

# Tomo della Magia di Mystara

## Volume 1 – Magia Arcana

ver. 2.2

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè



# SOMMARIO

## INTRODUZIONE ..... 2

|  |   |
|--|---|
| INDICE DI RIFERIMENTO DEI TERMINI..... | 4 |
| LISTA DELLE FONTI .....                | 5 |

## CAPITOLO 1. LA MAGIA ARCANA ..... 6

|  |    |
|--|----|
| NATURA DELLA MAGIA ARCANA .....                        | 6  |
| MEMORIZZARE ED EVOCARE INCANTESIMI ARCANI.....         | 7  |
| LIMITI DELLA MAGIA ARCANA .....                        | 7  |
| LA LINGUA DELLA MAGIA .....                            | 8  |
| LIBRO DEGLI INCANTESIMI E PERGAMENE ARCANI .....       | 9  |
| VINCOLARE UN FAMIGLIO ANIMALE .....                    | 10 |
| VINCOLARE UN HOMUNCULUS .....                          | 11 |
| SCUOLE DI MAGIA E SPECIALIZZAZIONE .....               | 12 |
| <i>Tab. 1.3 – Incantesimi di Primo Livello</i> .....   | 14 |
| <i>Tab. 1.4 – Incantesimi di Secondo Livello</i> ..... | 14 |
| <i>Tab. 1.5 – Incantesimi di Terzo Livello</i> .....   | 15 |
| <i>Tab. 1.6 – Incantesimi di Quarto Livello</i> .....  | 15 |
| <i>Tab. 1.7 – Incantesimi di Quinto Livello</i> .....  | 16 |
| <i>Tab. 1.8 – Incantesimi di Sesto Livello</i> .....   | 16 |
| <i>Tab. 1.9 – Incantesimi di Settimo Livello</i> ..... | 17 |
| <i>Tab. 1.10 – Incantesimi di Ottavo Livello</i> ..... | 17 |
| <i>Tab. 1.11 – Incantesimi di Nono Livello</i> .....   | 17 |
| TRADIZIONI ARCANI.....                                 | 18 |
| <i>Tab. 1.12 – Tradizione Alphantiana</i> .....        | 20 |
| <i>Tab. 1.13 – Tradizione Elfica</i> .....             | 21 |
| <i>Tab. 1.14 – Tradizione Glantriana</i> .....         | 22 |
| <i>Tab. 1.15 – Tradizione Herathiana</i> .....         | 23 |
| <i>Tab. 1.16 – Tradizione Huleana</i> .....            | 24 |
| <i>Tab. 1.17 – Tradizione Marina</i> .....             | 25 |
| <i>Tab. 1.18 – Tradizione Mileniana</i> .....          | 26 |
| <i>Tab. 1.19 – Tradizione Nithiana</i> .....           | 27 |
| <i>Tab. 1.20 – Tradizione Olteca</i> .....             | 28 |
| <i>Tab. 1.21 – Tradizione Sindhi</i> .....             | 29 |
| <i>Tab. 1.22 – Tradizione Tanagoro</i> .....           | 30 |
| <i>Tab. 1.23 – Tradizione Thyatiana</i> .....          | 31 |
| <i>Tab. 1.24 – Tradizione Traladarana</i> .....        | 32 |
| <i>Tab. 1.25 – Tradizione Ylari</i> .....              | 32 |

## CAPITOLO 2. INCANTESIMI ARCANI..... 33

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| PRIMO LIVELLO.....    | 34  |
| SECONDO LIVELLO.....  | 53  |
| TERZO LIVELLO.....    | 71  |
| QUARTO LIVELLO.....   | 88  |
| QUINTO LIVELLO.....   | 110 |
| SESTO LIVELLO .....   | 130 |
| SETTIMO LIVELLO ..... | 149 |
| OTTAVO LIVELLO.....   | 167 |
| NONO LIVELLO.....     | 182 |

## CAPITOLO 3. NUOVE FORME DI MAGIA ARCANI..... 204

|  |     |
|--|-----|
| LA MALEDIZIONE ROSSA E LE EREDITÀ .....      | 204 |
| <i>Origini della Maledizione Rossa</i> ..... | 204 |
| <i>Rimuovere la Maledizione Rossa</i> .....  | 207 |
| <i>Le Sostanze Magiche</i> .....             | 208 |

|  |     |
|--|-----|
| <i>Effetti della Maledizione Rossa</i> .....     | 209 |
| <i>Esaurimento del Cinnabryl</i> .....           | 212 |
| <i>Riprendersi dagli Effetti Deleterii</i> ..... | 212 |
| <i>Una Cura Possibile?</i> .....                 | 213 |
| <i>Le Eredità</i> .....                          | 214 |
| <i>Erede (Kit)</i> .....                         | 237 |
| LE SETTE ARTI SEGRETE DEL GLANTRI .....          | 241 |
| <i>Alchimia</i> .....                            | 243 |
| <i>Criptomanzia</i> .....                        | 244 |
| <i>Dracologia</i> .....                          | 246 |
| <i>Elementalismo</i> .....                       | 247 |
| <i>Negromanzia</i> .....                         | 249 |
| <i>Onirismo</i> .....                            | 250 |
| <i>Stregoneria</i> .....                         | 252 |
| IL SEGRETO DELLA RADIOSITÀ .....                 | 254 |
| <i>La Natura della Radiosità</i> .....           | 254 |
| <i>L'Estensione della Radiosità</i> .....        | 254 |
| <i>L'Uso della Radiosità</i> .....               | 254 |
| <i>I Pericoli della Radiosità</i> .....          | 255 |
| <i>Incantesimi della Radiosità</i> .....         | 256 |
| NODI E LINEE DI FORZA (MEGALISMO).....           | 259 |

## CAPITOLO 4. INCANTATORI ARCANI ALTERNATIVI ..... 263

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| DRAGHI .....                         | 264 |
| ELEMENTALISTA.....                   | 265 |
| ELFO MAGO.....                       | 268 |
| GIUSTIZIERE ARCANO.....              | 270 |
| GUERRIERO ARCANO.....                | 273 |
| INCANTATORI FATATI.....              | 275 |
| <i>Leprecauno (Leprechaun)</i> ..... | 278 |
| <i>Sidhe</i> .....                   | 280 |
| <i>Spiritello (Sprite)</i> .....     | 282 |
| LADRO .....                          | 283 |
| MAESTRO DEI SIGILLI (HAKOMON) .....  | 284 |
| MAGO SELVAGGIO (WOKAN) .....         | 287 |
| PASTORE DI RAD.....                  | 290 |
| PRINCIPE MERCANTE DI MINROTHAD.....  | 292 |
| STREGONE (WICCA).....                | 294 |
| VIRTUOSO (MUSICANTE ARCANO) .....    | 297 |

## APPENDICE ..... 305

|  |     |
|--|-----|
| ELENCO ALFABETICO DEGLI INCANTESIMI ARCANI .....   | 305 |
| ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI PER LIVELLO .....  | 309 |
| INCANTESIMI ARCANI INEFFICACI NEL MONDO CAVO ..... | 313 |
| TABELLA DI PROGRESSIONE DEL MAGO .....             | 314 |
| TABELLA DI PROGRESSIONE DELL'ELFO .....            | 315 |

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 Cyclopedica*. 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*<sup>1</sup> (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*<sup>2</sup> (supplemento utilissimo nel definire i pantheon esistenti a 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.

Barbiano - Castelbolognese, 25/03/2002

### **Prefazione alla Seconda Edizione v. 2.2**

*Di Marco Dalmonte*

A distanza di sette 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 già voluminoso Tomo della Magia, questo manuale è stato suddiviso per praticità in tre volumi.

Il presente 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 le Arti Segrete di Glantri e per vincolare famigli, e soprattutto ho aggiunto una nuova forma di magia arcana basata sullo sfruttamento delle linee di forza del pianeta e le classi dell'Elementalista (incantatore specializzato nelle magie elementali, che sono quindi state aggiunte alla lista precedente), 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 (poiché in effetti egli non usa incantesimi ma trucchi).

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 più che dignitosamente la sua funzione.

Come sempre, per qualsiasi parere o domanda, potete contattarmi all'indirizzo e-mail sotto riportato. Un ringraziamento particolare va ai seguenti membri del forum di Mystara, che hanno contribuito coi loro commenti e suggerimenti a rifinire alcuni dei contenuti di questo volume:

Giampaolo Agosta (Agathokles)

Alarico Ariani (Atendoro)

Michele C. (Lo Zompatore)

Simone Neri (Zendrolion)

Marco Dalmonte  
Ravenna, Maggio 2009

<sup>1</sup> Ora sostituito dal manuale *Armeria di Mystara*.

<sup>2</sup> Ora sostituita dal manuale *Codex Immortalis*.

## **D&D classico: ragioni di una scelta vintage**

*Di Matteo Barnabè*

Nel riprendere in mano a distanza di tanti anni il *Tomo della Magia di Mystara*, la prima e inevitabile domanda che mi sono posto è la stessa che di certo sta attraversando la mente di molti lettori: qual è oggi l'appeal di un manuale che fa riferimento al regolamento di D&D Classico, quando abbiamo ormai avuto l'opportunità di sperimentare e apprezzare pienamente un regolamento elegante, versatile e godibile come quello della Terza Edizione di D&D?

La risposta più facile e immediata, ossia la motivazione nostalgica, è anche quella che meno mi soddisfa. Un confronto più approfondito tra i due regolamenti rivela infatti che D&D Classico, nonostante la polvere degli anni che ormai inizia ad accumularsi sugli onorati boxed set, può ancora vantare alcuni validi punti di forza rispetto a quel meccanismo ben oliato, ma talvolta un po' ingombrante, che è la Terza Edizione (o, come si usa scrivere più sinteticamente, D&D 3E/3.5), e che cercherò qui di mettere brevemente in luce:

**Immediatezza:** È innegabile che il regolamento della Terza Edizione, con tutti i mille pur pregevoli dettagli che lo rendono ricco e articolato (talenti, classi di prestigio, attacchi di opportunità, una pleora di privilegi di classe, etc.), finisce per risultare significativamente più complesso e dunque meno immediato del regolamento di D&D Classico. D&D 3E è probabilmente la scelta ideale per una campagna a medio o lungo termine, ma se l'obiettivo è quello di introdurre dei novizi al gioco di ruolo o di allestire una rapida ed efficace one-shot (un'avventura da giocare in singola sessione, come un'avventura da torneo) allora si vede costretto a cedere il passo a D&D Classico.

**Semplicità:** Creare *ex novo* un personaggio in D&D 3E è spesso un'ordalia che richiede un notevole investimento di tempo ed energie, in particolare se il personaggio è di alto livello ed è un incantatore; in D&D Classico al contrario è di norma un'attività tutto sommato rapida e indolore. Naturalmente, per gran parte dei giocatori creare il proprio PG con il regolamento di D&D 3E è, in virtù della pressoché infinita ricchezza di opzioni disponibili, un'esperienza più appagante e che quindi ben merita il tempo speso (ed ho sentito più di un giocatore di lungo corso affermare con orgoglio che in 3E il vero divertimento è creare il personaggio). Ma per il master, che di routine si trova a dover creare PNG e non di rado anche a introdurre nuovi mostri o modificare e adattare quelli preesistenti, le cose stanno diversamente, e la semplicità di D&D Classico diventa una indubbia qualità.

**Ritmo:** In D&D 3E la gestione del combattimento è sofisticata e rigorosa e le opzioni a disposizione dei personaggi sono inesauribili: attacchi di opportunità, aree di minaccia, armi con portata, incrementi di critico, attacchi furtivi, azioni preparate e ritardate, cariche, talenti e controincantesimi rendono quasi ogni combattimento un'esperienza avvincente anche sotto il punto di vista meramente tattico. Il rovescio della medaglia è che, in assenza di giocatori (e master) tutti davvero esperti e preparati, il combattimento diventa un affare molto lungo che, ai livelli più alti, può facilmente monopolizzare l'intera sessione di gioco. Il combattimento in D&D Classico è meno elaborato, più lineare, forse più prevedibile, ma certamente più rapido e questa è una caratteristica che il master consumato può (e deve) sfruttare a proprio vantaggio, per mantenere l'azione frenetica e concitata ogni qualvolta si viene alle armi e di conseguenza tenere alto il ritmo della narrazione.

**Versatilità:** Sebbene la perfetta modularità della Terza Edizione sembri non lasciare scampo al regolamento di D&D Classico in termini di versatilità, in realtà è facile verificare che quest'ultimo sa difendersi assai bene, come del resto mostra questo ponderoso *Tomo della Magia di Mystara* che avete sotto mano, che altro non è se non una raccolta sistematica di varianti, supplementi, aggiunte e regole opzionali che si adattano armonicamente (o comunque senza grosse difficoltà) al corpus delle regole standard, e che ogni master potrà agevolmente ampliare e personalizzare a seconda delle proprie esigenze. Fare un lavoro analogo per la Terza Edizione avrebbe richiesto uno sforzo titanico, a causa della necessità di accomodare i numerosi aspetti tecnici e tenere presenti tutte le rispettive interazioni. Se questo sembra troppo astratto, si provi a pensare a quante cautele richiede la semplice introduzione di un nuovo incantesimo in 3E, con la necessità di prestare attenzione al modo in cui esso può interagire – per citare solo uno degli aspetti più macroscopici – con i vari talenti di metamagia, onde evitare che un incantesimo innocuo dia origine a combinazioni potenzialmente sbilanciati; ça va sans dir che quando si descrive un nuovo talento o classe di prestigio le precauzioni debbono essere ancora maggiori (e l'esperienza ha mostrato che qui persino i game designer professionisti possono cadere rovinosamente in fallo).

Concludo qui questa breve e certamente incompleta analisi, auspicando di avere convinto il lettore, se non ad adottare il sistema di D&D Classico per le proprie partite, perlomeno a proseguire nella lettura del *Tomo*.

Groningen (NL), Aprile 2008

*Buona lettura e buon divertimento!*

Marco "DM" Dalmonte  
[mdalmonte@hotmail.com](mailto:mdalmonte@hotmail.com)

Matteo "Ekrenor" Barnabè  
[ekrenor@gmail.com](mailto:ekrenor@gmail.com)

## 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

**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.

**Preghiera sacra:** sinonimo di incantesimo divino (in opposizione alle preghiere comuni, che 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 (da notare che in caso di esseri con 1+ DV o simili, si considera il DV intero approssimato, 1 nell'esempio riportato).

**Tiro per Colpire (TxC):** tiro con d20 e bonus associati per colpire la CA del nemico. Da notare che i TxC di incantesimi a tocco 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 contro effetti schivabili; 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 inciampare e cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale.

**Paralisi:** impossibile muoversi o parlare, possibile concentrarsi e udire normalmente. La visione è limitata al solo campo visivo fisso (non si possono muovere gli occhi), e la rigidità delle membra può essere forzata da

interventi esterni con una prova di Forza, anche se non è possibile provocare fratture in questo modo.

**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). Si può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione se non si fanno 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 sopraggiunge la morte.

**Sordità:** penalità di -1 alla Destrezza e di -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compreso l'abilità generale *Allerta*), a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti (a parte l'udito), impossibilità di utilizzare l'abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno inoltre una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo, se questo comprende una componente verbale.

**Stordimento:** penalità di -4 alla CA, ai TS e a qualsiasi prova di abilità; movimento ridotto a un terzo (impossibile correre); impossibile attaccare o concentrarsi; maestrie nelle armi ridotte al grado Base.

### 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 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        |
| <b>Medio</b> | <b>1,21 m – 2,1 m</b> | <b>d4</b> | <b>d6</b> | <b>d8</b> |
| 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 ogre (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        |
| <b>Medio</b> | <b>1,21 m – 2,1 m</b> | <b>+0</b> | <b>+0</b> |
| 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        |

## 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 Karameikos  
 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***

Come tutti sanno, ogni incantatore inizia la propria carriera sotto la guida di un maestro, che gli insegna i segreti 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 a Glantri, Thyatis e Alpathia): 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, scritti in un certo ordine, evocano determinate forze magiche presenti in tutto l'universo, come fossero formule chimiche), e ottengono l'incantesimo *lettura del magico* per proseguire nelle ricerche. Per ogni livello guadagnato studiando in compagnia del proprio mentore, essi imparano un nuovo incantesimo del livello appropriato, che il maestro magnanimamente concede loro. 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 improponibile mettere nelle loro mani incantesimi personali o semplicemente magie 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. Per questo motivo, uguali incantesimi possono spesso risultare diversi fra loro, in termini di formule o gesti di evocazione. I maghi talvolta riescono a capire dove ha studiato un incantatore dal modo in cui lancia gli incantesimi, dato che ognuno apprende i propri incantesimi sulla base della tradizione arcana che studia. 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 alpathiana (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).

Una menzione particolare merita la magia elfica, che risulta totalmente differente da quella dei comuni maghi delle altre razze. Essa infatti si basa sulla natura parzialmente magica dell'incantatore elfico, in grado di evocare le energie magiche non dall'esterno ma dalla propria energia interiore, plasmandola in base alla sua volontà e utilizzando formule magiche simili a quelle degli incantatori umani. Tuttavia, proprio perché la magia elfica trova la fonte dell'incantamento all'interno dell'elfo, egli non è soggetto, come i maghi di qualsiasi altra razza, alla limitazione posta dall'utilizzo di armature. Infatti, questo tipo di protezioni normalmente, oltre che ostacolare i gesti rituali necessari agli incantatori, agisce da barriera, da filtro distorcente tra la volontà del mago e le energie esterne che cerca di convogliare dentro di sé e plasmare. Nel caso degli elfi invece, visto che il potere magico proviene dal loro spirito e fuoriesce dal loro corpo già plasmato, l'armatura non è di grande impaccio, e i gesti rituali per evocare determinati effetti magici sono stati modificati da millenni per poter essere eseguiti anche indossando protezioni simili.

Comunque, qualsiasi incantatore arcano può cercare una maggiore protezione utilizzando armature alla stregua di altri personaggi, ma facendo questo è conscio di andare incontro a grossi impedimenti al suo potere 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 fallire il lancio dei suoi incantesimi, 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.

In definitiva, i tessuti inerti e ricavati da fibre vegetali sembrano gli unici che non offrono particolare resistenza al 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 però la totale maestria delle energie magiche. Ogniquale volta lanci incantesimi mentre indossa un'armatura, infatti, c'è una certa probabilità che l'incantesimo fallisca e venga sprecato (tirare 1d100 e consultare la seconda colonna della Tabella 1.1), che viene accresciuta dal materiale con cui è fatta la protezione indossata (vedi la quarta e quinta colonna). Inoltre, un'armatura riduce il punteggio di Destrezza del mago (si vedano le regole nel manuale *Armeria di Mystara*) e impone una penalità a tutti i suoi attacchi, poiché egli non è abituato a muoversi e a combattere indossando protezioni pesanti.

**Tab. 1.1 - % Fallimento incantesimi con armature**

| CA | % base fallimento | Penalità TxC | Materiale della corazza | % aggiunta fallimento |
|----|-------------------|--------------|-------------------------|-----------------------|
| 8  | 5%                | –            | Vegetali/Stoffe         | -                     |
| 7  | 10%               | –1           | Pelli/ossa animali      | +5%                   |
| 6  | 20%               | –2           | Minerali magici*        | +10%                  |
| 5  | 30%               | –3           | Minerali puri           | +15%                  |
| 4  | 40%               | –4           | Leghe comuni            | +20%                  |
| 3  | 50%               | –5           |                         |                       |
| 0  | 80%               | –8           |                         |                       |

\* Metalli magici: con questa definizione si intendono quei metalli non esistenti in natura e creati magicamente (come il vetracciaio e il legno pietrificato), o quelli alieni e rari (come adamantite), non semplicemente le armature incantate.

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 di:  $20 + 20 = 40\%$ , ed egli ha inoltre una penalità di  $-3$  ai Tiri per Colpire finché porta l'armatura e la sua Destrezza è limitata a 15 punti.

## Memorizzare ed Evocare Incantesimi Arcani

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 cinque 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 però 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 lanciato nelle ultime 8 ore contano nel suo nuovo limite giornaliero (ad esempio, se un mago può lanciare tre incantesimi di  $1^\circ$  e due di  $2^\circ$ , e ne lancia uno di  $1^\circ$  e uno di  $2^\circ$  entro 8 ore prima di ristudiarli nuovamente, allora ne dovrà studiare uno in meno di  $1^\circ$  e di  $2^\circ$ , 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 lanciare un incantesimo invertito, qualsiasi incantatore arcano necessita semplicemente di recitare la formula invertendo alcune parole con il loro opposto, e questo può farlo tranquillamente nel momento in cui sceglie di lanciare l'incantesimo studiato. Non è quindi necessario memorizzare la magia già al contrario, ma si può invertirla direttamente sul momento (a meno che non venga detto il contrario nella descrizione di qualche classe in particolare). 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 sicuramente una forma di energia magica meno limitante rispetto a quella divina, proprio perché dipende dalle capacità individuali dell'incantatore che la utilizza invece che dal rapporto che si ha con una divinità (il che è quindi 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 energia 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 Volume 3), dal livello dell'incantatore e dall'approvazione del DM. In generale, possiamo dire che gli incantatori arcani possono ideare 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 in generale non possono causare sconvolgimenti di livello universale o planetario utilizzando semplicemente un incantesimo (per impedire la totale alterazione o distruzione di interi pianeti o specie e l'assoluto dominio da parte degli incantatori sulle altre creature);
- magie clericali: oltre alle magie curative (e il loro inverso), tutte le magie clericali basate sulla comunicazione con l'aldilà e quelle che offrono un qualche tipo di bonus sacro alle creature non possono essere replicate dalla magia arcaica (eccettuato tramite *desiderio*). Gli incantesimi clericali che possono essere replicati invece, saranno sempre di un livello di potere superiore rispetto al loro corrispondente clericale (es. *animazione dei morti* è di  $4^\circ$  per i chierici, ma per i maghi è di  $5^\circ$ ), a meno che non vengano create versioni limitate, nel qual caso possono essere dello stesso livello dell'incantesimo divino originale. Incantesimi delle scuole di Abiurazione e Divinazione (con l'esclusione dei casi sopra riportati) possono essere replicati allo stesso livello di potere dei chierici, e

maghi specialisti possono replicare incantesimi clericali della loro stessa scuola al medesimo livello di potere dell'incantesimo clericale;

- **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.

Inoltre, esiste un'ulteriore limitazione agli incantesimi che possono essere inventati dagli incantatori arcani, ed essa riguarda la pericolosità degli effetti distruttivi riproducibili. In generale:

- 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, oppure influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (solitamente 4 per livello di potere dell'incantesimo) 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 dell'incantesimo) o una classe specifica;
- il danno massimo quantificabile che un singolo effetto magico può causare ad una creatura deve essere di 20d6 Punti Ferita. L'unica eccezione ammessa è la *pioggia di meteore* (9° livello), che può arrivare a causare fino a 40d6 Pf ad un singolo essere se lanciata 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* (cioè deve essere sempre 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 dell'incantesimo (il che implica che la magia sia bilanciata);
- nessun incantesimo che acceleri la velocità corporea di un individuo può essere reso permanente, se non si vuole creare scompensi biologici che possono portare alla morte della creatura influenzata (ogni round dopo la prima mezzora in questo stato infatti, occorre effettuare un TS contro Raggio della morte o perire per lo choc corporeo);
- nessuna magia di durata istantanea o permanente, o che dipende dalla concentrazione (ovverosia du-

ra finchè l'incantatore resta concentrato) 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 capitasse che venga introdotto un incantesimo che, pur rispettando le regole sopraccitate, si rivela 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.

## La Lingua della Magia

Come abbiamo già fatto rilevare, esistono diversi modi di evocare uno stesso tipo di fenomeno magico, ovvero diverse formule magiche in base al tipo di scuola o di filosofia 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 alphantiano o quello herathiano). Eppure, in entrambi i casi, tutte le lingue della magia esistenti condividono una similarità: sono in grado di evocare le stesse energie magiche, e sono dunque in qualche modo legate inestricabilmente all'energia magica 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 col tempo e 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 scritti magici e gli effetti a cui essi sono legati.

La *lettura del magico* (espressa coi simboli più semplici esistenti) permette all'incantatore di comprendere e riconoscere il potere inscritto nelle pergamene magiche, fornendo a un determinato accostamen-

to di simboli un significato universale. In questo modo l'incantatore comprende le proprietà e lo scopo di una magia, il modo in cui evocare e controllare le energie per ottenere quel determinato effetto, e le formule oltre che i gesti necessari per richiamare le energie necessarie all'incantamento. Una volta compreso in questo modo un certo incantesimo scritto su una pergamena magica, il mago non avrà alcun bisogno di utilizzare un'altra *lettura del magico* per leggerlo e capirlo una seconda volta.

Come è già stato precedentemente fatto notare esistono diversi tipi di lingue della magia, ciascuna associata ad una determinata tradizione magica (o scuola), che si è sviluppata diversamente 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 attuali una volta che le diverse razze sono apparse e l'universo si è frammentato, e mentre le lingue comuni si sarebbero imbarbarite 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 è onnipotente, né 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 lanciare 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.

In sostanza dunque, tutti gli incantatori sanno di essere limitati dal proprio livello di esperienza nell'utilizzo delle arti arcane, e non tutti si azzardano a lanciare incantesimi troppo potenti prima del tempo (ovvero di un livello di potere che non riescono ancora a padroneggiare), ma perché non riuscirebbero a comprenderlo e a controllarlo totalmente una volta evocato. Quindi, quando si trovano in presenza di una pergamena magica della quale riconoscono il potere ma che non riescono ad identificare, potrebbero tranquillamente sillabare l'intera formula senza conoscerne il risultato, ma in questo modo evocherebbero energie magiche senza imbrigliarle, con rischi devastanti per chiunque. Qualsiasi incantatore tenti di lanciare un incantesimo di

un livello di potere superiore a quello da lui effettivamente padroneggiato (la qual cosa è possibile solo leggendo una magia iscritta su una pergamena) ha le seguenti probabilità di fallire:

|  |
|--|
| $\% \text{ fallimento incantesimi oltre liv. max padroneggiato} \\ (\text{liv. della magia} - \text{liv. di potere max padroneggiato}) \times 5\%$ |
|--|

Esempio: se un mago di 3° livello (massimo livello di potere padroneggiato: 2°) tenta di lanciare una *tempesta di ghiaccio* (incantesimo di 4° livello di potere) da una pergamena, la percentuale di fallimento sarà la seguente:  $(4 - 2) \times 5\% = 2 \times 5 = 10\%$ .

Quando un incantesimo fallisce, esso si rivolta contro l'incantatore (centrato su di esso) se produce effetti deleteri, mentre se produce effetti positivi semplicemente non accade nulla.

## **Libro degli Incantesimi e Pergamene Arcane**

Grazie alle loro superiori capacità mnemoniche e alla loro conoscenza, gli incantatori arcani possono memorizzare incantesimi e utilizzarli quando più gli aggrada. Ma cosa significa questo esattamente?

Bisogna notare innanzitutto, che quando si incanta una pergamena (o un qualsiasi altro supporto) con una formula magica, essa si carica anche 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 e lanciabili dall'incantatore).

Per questo il libro degli incantesimi è di importanza vitale per il mago, poiché esso 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, tuttavia, un libro degli incantesimi insegna semplicemente come raccogliere l'energia magica, e l'incantatore non può leggere un incantesimo direttamente dal suo libro, poiché normalmente lì non c'è 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. In questo caso, l'incantatore deve trovare l'energia necessaria coi propri sforzi, 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 con 400 pagine che può contenere svariati incantesimi. Le sue pagine e la copertina sono state trattate alchemicamente per proteggerle da comuni effetti deleteri (umidità e fuoco). Esso ha un ingombro di 240 monete, costa 1.500 m.o., ed è immune al fuoco e all'umidità normale (ma le pergamene possono essere strappate e distrutte!). Ogni formula scritta dentro il libro con inchiostro normale occupa 1 pagina per livello di potere a cui appartiene (visto che gli effetti più potenti richiedono descrizioni più lunghe e particolareggiate, per non sbagliare ad invocare il potere). È possibile apporre nuove formule nel libro in due modi:

- a. ricercando l'incantesimo desiderato con le procedure comuni (vedi Volume 3);
- b. copiando la formula da un altro libro di magia (se il possessore lo permette), impiegando 1 turno per livello di potere dell'incantesimo copiato;

Proprio perché si tratta di una serie di informazioni particolarmente complesse e dettagliate, i maghi hanno bisogno di ripassare tutte le loro formule giorno per giorno, rileggendo il loro libro 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 del proprio libro solo per un massimo di 1 giorno per bonus di Intelligenza, 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 (ecco perché molti maghi ne tengono sempre una copia nascosta). Per fare ciò è necessaria una prova di Intelligenza per ogni incantesimo che intende ricordare, con penalità cumulativa di -1 per livello di potere della magia. La penalità poi raddoppia nel caso il mago tenti di ricordare una formula oltre il periodo massimo della sua memoria, e se la prova fallisce significa che non ricorda più quel determinato incantesimo (quindi potrà recuperarlo solo leggendolo dal suo libro o dal libro di qualche altro mago, oppure ricercandolo ex novo - v. Volume 3). Questo spiega come mai ogni mago custodisca gelosamente il proprio libro degli incantesimi e sia sempre restio a separarsene, oltre che la pratica quotidiana di ripassare le formule ivi contenute.

## Vincolare un Famiglio Animale

Ogni incantatore arcano può scegliere di vincolare a sé un animale come proprio famiglio, ovvero un servitore particolarmente fedele che condivide con l'incantatore un vincolo spirituale e telepatico.

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

- essere almeno di 3° livello;
- possedere l'incantesimo *evoca alleato animale*;
- possedere sufficienti Punti Esperienza per non regredire di livello.

Prima di evocare l'animale, l'incantatore deve preparare un'offerta di cibo gradito alla creatura che intende richiamare, sufficiente a sfamare per un giorno l'essere (ad esempio quindi, per una tigre occorre una gran quantità di carne fresca, per un pipistrello potrebbero bastare bacche in una ciotola con del sangue, e così via). Una volta allestito il banchetto, l'incantatore brucia un incenso speciale (costo: 20 m.o.) avendo cura di mettervi parti della pelle (pelo, scaglie, piume) dell'animale che vuole chiamare e concentrandosi su di esso lancia *evoca alleato animale*, che in questo caso fa comparire la creatura scelta. L'animale può avere al massimo un numero di Dadi Vita pari al doppio del livello del mago che vuole vincolarlo (mai più di 10DV).

L'animale rimane il tempo necessario per consumare il pasto, e un round prima che l'incantesimo abbia termine, il mago può proporre all'animale di vincolarsi a lui come famiglio. Occorre effettuare una prova di Carisma per conoscere la reazione della creatura: se la prova fallisce, l'animale rifiuta e scompare, ponendo termine alla magia, e l'incantatore perde comunque 100 PE per DV della creatura nel tentativo. È possibile ritentare di evocare un altro animale per vincolarlo a sé solo trascorso un giorno, anche se nel frattempo il mago può comunque far uso dell'incantesimo *evoca alleato animale* nel modo comune.

Se invece la prova di Carisma ha successo, l'animale si lega all'incantatore, che perde permanentemente 300 PE per DV della creatura per stabilire il legame empatico, e perde temporaneamente 1d4 Punti Ferita che trasferisce all'animale per vincolarlo a sé. Il famiglio da questo momento è in costante contatto telepatico con l'incantatore e obbedisce ad ogni suo ordine. Egli cerca di rimanere sempre entro 9 metri dal suo padrone (a meno di ordini diversi) e di proteggerlo quando questo non mette in pericolo la sua vita (a meno di ordini diversi). L'incantatore concentrandosi può vedere e udire grazie ai sensi della creatura, e può comprenderne i pensieri (che saranno comunque sempre piuttosto semplici, data l'intelligenza animale), conversando telepaticamente con essa per darle ordini.

Inoltre, ogni famiglio dà al proprio padrone un certo bonus in virtù di questo legame magico. L'esatta natura del bonus dipende dal tipo di animale selezionato, e dovrebbe sempre trattarsi dell'accesso ad una abilità generale collegata ad una peculiarità fisica o comportamentale dell'animale. Se il mago già la possiede, essa guadagna un bonus di +2, viceversa egli acquisisce l'abilità gratuitamente fino a che mantiene il pro-

prio famiglia. Alcuni esempi di abilità legate ai famigli più comuni sono le seguenti (il Master è invitato a creare altre corrispondenze a proprio piacere):

|                                  |                                    |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Camaleonte: <i>Camuffare</i>     | Leopardo: <i>Scatto</i>            |
| Cane: <i>Allerta</i>             | Orso: <i>Robustezza</i>            |
| Corvo: <i>Senso del pericolo</i> | Pipistrello: <i>Ascoltare</i>      |
| Donnola: <i>Sorpresa</i>         | Rana/Rospo: <i>Saltare</i>         |
| Falco: <i>Osservare</i>          | Scimmia: <i>Acrobazia</i>          |
| Gatto: <i>Equilibrio</i>         | Scoiattolo: <i>Scalare</i>         |
| Gazza: <i>Saccheggare</i>        | Serpente: <i>Movimento furtivo</i> |
| Gufo: <i>Concentrazione</i>      | Tigre: <i>Intimidire</i>           |
| Leone: <i>Coraggio</i>           | Topo: <i>Nascondersi</i>           |

Il famiglia invece beneficia delle stesse protezioni offerte dagli incantesimi protettivi del suo padrone fino a che rimane a 3 metri da lui. Inoltre guadagna dei vantaggi in base al crescere di livello del suo padrone, nel modo seguente (i bonus sono cumulativi):

**Tab. 1.2 – Progressione del Famiglio Animale**

| <i>Liv. padrone</i> | <i>Bonus del famiglia</i> |
|---------------------|---------------------------|
| 5°-9°               | +1 DV, +1 TS,             |
| 10°-15°             | +1 DV, -1 CA, +1 TxC      |
| 16°-24°             | +1 DV, +1 TS, +1 danni    |
| 25°-30°             | +1 DV, -1 CA, +1 TxC      |
| 31°+                | +1 DV, +1 TS, +2 danni    |

Se un famiglia muore, l'incantatore a cui è legato deve effettuare un TS contro Raggio della Morte: in caso riesca, egli rimane stordito per 1 round e riacquista i Punti Ferita trasferiti al famiglia, divenendo conscio della sua morte. Se invece il TS fallisce, oltre a rimanere stordito 2 round, l'incantatore perde anche permanentemente i Punti Ferita trasferiti all'animale, e deve attendere il nuovo livello di esperienza per cercare di vincolare un nuovo famiglia.

## Vincolare un Homunculus

Giunto a livelli più alti, un incantatore può scegliere di evocare come famiglia un Homunculus, una creatura immortale dei Piani Esterni che appare come un umanoide alto circa 60 cm (taglia Minuta). Solo incantatori di 18° livello o più potenti possono tentare, e il rituale richiede almeno una settimana di preparazione in cui il mago spende circa 10.000 monete d'oro per reperire tutti i componenti magici necessari per l'evocazione e per vincolare l'anima dell'homunculus (tra questi è fondamentale avere terreno proveniente da un piano esterno allineato con la sfera dell'homunculus che si desidera evocare). Giunto al termine del rituale vero e proprio che dura un'ora, il mago lancia *evoca alleato planare*<sup>3</sup> e l'homunculus in questione compare alla sua presenza, rimanendo vincolato in un cerchio magico precedentemente preparato con terreno di un piano esterno.

L'incantatore ha quindi due strade per vincolare l'homunculus a sé: convincerlo o obbligarlo. Un homunculus può essere convinto ad agire come famiglia se il mago gli propone un contratto per legarsi a lui per un determinato lasso di tempo, al termine del quale l'immortale sarà libero di tornare nel suo piano insieme ad una generosa ricompensa da parte del mago. L'homunculus può accettare il patto o rifiutarlo, nel qual caso l'evocazione termina e la creatura ritorna nel suo piano d'origine. Alternativamente, l'incantatore può tentare di sottomettere la volontà dell'homunculus facendo prevalere la propria e obbligandolo a servirlo pena tremende ripercussioni. In tal caso occorre una prova contrapposta di Forza di Volontà (Intelligenza + Saggezza): se vince il mago, l'homunculus si convince a diventare suo famiglia a tempo indeterminato (o finché una potenza superiore lo libera dal vincolo), anche se obbedirà in maniera abbastanza restia agli ordini del suo padrone; se invece vince la creatura, è libera di andarsene o di assalire l'evocatore. Se il tentativo fallisce, è possibile ritentare di evocare un altro homunculus per vincolarlo a sé solo trascorso un mese.

Se l'homunculus si lega all'incantatore, questi perde permanentemente 10.000 PE che vengono assorbiti dalla creatura per stabilire il vincolo spirituale col suo padrone. L'homunculus da questo momento obbedisce agli ordini del mago in base alla propria personalità (il padrone deve comunque garantirgli cibo per sfamarsi e un riparo per dormire e sopravvivere) e finché rimangono entro una distanza di 2 km il padrone può sfruttare tutti i sensi del famiglia e comunicare con lui telepaticamente semplicemente concentrandosi (anche l'homunculus può comunicare col padrone di propria iniziativa, ma non può leggerne i pensieri nascosti). Inoltre, se il mago è in contatto fisico diretto con l'homunculus, egli gode di un bonus di +3 a tutti i suoi Tiri Salvezza.

L'homunculus può sfruttare tutti i suoi poteri mentre è vincolato all'incantatore, e una volta alla settimana può (se vuole) sfruttare le sue conoscenze per dare informazioni importanti al suo maestro (come usare *contattare piani esterni* parlando con un immortale di 3° Livello, senza la possibilità di impazzire).

Se l'homunculus viene ridotto in fin di vita (zero Punti Ferita o meno), il suo legame col mago si spezza ed il suo corpo si dissolve, mentre l'anima torna libera nel piano di origine. Questo evento è drammatico sia per l'homunculus (che riceve una diminuzione di potere tra i ranghi immortali e deve spendere nuove energie per riformare un corpo) sia per l'incantatore, che perde permanentemente 1d4+1 Punti Ferita dal totale e non potrà tentare di evocare nuovi homunculi prima che sia trascorso un anno intero.

Se contro un homunculus viene usato l'incantesimo *esilio* o *bandire* è possibile rimandare indietro la creatura spezzando il vincolo con l'incantatore senza perdita di Punti Ferita. Tuttavia il padrone deve effettuare un TS contro Incantesimi o rimanere stordito per 1d4 round a causa dell'improvviso contraccolpo psichico. Incantesimi di protezione dal male tengono a distanza il familiare, mentre una *distruzione del male* lanciata con successo lo obbliga ad al-

<sup>3</sup> Anche i sacerdoti dal 18° livello in poi possono evocare e vincolare un homunculus. La procedura è la medesima, ma nel loro caso si usa l'incantesimo *evocazione*.

lontanarsi (ma non lo rimanda nel piano di origine). Campi anti-magia influenzano le capacità magiche dell'homunculus ma non spezzano il suo legame col padrone. La creatura può cadere vittima di incantesimi di controllo da parte di terzi, ma non farà mai nulla che sia in contrasto con ordini espliciti del vero padrone.

Esistono tre tipi di homunculi, uno per ogni asse dell'allineamento (Legge, Equilibrio, Caos), e anche se condividono particolari poteri, ciascuno ha un aspetto e delle peculiarità che lo distinguono. I tre tipi di homunculi e i loro poteri sono descritti di seguito, insieme alla lista di sfere a cui può appartenere ogni singolo homunculus in base al sottotipo.

Poteri comuni a tutti gli homunculi:

- immune alle armi non magiche
- immune al fuoco e al freddo normali
- infravisione entro 18 metri
- *invisibilità* a volontà
- *individuare il male e il magico* a volontà
- rigenera 1 PF al round (potere concesso anche al padrone finchè resta entro 3 metri)

| Statistiche      | FYLGAR              | GRETCH              | ULZAQ                  |
|------------------|---------------------|---------------------|------------------------|
| <b>C.A.</b>      | 0                   | 0                   | 0                      |
| <b>Dadi Vita</b> | 3                   | 3                   | 3                      |
| <b>Movimento</b> | 18 / 6 / 2          | 45 / 15 / 5         | 18 / 6 / 2             |
| <b>Volando</b>   | 72 / 24 / 8         | 54 / 18 / 6         | –                      |
| <b>Attacchi</b>  | 1 pugno o<br>1 coda | 1 morso o<br>1 coda | 2 artigli +<br>1 morso |
| <b>Danni</b>     | 1d4 o 1d3           | 1d4 o 1d4+TS        | 1d2x2/1d4+TS           |
| <b>T.S.</b>      | Mago 21°            | Mago 21°            | Mago 21°               |
| <b>Allineam.</b> | Legale              | Neutrale            | Caotico                |
| FOR              | 10                  | 12                  | 14                     |
| DES              | 18                  | 16                  | 14                     |
| COS              | 12                  | 14                  | 18                     |
| INT              | 12                  | 10                  | 8                      |
| SAG              | 16                  | 16                  | 16                     |
| CAR              | 16                  | 14                  | 12                     |

**Fylgar:** I fylgar hanno sempre un aspetto aggraziato e innocuo, sembrano bambini paffutelli con un paio d'ali piumate molto colorate sulla schiena (come i putti della tradizione rinascimentale), pelle rosea e una coda bianca come quella di un gatto. I fylgar possono trasformarsi a volontà in gatti neri o falchi, sono molto veloci a reagire a qualsiasi situazione (+1 all'Iniziativa) e in forma umanoide possono attaccare a pugni oppure usando la loro coda lunga 60 cm come una frusta (quest'ultimo attacco beneficia di un bonus di +4). Tutti i fylgar possono *vedere l'invisibile* costantemente e tre volte al giorno possono evocare un *cerchio di protezione dal male* come incantatori di 21° livello.

Sfere possibili: Materia, Pensiero, Tempo

**Gretch:** Questi homunculi hanno pelle grigiastra o nera molto elastica, mani grandi e sproporzionate, un paio di piccole corna gialle o nere sulla testa, piccole ali simili a quelle di un pipistrello e una coda irta di spine e barbigli. Chiunque venga colpito dalla coda velenosa deve effettuare un

TS contro Veleno o perdere 1 punto di Destrezza per 2d4 turni: se la Destrezza viene ridotta a zero o meno, la vittima rimane paralizzata finchè la caratteristica non ritorna in positivo. I gretch possono trasformarsi a volontà in corvi o ratti, e sono immuni a qualsiasi incantesimo che influenzi direttamente la mente. Infine, una volta al giorno un gretch può evocare un effetto di *lentezza* su una vittima come mago di 21°.

Sfere possibili: Energia, Pensiero, Tempo

**Ulzaq:** Gli ulzaq sono gli homunculi dall'aspetto più disgustoso, dato che assomigliano a umanoidi deformi con pelle squamata, lunghi artigli, zanne contorte e corna ricurve sulla testa spelacchiata. A differenza degli altri homunculi, gli ulzaq non possono volare nella loro forma umanoide poiché non hanno ali, ma suppliscono a questa mancanza coi loro temibili artigli e le zanne, con cui possono portare attacchi debilitanti: ogni vittima del loro morso (indipendente dalla forma assunta) perde infatti 1 punto di Forza per 2d4 turni se non effettua con successo un TS contro Veleno. Se la Forza di un soggetto si riduce a zero o meno, la vittima crolla inerte al suolo e rimane svenuta finchè la Forza non ritorna ad almeno 3 punti. Gli ulzaq possono trasformarsi a piacere in rospi o pipistrelli, e sono immuni ad attacchi basati sull'elettricità. Infine, una volta al giorno l'ulzaq può causare *confusione* come mago di 21°.

Sfere possibili: Energia, Entropia, Pensiero

## Scuole di Magia e Specializzazione

Ogni incantatore arcano distingue tra scuola e tradizione arcana per indicare un certo tipo di incantesimi che hanno in comune effetti o obiettivi (scuole o discipline) e una serie di incantesimi caratteristici di determinate culture o accademie magiche (tradizioni). Tutti gli incantatori appartengono ad una tradizione, ma non tutti si specializzano in una scuola.

Esistono otto diverse Scuole (o discipline) 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 in ordine alfabetico (fare riferimento alle loro peculiarità per capire a che tipo di scuola può appartenere ogni nuovo incantesimo che si vuole creare):

**Abiurazione:** incantesimi che proteggono, bloccano o bandiscono creando barriere fisiche o magiche, negando caratteristiche fisiche o magiche e danneggiando 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 quelle creature da parte. 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.

**Ammalimento:** 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 smascherano le illusioni. 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 esseri o cose che di solito al termine della magia o una volta morte tornano nel loro piano d'origine, e che non possono sfruttare eventuali poteri propri di convocazione. Le creazioni materializzano oggetti o creature che solitamente hanno una durata non istantanea. 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 di una vittima (allucinazioni), possono creare una falsa sensazione per una o più persone (finzioni), possono 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 per lo più i non-morti, l'energia negativa, la forza vitale e l'anima delle creature viventi. 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.

Ciascun incantatore all'inizio della sua carriera (1° livello) può scegliere se specializzarsi in una delle scuole di magia o meno. La maggior parte dei maghi mystarani sono incantatori generici, e preferiscono spaziare tra tutte le discipline piuttosto che acquistare la padronanza di una sola. I maghi specialisti invece sono coloro che scelgono di privilegiare una scuola sulle altre, e grazie alla loro particolare devozione a questa disciplina acquisiscono diversi vantaggi quando utilizzano incantesimi legati ad essa. Un mago può decidere di specializzarsi in una scuola solo al 1° livello, non più tardi, e da quel momento la scelta è irrevocabile.

Grazie alla specializzazione, il mago è in grado di lanciare un incantesimo della propria scuola in più per ciascun livello di potere rispetto al massimo numero di magie usabili al giorno in base al suo livello.

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 solo un bonus di +1 ai TS contro effetti di due scuole scelte dal mago, e i Divinatori, che hanno solo un bonus di +2 ai TS contro effetti di Illusione. Inoltre, gli incantesimi della propria scuola sono sempre considerati "comuni" per determinare le probabilità per creare incantesimi o oggetti magici (vedi Volume 3).

Tuttavia, gli specialisti devono rinunciare ai poteri di una scuola considerata opposta. In pratica, gli specialisti non possono né apprendere né usare incantesimi che appartengono alla scuola proibita (né da oggetti magici, né da pergamene), poiché non hanno le capacità per manipolare questo tipo di energie. Per sei delle otto scuole ne esiste una opposta o proibita:

Abiurazione – Necromanzia

Ammaliamento – Illusione

Evocazione – Invocazione

Gli specialisti delle scuole di Divinazione e di Trasmutazione invece seguono una regola diversa. I Trasmutatori, dato l'alto numero di incantesimi di questa scuola, si oppongono a una tra le due seguenti scuole, Invocazione o Evocazione, più una seconda scuola scelta a piacere (esclusa la Divinazione). I Divinatori invece, dato il potenziale offensivo nullo di questa scuola, possono scegliere a piacere una scuola come opposta, della quale possono però apprendere gli incantesimi dei primi tre livelli di potere.

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 Cyclopedia*, 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.

**Nota:** 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 e manipolazione di un corpo altrui, dell'anima o dello spirito vitale; qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione (esclusa l'animazione dei morti).

**Tab. 1.3 – Incantesimi di Primo Livello**

|    | <b>Abiurazione</b>    | <b>Ammal.</b>      | <b>Divinazione</b>               | <b>Evocazione</b>     | <b>Illusione</b>     | <b>Invocazione</b>     | <b>Necroman.</b>        | <b>Trasmutaz.</b>          |
|----|-----------------------|--------------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------|------------------------|-------------------------|----------------------------|
| 1  | Barriera impermeabile | Amicizia           | Analizzare                       | Catrame               | Aura dissimulante    | Dardo incantato        | Guarigione necromantica | Aiuto domestico            |
| 2  | Contrastare elementi  | Charme persone     | Bussola                          | Cavalcatura fatata    | Auto-mutazione       | Disco levitante        | Simbolo di svenimento   | Aria calda                 |
| 3  | Guardiano naturale    | Esitazione         | Individuare costruzioni nascoste | Esplosione elementale | Celarsi ai non-morti | Luce magica*           | Soffocare               | Arma ritornante            |
| 4  | Protezione dal male   | Oratoria           | Individuare il magico            | Servitore invisibile  | Mentire              | Luci fatate            | Sussurro maledetto      | Caduta morbida             |
| 5  | Resistenza            | Parola del comando | Individuare mutaforma            | Spinta possente       | Nascondere tracce    | Mani brucianti         | Tocco del ghoul         | Colorare*                  |
| 6  | Scudo magico          | Sonno              | Individuare non-morti            |                       | Suono fantasma       | Onda sonora            | Tosse spastica          | Dardo infallibile          |
| 7  | Sigillo d'allarme     | Stordire           | Lettura dei linguaggi            |                       | Ventriloquo          | Raggio incandescente   |                         | Equilibrio marinaro*       |
| 8  |                       |                    | Lettura del magico               |                       |                      | Stretta folgorante     |                         | Estetismo                  |
| 9  |                       |                    | Localizzare metalli              |                       |                      | <i>Tenebre magiche</i> |                         | <i>Evaporazione magica</i> |
| 10 |                       |                    | Localizzare specie               |                       |                      |                        |                         | Fluttuare                  |
| 11 |                       |                    | Lungavista                       |                       |                      |                        |                         | Galleggiare                |
| 12 |                       |                    | Marcatempo                       |                       |                      |                        |                         | <i>Gambe molli</i>         |
| 13 |                       |                    | Ricerca informazioni             |                       |                      |                        |                         | Inciampare                 |
| 14 |                       |                    | Stimare cinnabryl                |                       |                      |                        |                         | Infreddolire               |
| 15 |                       |                    | Visioni della memoria            |                       |                      |                        |                         | Intralciare                |
| 16 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Lungopasso                 |
| 17 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Movimenti del ragno        |
| 18 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Pioggia magica*            |
| 19 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Proiettili magici          |
| 20 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Psicocinesi                |
| 21 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Saltare                    |
| 22 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Scavare                    |
| 23 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | <i>Scolorire</i>           |
| 24 |                       |                    |                                  |                       |                      |                        |                         | Unto                       |

**Tab. 1.4 – Incantesimi di Secondo Livello**

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

**Tab. 1.5 – Incantesimi di Terzo Livello**

|    | <b>Abiurazione</b>            | <b>Ammaliam.</b>    | <b>Divinazione</b>  | <b>Evocazione</b>            | <b>Illusione</b>      | <b>Invocaz.</b>        | <b>Necroman.</b>         | <b>Trasmutazione</b>  |
|----|-------------------------------|---------------------|---------------------|------------------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------|-----------------------|
| 1  | Barriera elettrica            | Amnesia             | Carta geografica    | Contenitore magico*          | Allucinazione mortale | Cono di freddo         | Distruggere non-morti*   | Arma elementale       |
| 2  | Cerchio di prot. 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> | Dardi incendiari      |
| 4  | Dissolvi magie                | Simbolo di paura    | Lingue              | Dardo liquido                | Sfera di invisibilità | Muro di vento          | Potenziamento vitale     | Fertilità*            |
| 5  | Libera persone                | Sonno fatato        | Ombra strisciante   | Pugno di roccia              |                       | Palla di fuoco         | Rubare il respiro        | Forma gassosa         |
| 6  | Pelle di legno                | Suggestione         | Presagio            | Sigillo del serpente         |                       | Rombo di tuono         |                          | Forma liquida         |
| 7  | Protezione da proiet. normali |                     | Spiare              | Simulacro liquido            |                       | <i>Tenebre perenni</i> |                          | Infravisione          |
| 8  | Riparo sicuro                 |                     | Verità del sangue   | Spruzzo acido                |                       |                        |                          | Ingrandire*           |
| 9  | Trappola di fuoco             |                     | Visione della morte | Viceversa                    |                       |                        |                          | <i>Lentezza</i>       |
| 10 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Metamorfosi animale   |
| 11 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Respirare elemento    |
| 12 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Riflessi fulminei     |
| 13 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Rifocillare           |
| 14 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | <i>Rimpicciolire</i>  |
| 15 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | <i>Rocce in sassi</i> |
| 16 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Sassi in rocce*       |
| 17 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | <i>Sterilità</i>      |
| 18 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Trasmutare liquidi    |
| 19 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Velocità*             |
| 20 |                               |                     |                     |                              |                       |                        |                          | Volare                |

**Tab. 1.6 – Incantesimi di Quarto Livello**

|    | <b>Abiurazione</b>    | <b>Ammaliam.</b>        | <b>Divinazione</b>    | <b>Evocazione</b>       | <b>Illusione</b>              | <b>Invocazione</b>   | <b>Necroman.</b>          | <b>Trasmutaz.</b>         |
|----|-----------------------|-------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------------|----------------------|---------------------------|---------------------------|
| 1  | Armatura spirituale   | Abilità rubata          | Comunicazione         | Ali della fenice        | Distorsione                   | Attacco solare       | Contagio                  | Abilità eccezionale       |
| 2  | Aura difensiva        | Charme mostri           | Localizzare creatura  | Copia fedele            | Invisibilità migliorata       | Lancia di ghiaccio   | Freccia nera              | Acqua aeriforme*          |
| 3  | Barriera anti-animali | Confusione              | Mappa focalizzata     | Creare atmosfera        | Metamorfosi vegetale di massa | Mano interposta      | Maledizione               | Acqua in ghiaccio*        |
| 4  | Cerchio mistico       | Controllare emozioni    | Occhi del morto       | Creare proiettili       | Mostro d'ombra                | Muro d'acqua         | Morso del vampiro         | <i>Aria liquida</i>       |
| 5  | Guscio rivelatore     | Controllare giganti     | Occhio dello stregone | Creare tessuto          | Pensieri fittizi              | Muro di fuoco        | Possessione delle spoglie | Autometamorfosi           |
| 6  | Runa di guardia       | Disperazione opprimente | Scrutare              | Evoca alleato mostruoso | Terreno illusorio             | Muro di ghiaccio     | Vincolo spirituale        | Conversione magica        |
| 7  | Scaccia maledizioni   | Simbolo di amnesia      | Seconda vista         | Evoca rifugio           | Terrori notturni              | Sfere elettrizzanti  |                           | Crescita vegetale*        |
| 8  | Scudo di fuoco        | Sonnambulismo           | Sesto senso           | Fauci della terra       | Trama iridescente             | Strali infuocati     |                           | Forma bestiale            |
| 9  |                       |                         | Vista a raggi X       | Museruola magica        |                               | Tempesta di ghiaccio |                           | <i>Ghiaccio in acqua</i>  |
| 10 |                       |                         |                       | Nebbia solida           |                               |                      |                           | Gittata eccezionale       |
| 11 |                       |                         |                       | Parete di pietra        |                               |                      |                           | Incantare oggetti         |
| 12 |                       |                         |                       | Passa roccia            |                               |                      |                           | Metamorfosi               |
| 13 |                       |                         |                       | Porta dimensionale      |                               |                      |                           | Passa pareti              |
| 14 |                       |                         |                       | Tromba d'aria           |                               |                      |                           | Pilota automatico         |
| 15 |                       |                         |                       |                         |                               |                      |                           | <i>Riduzione vegetale</i> |
| 16 |                       |                         |                       |                         |                               |                      |                           | Scolpire pietra           |
| 17 |                       |                         |                       |                         |                               |                      |                           | Veicolo incantato         |

**Tab. 1.7 – Incantesimi di Quinto Livello**

|    | <b>Abiurazione</b>              | <b>Ammaliam.</b>     | <b>Divinaz.</b>          | <b>Evocazione</b>   | <b>Illusione</b>     | <b>Invocazione</b>   | <b>Necromanzia</b>       | <b>Trasmutaz.</b>      |
|----|---------------------------------|----------------------|--------------------------|---------------------|----------------------|----------------------|--------------------------|------------------------|
| 1  | Barriera intercetta incantesimi | Blocca mostri        | Contattare piani esterni | Creare legno        | Immagine persistente | Fiamma purificatrice | Animazione dei morti     | Agilità felina*        |
| 2  | Libertà                         | Comando inconscio    | Déjà-vu                  | Creazione minore    | Incantesimo d'ombra  | Frusta di vento      | Assorbire energia vitale | Consumare cinnabryl    |
| 3  | Pelle di pietra                 | Controllare piante   | Lingua universale        | Evoca elementali    | <i>Incubo</i>        | Fulmine oscuro       | Blocca non-morti         | Dardo fatale           |
| 4  | Protezione elementale           | Demenza precoce      | Telepatia                | Muro di pietra      | Sogno *              | Memoria              | Giara magica             | <i>Debolezza</i>       |
| 5  | Schermo occultante              | Dominare persone     | Traccia di fuoco         | Nube mortale        | Travestimento        | Onda congelante      | Metamorfosi necromantica | Dissoluzione*          |
| 6  |                                 | Imposizione          | Vista rivelante          | Pioggia di terrore  | Visione falsa        | Onda di fuoco        | Oblio                    | Distorsione spaziale   |
| 7  |                                 | Nebbia mentale       |                          | Teletrasporto       |                      | Scarica di fulmini   | Supplizio empatico       | <i>Fiacchezza</i>      |
| 8  |                                 | Simbolo di discordia |                          | Tunnel dimensionale |                      |                      | Vincola golem            | Forma elementale       |
| 9  |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Forza taurina*         |
| 10 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Frantumare             |
| 11 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Fuoco d'assedio        |
| 12 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | <i>Goffaggine</i>      |
| 13 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | <i>Indurire</i>        |
| 14 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Penetrare le difese    |
| 15 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Porta di roccia        |
| 16 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Telecinesi             |
| 17 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Tempra ferrea*         |
| 18 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Trasformazione forzata |
| 19 |                                 |                      |                          |                     |                      |                      |                          | Trasparenza            |

**Tab. 1.8 – Incantesimi di Sesto Livello**

|    | <b>Abiurazione</b>           | <b>Ammaliam.</b>     | <b>Divinaz.</b>     | <b>Evocazione</b>     | <b>Illusione</b>      | <b>Invocazione</b>      | <b>Necroman.</b>      | <b>Trasmutaz.</b>       |
|----|------------------------------|----------------------|---------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|-------------------------|
| 1  | Ancora dimensionale          | Alterare la memoria  | Fiamma di giustizia | Amante fantasma       | Fuorviare             | Gabbia di forza         | Controllare non-morti | Arma mortale            |
| 2  | Barriera anti-magia          | Controllare draghi   | Richiamo telepatico | Convocare*            | Illusione programmata | Lampo solare            | Creare non-morti      | Carne in pietra*        |
| 3  | Globo di invulnerabilità     | Regressione mentale  | Vista arcana        | Creare pietra         | Inganno               | Mano possente           | Morte                 | Controllare i liquidi   |
| 4  | Lucchetto magico             | Suggestione di massa |                     | <i>Disperdere</i>     | Olografia             | Sfera raggelante        | Reincarnazione        | Controllare i venti     |
| 5  | Protezione elementale estesa |                      |                     | Evoca alleato planare |                       | Tocco infiammante       | Servigio mortale      | Controllare le correnti |
| 6  | Scudo dimensionale           |                      |                     | Muro di ferro         |                       | Trasferire incantamento | Sguardo penetrante    | Controllo inerziale     |
| 7  | Spezzare incantamento        |                      |                     | Nebbia acida          |                       |                         | Simbolo di dolore     | Disintegrazione         |
| 8  |                              |                      |                     | Nube velenosa         |                       |                         |                       | Estensione              |
| 9  |                              |                      |                     | Salto dimensionale    |                       |                         |                       | Evanescenza             |
| 10 |                              |                      |                     | Tentacolo infuocato   |                       |                         |                       | Forma eterea            |
| 11 |                              |                      |                     | Viaggio elementale    |                       |                         |                       | Legno pietrificato      |
| 12 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | <i>Pietra in carne</i>  |
| 13 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | Porta magica            |
| 14 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | Roccia in lava          |
| 15 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | Spaccaossa              |
| 16 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | Specchio comunicante    |
| 17 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | Terre mobili            |
| 18 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | Trasmutare solidi       |
| 19 |                              |                      |                     |                       |                       |                         |                       | Verga del Drago         |

**Tab. 1.9 – Incantesimi di Settimo Livello**

|    | <b>Abiuraz.</b>               | <b>Ammaliam.</b>          | <b>Divinazione</b>   | <b>Evocazione</b>            | <b>Illusione</b>      | <b>Invocazione</b>       | <b>Necroman.</b>      | <b>Trasmutaz.</b>               |
|----|-------------------------------|---------------------------|----------------------|------------------------------|-----------------------|--------------------------|-----------------------|---------------------------------|
| 1  | Armatura magica               | Charme piante             | Conoscenza           | Creare ferro                 | Gemello d'ombra       | Catena di fulmini        | Controllare costrutti | <i>Agitare le acque</i>         |
| 2  | Baluardo                      | Collare dell'asservimento | Mente collettiva     | Creare mostri normali        | Incubo illusorio      | Copia incantesimo        | Frenesia necromantica | Animare armi                    |
| 3  | Bandire                       | Danza                     | Specchio del passato | Duplicazione magica          | Invisibilità di massa | Fuoco dilaniante         | Fusione necromantica  | Calmare le acque*               |
| 4  | Barriera respingi incantesimi | Esigere                   |                      | Evoca oggetti                | Velo                  | Palla di fuoco ritardata | Lamento lugubre       | Controllo della gravità         |
| 5  | Energia purificatrice         | Parola incapacitante      |                      | Nube esplosiva               |                       | Ragnatela infiammante    | Risucchio vitale      | Controllo del tempo atmosferico |
| 6  | Epurare invisibilità          | Risucchio magico          |                      | Pioggia acida                |                       | Spada                    |                       | Corpo astrale                   |
| 7  | Pelle d'acciaio               | Simbolo di sonno          |                      | <i>Prigione dimensionale</i> |                       |                          |                       | Eroismo                         |
| 8  |                               |                           |                      | Rifugio dimensionale*        |                       |                          |                       | Metamorfosi naturale            |
| 9  |                               |                           |                      | Soccorso                     |                       |                          |                       | Preservare                      |
| 10 |                               |                           |                      | Spostamento planare          |                       |                          |                       | Roccia                          |
| 11 |                               |                           |                      | Teletrasporto ogni oggetto   |                       |                          |                       | Vascello incantato              |
| 12 |                               |                           |                      | Trasporto via roccia         |                       |                          |                       |                                 |
| 13 |                               |                           |                      | Vincola elementali           |                       |                          |                       |                                 |

**Tab. 1.10 – Incantesimi di Ottavo Livello**

|    | <b>Abiurazione</b>         | <b>Ammaliam.</b>    | <b>Divinazione</b>    | <b>Evocazione</b>    | <b>Illusione</b>              | <b>Invocaz.</b>    | <b>Necroman.</b>             | <b>Trasmutaz.</b>        |
|----|----------------------------|---------------------|-----------------------|----------------------|-------------------------------|--------------------|------------------------------|--------------------------|
| 1  | Barriera mentale           | Apertura mentale    | Assorbire conoscenze  | Catene imprigionanti | Impersonare                   | Ghiaccio perenne   | Clonare                      | Aura elementale          |
| 2  | Campo di forza             | Charme di massa     | Divinazione ultima    | Creare acciaio       | Incantesimo d'ombra superiore | Mano stritolante   | Corpo di sabbia              | Attacco devastante       |
| 3  | Rimuovi ammaliamiento      | Controllare viventi | Momento di prescienza | Creare mostri magici | Miraggio arcano               | Morte esplosiva    | Creare non-morti superiori   | Forza dei giganti        |
| 4  | Schermo di invulnerabilità | Parola accecante    | Rivela locazioni      | Creazione maggiore   | Trama scintillante            | Spruzzo prismatico | <i>Distruuggi filatterio</i> | Metamorfosi ogni oggetto |
| 5  | Scudo da duello            | Risonanza empatica  |                       | Nave di nuvola       |                               |                    | Filatterio vitale*           | Permanenza               |
| 6  | Sfera di prot. dalla magia | Simbolo di follia   |                       | Nube corrosiva       |                               |                    | Orrido avvizzimento          | Pietre incandescenti     |
| 7  | Zona di interdizione       |                     |                       |                      |                               |                    | Trappola arcana              | <i>Ripristino vitale</i> |
| 8  |                            |                     |                       |                      |                               |                    |                              | Ritardo                  |
| 9  |                            |                     |                       |                      |                               |                    |                              | Stasi temporale*         |
| 10 |                            |                     |                       |                      |                               |                    |                              | Vetracciaio              |

**Tab. 1.11 – Incantesimi di Nono Livello**

|   | <b>Abiurazione</b>                        | <b>Ammaliam.</b>  | <b>Divinazione</b>   | <b>Evocazione</b>        | <b>Illusione</b>  | <b>Invocazione</b>  | <b>Necromanzia</b>    | <b>Trasmutaz.</b>   |
|---|---|-------------------|----------------------|--------------------------|-------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|
| 1 | Barriera intercetta incantesimi superiore | Dominare mostri   | Globo della sapienza | Cancello                 | Illusione mortale | Connessione         | Alter Ego             | Annullare immunità  |
| 2 | Distruzione del magico                    | Paralisi di massa | Mappa rivelatrice    | Cerchio di teletrasporto | Realtà illusoria  | Furia infuocata     | Creare ibridi         | Cambiaforma         |
| 3 | Immunità                                  | Parola del sonno  | Previsione           | Creare qualsiasi mostro  | Ubiquità          | Memoria superiore   | <i>Invecchiamento</i> | Cristallizzare      |
| 4 | Muro prismatico                           |                   |                      | Fiume di sabbia          |                   | Pioggia di meteore  | Longevità*            | Ferma tempo         |
| 5 | Raggio anti-magia                         |                   |                      | Labirinto astrale        |                   | Raggio polare       | Parola mortale        | Potere elementale   |
| 6 | Scudo entropico                           |                   |                      | <i>Liberare l'anima</i>  |                   | Ruggito possente    | Simbolo di morte      | Preparazione magica |
| 7 |   |                   |                      | Maremoto                 |                   | Spada di luce       | Sonno maledetto       |                     |
| 8 |   |                   |                      | Uragano                  |                   | Tempesta di fulmini | Vincolare l'anima*    |                     |

## Tradizioni Arcane

Le Tradizioni arcane sono più numerose delle scuole, dato che sono un prodotto dell'ambiente culturale e storico da cui derivano gli incantatori. In pratica le tradizioni raccolgono tutti gli incantesimi considerati comuni o comunemente noti agli incantatori di una certa regione o etnia, ovvero quelli che solitamente vengono insegnati nelle accademie di magia di determinate nazioni. Per ciascuna tradizione esiste quindi una specifica lista di incantesimi dal primo al nono livello di potere considerati "comuni" dai suoi membri.

La tradizione più antica risale ad un'epoca di molti millenni antecedente l'ascesa della razza umana, ovvero all'Era dei Carnifex, grandi carnosauri intelligenti evoluti dagli ultimi dinosauri che calcarono il suolo mystarano oltre ventimila 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 prigioniero ben sorvegliato dove razze o creature pericolose sono state confinate nel corso delle ere (vedi avventura *M3: Twilight Calling*). Successivamente si affermò la tradizione dei giganti, la seconda razza ad ottenere il predominio su Mystara, ma con l'ascesa di umani e semi-umani intorno al 6000 PI, le tradizioni magiche cominciarono a moltiplicarsi, a partire da quelle elfica e thoniana (la prima tradizione arcana fondata da un'etnia umana) fino alle più recenti tradizioni dell'ultimo millennio, come quella glantriana (la più famosa). A queste vanno aggiunte anche tradizioni che giunsero su Mystara quando popolazioni aliene si insediarono sul pianeta: quella alphantiana (diffusa nella terra della magia per eccellenza, l'Impero Alphantiano), quella herathiana (tipica degli aranea) e quella laterrana (praticata dagli esuli fuggiti dal pianeta Laterre, nella Dimensione del Mito, e rifugiatisi nelle valli glantriane per dar vita alla magocrazia più famosa del Mondo Conosciuto).

Di seguito viene data una lista approssimativa delle tradizioni arcane ancora attive presenti su Mystara con la data approssimativa della fondazione della tradizione tra parentesi e l'area in cui ciascuna è predominante. È sempre possibile trovare affiliati a una tradizione in altre zone, ma in questi casi il Master dovrebbe avere una spiegazione valida legata alla storia dell'incantatore. Le *tradizioni in italico* sono considerate di basso livello magico, *quelle in grassetto italico* di alto livello, mentre le restanti sono di medio livello.

**Alphantiana** (4500 PI): Impero Alphantiano

*Denagothiana* (500 PI): Denagoth

**Elfica** (5000 PI): Alfheim, Alphantia, Cinque Contee, Costa Selvaggia, Glantri, Reame Silvano, Regno d'Ombra, Wendar, elfi del Mondo Cavo

**Glantriana** (800 DI): Glantri

**Herathiana** (3500 PI): Herath, regioni aranea

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

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

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

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

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

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

Ochalese (500 PI): Ochalea

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

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

**Tanagoro** (2000 PI): Isole delle Perle, Tanegioth, Tanagor, Terre Tanagoro (Mondo Cavo), Yavdlom, Zyx1

Thoniana (4500 PI): Thonia

**Thyatiana** (50 DI): Baronie Selvagge, Darokin, Ierendi, Impero Thyatiano, Karameikos

*Traladarana* (100 DI): Karameikos, Città-stato huleane

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

Varelyyana (200 PI): Davania centro-meridionale

*Ylari* (900 DI): Ylaruam, Baronie Selvagge

Ogni incantatore arcano deve quindi scegliere la propria tradizione di appartenenza in base alle sue radici storiche e culturali, e questa scelta non solo determinerà quali incantesimi saranno per lui comuni, ma influenzerà anche la sua capacità di creare oggetti magici. Infatti, gli incantesimi considerati comuni hanno una probabilità maggiore di essere creati coi normali processi di ricerca magica, mentre quelli non comuni (ovvero che non appartengono alla propria tradizione) sono più difficili da creare (vedi Volume 3). Naturalmente l'incantatore può anche accettare di scambiare incantesimi della propria lista con incantesimi di altre scuole, permettendo ad altri maghi l'accesso al proprio libro degli incantesimi in cambio di un simile favore, oppure comprando (laddove sia possibile) o ritrovando pergamene e libri magici che contengano incantesimi delle altre scuole. Il DM dovrebbe ricordarsi di variare gli incantesimi degli avversari dei personaggi tenendo conto di queste tabelle, e ciò andrà sicuramente a vantaggio di una maggiore varietà del gioco.

La lista di incantesimi differenti per tradizione influenza anche la capacità di riconoscere gli effetti magici presenti negli oggetti con una prova di *Magia arcana* (vedi il *Manuale delle Abilità Generali* disponibile online), poiché l'incantatore può scegliere di riconoscere solo gli effetti comuni alla tradizione cui appartiene oppure alla scuola in cui si specializza. L'appartenenza ad una tradizione è quindi confermata dall'acquisizione dell'abilità generale *Magia arcana* (che si apprende solo dopo almeno un anno di studio), la quale concede all'incantatore anche l'accesso ad una capacità speciale tipica di quella tradizione arcana. La lista delle capacità speciali associate ad ogni tradizione mystarana (con la descrizione di ogni potere) viene data di seguito. Nel caso di nuove altre tradizioni, il Master è incoraggiato a creare nuove capacità, tenendo conto che a tradizioni antiche e consolidate dovrebbero corrispondere poteri più importanti e viceversa.

**Alphantiana: Potenza elementale.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Aria della sua tradizione.

**Denagothiana: Nemico prescelto.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS degli elfi per evitare gli effetti di ogni incantesimo della sua tradizione.

**Elfica: Resistenza magica.**

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello a sua scelta e riceve un bonus di +2 a tutti i TS contro quell'incantesimo o contro effetti magici di oggetti incantati con quello specifico potere.

**Glantriana: Incantesimo firma.**

Il mago sceglie un singolo incantesimo tradizionale del livello più alto che può lanciare, e che sarà detto "incantesimo firma". Quando, guadagnando esperienza,

ottiene accesso ad incantesimi di livello più elevato può scegliere un nuovo incantesimo del livello appena raggiunto, oppure conservare l'ultima scelta fatta. Il mago impone una penalità di -3 a tutti i TS contro il suo incantesimo firma.

**Herathiana: Esperto Ammaliatore.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi di Ammalimento della sua tradizione.

**Huleana: Esperto Illusionista.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi di Illusione della sua tradizione.

**Hutaaka: Sapienza arcana.**

Quando il mago tenta di ricercare un incantesimo tradizionale ottiene un bonus di +20% al tiro per verificare il successo del procedimento. Se invece ricerca un incantesimo sconosciuto, beneficia di un bonus di +10%.

**Marina: Potenza elementale.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Acqua della sua tradizione.

**Mileniana: Incantesimo superiore.**

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello a sua scelta contenuto nel suo libro: quando lo lancia, quell'incantesimo è considerato di un livello effettivo più elevato (gli incantesimi di 9° restano comunque di 9°). Nessuna delle statistiche associate all'incantesimo (come raggio, danni, durata, etc.) viene modificata, ma l'incantesimo potrebbe perforare le difese di una creatura immune agli incantesimi fino ad un certo livello.

**Nithiana: Potenza elementale.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Fuoco della sua tradizione.

**Normanna: Incantesimi in combattimento.**

Il mago che subisce danni o viene disturbato mentre lancia un incantesimo beneficia di un bonus di +4 alla prova di Concentrazione per evitare di sprecarlo.

**Ochalese: Raggio incrementato.**

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello contenuto nel suo libro degli incantesimi: quando lancia quell'incantesimo il Raggio è raddoppiato. Se l'incantesimo ha raggio Contatto, il raggio diventa 1,5 metri (se prima era richiesto un TxC, è richiesto anche dopo, solo che è a distanza e si applica la Des invece della For). Non ha effetto sugli incantesimi con raggio 0 (incantesimi personali devono restare personali).

**Olteca: Artefice arcano.**

Quando il mago incanta un oggetto magico con un potere legato ad uno qualsiasi dei suoi incantesimi tradizionali, ottiene un bonus di +20% al tiro per verificare il successo dell'incantamento. Se l'oggetto ha più poteri, il bonus si applica solo ai tiri per verificare quei poteri effettivamente legati a incantesimi tradizionali.

**Sindhi: Esperienza focalizzata.**

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello a sua scelta e lo lancia come se egli fosse a tutti gli effetti un incantatore di 2 livelli superiore.

**Tanagoro: Durata incrementata.**

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello a sua scelta contenuto nel suo libro la cui durata non sia

istantanea, permanente, 1 singolo round o casuale (cioè non espressa da un tiro di dado): quando lancia quell'incantesimo la durata è raddoppiata.

**Thoniana: Esperto Trasmutatore.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi di Trasmutazione della sua tradizione.

**Thyatiana: Incantesimo inarrestabile.**

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello a sua scelta contenuto nel suo libro: quando lo lancia impone un -1 ai TS delle vittime per evitarne l'effetto.

**Traladarana: Esperto Negromante.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi di Necromanzia della sua tradizione.

**Traldar: Potenza arcana.**

Quando il mago lancia un incantesimo tradizionale, gli effetti dell'anti-magia parziale del bersaglio o dell'area in cui ha effetto l'incantesimo sono ridotti del 30% (fino ad un minimo di 0%); non ha effetto in presenza di anti-magia totale (100%, come il raggio dell'occhio centrale del beholder o una barriera anti-magia).

**Varelyana: Potenza elementale.**

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Terra della sua tradizione.

**Ylari: Incantesimo innato.**

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale contenuto nel suo libro: egli sarà in grado di lanciarlo gratuitamente una volta al giorno. L'incantesimo scelto si può cambiare solo una volta acquisito un nuovo livello.

È possibile creare nuove tradizioni arcane miscelando i vari 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.

In linea di massima, 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) non squilibranti, per campagne con poca magia (es. Ravenloft) 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 ochalese o quella 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 su Mystara, ovvero l'Alphatia, Thyatis e la razza elfica), il numero oscilla da 14 a 16 incantesimi conosciuti per livello di potere.

Vengono riportate di seguito tredici tabelle differenti, ciascuna delle quali elenca gli incantesimi comuni di una determinata tradizione arcana. Si è cer-

cato di proporre esempi di culture mystarane per ognuno dei tre livelli di conoscenza magica sopra elencati (3 basse, 3 medie e 8 alte), in modo da esplicitare meglio le differenze che possono esservi tra le conoscenze magiche delle diverse etnie mystarane. Naturalmente questi sono esempi e linee guida che ogni Master può variare o utilizzare per creare altrettante liste di incantesimi per le tradizioni arcane più disparate.

**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 diversi tipi di effetti delle scuole di Ammalimento, Divinazione, Evocazione, Illusione e Necromanzia. Per ulteriori dettagli sulla lista degli incantesimi inutilizzabili nel Mondo Cavo si faccia riferimento all'apposita sezione nell'Appendice contenuta al termine di questo volume.

**TAB. 1.12 – TRADIZIONE ALPHATIANA**

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello            | 2° livello              | 3° livello                       | 4° livello            | 5° livello                      |
|-----------------------|-------------------------|----------------------------------|-----------------------|---------------------------------|
| Aiuto domestico       | Allarme magico          | Amnesia                          | Aura difensiva        | Assorbire energia vitale        |
| Analizzare            | Alterare fuochi normali | Blocca persone                   | Autometamorfosi       | Barriera intercetta incantesimi |
| Aria calda            | Cerchio di simulazione  | Climatizzare ambiente            | Confusione            | Blocca mostri                   |
| Caduta morbida        | Chiavistello magico     | Creare aria                      | Creare atmosfera      | Creare legno                    |
| Charme persone        | Creazione spettrale     | Dissolvi magie                   | Creare tessuto        | Demenza precoce                 |
| Colorare*             | ESP                     | Forma gassosa                    | Incantare oggetti     | Distorsione spaziale            |
| Contrastare elementi  | Evoca alleato animale   | Fulmine magico                   | Metamorfosi           | Evoca elementali                |
| Dardo incantato       | Folata di vento         | Luce perenne*                    | Nebbia solida         | Forma elementale                |
| Fluttuare             | Immagine illusorie      | Muro di vento                    | Occhio dello stregone | Frusta di vento                 |
| Individuare il magico | Invisibilità            | Palla di fuoco                   | Passa pareti          | Lingua universale               |
| Lettura dei linguaggi | Levitazione             | Protezione da proiettili normali | Pilota automatico     | Nube mortale                    |
| Luce magica*          | Muro di vuoto           | Rombo di tuono                   | Porta dimensionale    | Scarica di fulmini              |
| Onda sonora           | Nube maleodorante       | Rubare il respiro                | Runa di guardia       | Telecinesi                      |
| Scudo magico          | Ragnatela               | Spiare                           | Scrutare              | Teletrasporto                   |
| Sonno                 | Scassinare              | Velocità*                        | Tromba d'aria         | Travestimento                   |
| Suono fantasma        | Vedere l'invisibile     | Volare                           | Veicolo incantato     | Tunnel dimensionale             |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello                   | 7° livello                    | 8° livello                   | 9° livello                                |
|------------------------------|-------------------------------|------------------------------|---|
| Barriera anti-magia          | Baluardo                      | Aura elementale              | Barriera intercetta incantesimi superiore |
| Controllare i venti          | Bandire                       | Barriera mentale             | Cambiaforma                               |
| Creare pietra                | Barriera respingi incantesimi | Campo di forza               | Cancello                                  |
| Disintegrazione              | Conoscenza                    | Creare acciaio               | Connessione                               |
| Estensione                   | Controllo della gravità       | Distruzione del magico       | Creare qualsiasi mostro                   |
| Evanescenza                  | Controllo tempo atmosferico   | Impersonare                  | Distruzione del magico                    |
| Evoca alleato planare        | Copia incantesimo             | Mano stritolante             | Ferma tempo                               |
| Gabbia di forza              | Creare ferro                  | Nave di nuvola               | Immunità                                  |
| Globo di invulnerabilità     | Evoca oggetto                 | Nube corrosiva               | Memoria superiore                         |
| Lucchetto magico             | Nube esplosiva                | Permanenza                   | Muro prismatico                           |
| Morte                        | Parola incapacitante          | Scudo da duello              | Potere elementale                         |
| Nebbia acida                 | Rifugio dimensionale*         | Sfera di protez. dalla magia | Preparazione magica                       |
| Nube velenosa                | Risucchio magico              | Simbolo di follia            | Ruggito possente                          |
| Olografia                    | Spostamento planare           | Spruzzo prismatico           | Sonno maledetto                           |
| Protezione elementale estesa | Teletrasporto di ogni oggetto | Trappola arcana              | Tempesta di fulmini                       |
| Viaggio elementale           | Vincola elementali            | Zona di interdizione         | Uragano                                   |

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

**Nota:** La Tradizione Ochalese deriva in parte da quella alphatiana, ma è considerata di livello inferiore e si compone di 11 incantesimi per livello di potere (particolarmente diffusi quelli di Abiurazione, Divinazione e Trasmutazione).

**TAB. 1.13 – TRADIZIONE ELFICA**

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello                | 2° livello                                      | 3° livello                       | 4° livello                               | 5° livello                                 |
|---------------------------|---|----------------------------------|--|--|
| <i>Amicizia</i>           | Arma magica                                     | <i>Blocca persone</i>            | Autometamorfofi                          | Agilità felina*                            |
| Analizzare                | Creazione spettrale                             | Cerchio di protezione dal male   | Barriera anti-animali                    | <i>Blocca mostri</i>                       |
| <i>Charme persone</i>     | <i>ESP</i>                                      | Crea fuoco* (D)                  | <i>Blocca animali (D)</i>                | <i>Contattare piani esterni</i>            |
| Dardo incantato           | <i>Evoca alleato animale [Stretta rocciosa]</i> | Dissolvi magie                   | <i>Charme mostri</i>                     | <i>Controllare piante [Fulmine oscuro]</i> |
| Guardiano naturale        | Fuoco fatuo (D)                                 | Fulmine magico [Pugno di roccia] | Confusione                               | Creare legno                               |
| Individuare il magico     | Immagini illusorie                              | Ingrandire*                      | Crescita vegetale* [Parete di pietra]    | Demenza precoce                            |
| Intralcia                 | Individuare il male                             | Metamorfofi animale              | Immunità agli elementi (D)               | Dissoluzione*                              |
| Lettura dei linguaggi     | <i>Invisibilità</i>                             | Oscurare* (D)                    | Metamorfofi                              | <i>Evoca elementali</i>                    |
| Localizzare specie        | Levitazione                                     | Protezione dal veleno (D)        | Metamorfofi vegetale di massa            | <i>Giara magica</i>                        |
| Luci fatate               | Lingua animale                                  | Protezione da proiettili normali | Muro di fuoco                            | <i>Imposizione</i>                         |
| Lungopasso                | Localizzare oggetti                             | Respirare elemento               | <i>Occhio dello stregone</i>             | Muro di pietra                             |
| <i>Parola del comando</i> | Paura   | <i>Sfera di invisibilità</i>     | <i>Porta dimensionale [Passa roccia]</i> | Porta vegetale (D) [Porta di roccia]       |
| Pioggia magica*           | Ragnatela                                       | <i>Spiare</i>                    | Scaccia maledizioni                      | Schermo occultante [Pelle di pietra]       |
| Protezione dal male       | Resistenza agli elementi (D)                    | Sonno fatato                     | <i>Seconda vista</i>                     | Telecinesi                                 |
| Scopri pericolo (D)       | Silenzio individuale                            | Velocità*                        | Tempesta di ghiaccio                     | <i>Teletrasporto</i>                       |
| Ventriloquo               | <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                | Cambiaforma                              |
| Carne in pietra*                      | <i>Charme piante</i>                              | Barriera mentale                | <i>Cancello</i>                          |
| Controllare i liquidi                 | <i>Conoscenza</i>                                 | Campo di forza                  | <i>Cerchio di teletrasporto</i>          |
| Controllare i venti [Rocchia in lava] | Controllo tempo atmosferico                       | <i>Charme di massa</i>          | Connessione                              |
| Creare pietra                         | <i>Creare mostri normali</i>                      | <i>Clonare</i>                  | <i>Creare qualsiasi mostro</i>           |
| Disintegrazione                       | Danza   | <i>Creare mostri magici</i>     | Distruzione del magico                   |
| <i>Evoca alleato planare</i>          | <i>Evoca oggetto</i>                              | <i>Divinazione ultima</i>       | <i>Dominare mostri</i>                   |
| Lampo solare                          | <i>Invisibilità di massa</i>                      | Metamorfofi ogni oggetto        | Ferma tempo                              |
| Legno pietrificato                    | Metamorfofi naturale                              | Momento di prescienza           | Globo della sapienza                     |
| Olografia                             | Parola incapacitante                              | Parola accecante                | Immunità                                 |
| Porta magica                          | Rocchia   | Permanenza                      | <i>Labirinto astrale</i>                 |
| <i>Reincarnazione</i>                 | Smuovi legno (D)                                  | <i>Risonanza empatica</i>       | Muro prismatico                          |
| Spezzare incantamento                 | Spada   | Rivela locazioni                | Parola del sonno                         |
| Terre mobili                          | <i>Specchio del passato</i>                       | Schermo di invulnerabilità      | Spada di luce                            |
| Verga del drago [Smuovi pietra (D)]   | <i>Spostamento planare [Trasporto via roccia]</i> | Sfera di protezione dalla magia | Tempesta di fulmini [Pioggia di meteore] |
| Vista arcana                          | <i>Teletrasporto di ogni oggetto</i>              | Vetracciaio                     | <i>Vincolare l'anima*</i>                |

(D) : incantesimo druidico (fare riferimento alla lista incantesimi dei Druidi nel Volume 2). 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 grassetto**]: incantesimo della tradizione degli elfi dell'ombra, sostituisce la magia elfica associata. La tradizione degli elfi dell'ombra è diffusa solo tra gli elfi del sottosuolo e tra gli Schattentalfen del Mondo Cavo.

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

**Are di diffusione:** Mondo Conosciuto, Isola dell'Alba, Norwold, Alphia, Costa Selvaggia, Braccio degli Immortali, Reame Silvano, N'djatwaland (Davania); Schattentalfen, elfi di Valle Ghiacciata ed del Popolo Mite nel Mondo Cavo.

**Nota:** La tradizione di superficie rifiuta gli incantesimi offensivi basati sul fuoco poiché contrari alla Via della Foresta.

**TAB. 1.14 – 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           | Blocca mostri        |
| Charme persone        | Chiavistello magico    | Cerchio di protezione dal male   | Charme mostri             | Blocca non-morti     |
| Individuare il magico | Creazione spettrale    | Dissolvi magie                   | Contagio                  | Comando inconscio    |
| Lettura dei linguaggi | Dardo accecante        | Distuggere non-morti*            | Evoca alleato mostruoso   | 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 d'allarme     | Risata incontenibile   | Simbolo di paura                 | Scrutare                  | Incantesimo d'ombra  |
| Soffocare             | Rune esplosive         | Spiare                           | Sonnambulismo             | Onda di fuoco        |
| Sonno                 | Soffio arcano          | Suggestione                      | Strali infuocati          | Penetrare le difese  |
| Spinta possente       | Trama ipnotica         | Trappola di fuoco                | Terrori notturni          | Pioggia di terrore   |
| Tosse spastica        | Vedere l'invisibile    | Visione della morte              | Veicolo incantato         | Sogno*               |
| Visioni della memoria | Vento sussurrante      | Volare                           | Vincolo spirituale        | Teletrasporto        |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello                   | 7° livello                    | 8° livello                    | 9° livello               |
|------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| Barriera anti-magia          | Bandire                       | Aura elementale               | Annullare immunità       |
| Carne in pietra*             | Barriera respingi incantesimi | Barriera mentale              | Cambiaforma              |
| Disintegrazione              | Catena di fulmini             | Campo di forza                | Cancello                 |
| Evoca alleato planare        | Conoscenza                    | Controllare viventi           | Cerchio di teletrasporto |
| Gabbia di forza              | Evoca oggetto                 | Creare mostri magici          | Connessione              |
| Globo di invulnerabilità     | Fuoco dilaniante              | Creare non-morti superiori    | Creare qualsiasi mostro  |
| Illusione programmata        | Fusione necromantica          | Divinazione ultima            | Distruzione del magico   |
| Morte                        | Incubo illusorio              | Incantesimo d'ombra superiore | Ferma tempo              |
| Olografia                    | Invisibilità di massa         | Metamorfofi di ogni oggetto   | Furia infuocata          |
| Protezione elementale estesa | Nube esplosiva                | Morte esplosiva               | Immunità                 |
| Servigio mortale             | Palla di fuoco ritardata      | Orrido avvizzimento           | Muro prismatico          |
| Tentacolo infuocato          | Parola incapacitante          | Permanenza                    | Parola mortale           |
| Tocco infiamante             | Risucchio magico              | Rimuovi ammaliamento          | Pioggia di meteore       |
| Trasferire incantamento      | Risucchio vitale              | Sfera di protez. dalla magia  | Potere elementale        |
| Verga del drago              | Teletrasporto di ogni oggetto | Trama scintillante            | Preparazione magica      |
| Viaggio elementale           | Vincola elementali            | Trappola arcana               | Simbolo di morte         |

**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 quelle laterrana, alphantiana, thyatiana, elfica e traladarana.

**TAB. 1.15 – TRADIZIONE HERATHIANA****Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello            | 2° livello              | 3° livello                       | 4° livello                    | 5° livello               |
|-----------------------|-------------------------|----------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| Analizzare            | Creazione spettrale     | Barriera elettrica               | Aura difensiva                | Blocca mostri            |
| Charme persone        | Elasticità              | Blocca persone                   | Barriera deflettente          | Contattare piani esterni |
| Dardo incantato       | ESP                     | Cono di freddo                   | Charme mostri                 | Creare legno             |
| Inciampare            | Freccia acida           | Dissolvi magie                   | Crescita vegetale*            | Demenza precoce          |
| Individuare il magico | Immagini illusorie      | Fulmine magico                   | Maledizione                   | Dominare persone         |
| Luce magica*          | Invisibilità            | Identificare specie              | Mano interposta               | Lingua universale        |
| Mentire               | Magnetismo              | Iscrizione segreta               | Metamorfofi                   | Memoria                  |
| Movimenti del ragno   | Mimetismo               | Metamorfofi animale              | Metamorfofi vegetale di massa | Schermo occultante       |
| Protezione dal male   | Morte apparente         | Ombra strisciante                | Occhio dello stregone         | Telecinesi               |
| Psicocinesi           | Protezione mentale      | Pelle di legno                   | Pensieri fittizi              | Telepatia                |
| Sigillo d'allarme     | Raggio di indebolimento | Protezione da proiettili normali | Porta dimensionale            | Teletrasporto            |
| Sonno                 | Riflessi fulminei       | Spruzzo acido                    | Scrutare                      | Trasformazione forzata   |
| Stordire              | Ragnatela               | Suggestione                      | Sesto senso                   | Trasparenza              |
| Unto                  | Simbolo di stordimento  | Velocità*                        | Sfere elettrizzanti           | Travestimento            |
| Ventriloquio          | Vedere l'invisibile     | Viceversa                        | Terreno illusorio             | Visione falsa            |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello               | 7° livello                    | 8° livello                 | 9° livello               |
|--------------------------|-------------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Alterare la memoria      | Catena di fulmini             | Apertura mentale           | Cambiaforma              |
| Ancora dimensionale      | Charme piante                 | Assorbire conoscenze       | Cerchio di teletrasporto |
| Barriera anti-magia      | Collare dell'asservimento     | Barriera mentale           | Connessione              |
| Convocare*               | Conoscenza                    | Catene imprigionanti       | Creare ibridi            |
| Creare pietra            | Controllo della gravità       | Charme di massa            | Cristallizzare           |
| Evoca alleato planare    | Controllo tempo atmosferico   | Controllare viventi        | Dominare mostri          |
| Globo di invulnerabilità | Corpo astrale                 | Divinazione ultima         | Ferma tempo              |
| Illusione programmata    | Esigere                       | Mano stritolante           | Immunità                 |
| Lucchetto magico         | Mente collettiva              | Permanenza                 | Labirinto astrale        |
| Mano possente            | Metamorfofi naturale          | Risonanza empatica         | Muro prismatico          |
| Olografia                | Parola incapacitante          | Rivela locazioni           | Paralisi di massa        |
| Salto dimensionale       | Pelle d'acciaio               | Schermo di invulnerabilità | Parola del sonno         |
| Scudo dimensionale       | Risucchio magico              | Spruzzo prismatico         | Preparazione magica      |
| Spezzare incantamento    | Spostamento planare           | Vetracciaio                | Simbolo di morte         |
| Vista arcana             | Teletrasporto di ogni oggetto | Zona di interdizione       | Tempesta di fulmini      |

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

**Nota:** 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. 1.16 – TRADIZIONE HULEANA****Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello                       | 2° livello           | 3° livello                     | 4° livello                    | 5° livello                      |
|----------------------------------|----------------------|--------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| Camuffamento                     | Bocca magica         | Blocca persone                 | Abilità rubata                | Animazione dei morti            |
| Charme persone                   | Controllare umanoidi | Cerchio di protezione dal male | Autometamorfosi               | Barriera intercetta incantesimi |
| Dardo incantato                  | Creazione spettrale  | Controllare animali            | Charme mostri                 | Blocca mostri                   |
| Individuare costruzioni nascoste | ESP                  | Dissolvi magie                 | Confusione                    | Comando inconscio               |
| Individuare il magico            | Immagini illusorie   | Forma gassosa                  | Controllare giganti           | Consumare cinnabryl             |
| Lettura dei linguaggi            | Invisibilità         | Fulmine magico                 | Guscio rivelatore             | Dissoluzione*                   |
| Luce magica*                     | Levitazione          | Infravisione                   | Invisibilità migliorata       | Evoca elementali                |
| Mentire                          | Localizzare oggetti  | Ingrandire*                    | Metamorfosi                   | Giara magica                    |
| Oratoria                         | Maschera di morte    | Muro illusorio                 | Metamorfosi vegetale di massa | Incantesimo d'ombra             |
| Protezione dal male              | Protezione mentale   | Palla di fuoco                 | Mostro d'ombra                | Nebbia mentale                  |
| Scudo magico                     | Ragnatela            | Spiare                         | Pensieri fittizi              | Schermo occultante              |
| Sonno                            | Sensi arcani         | Suggestione                    | Scrutare                      | Teletrasporto                   |
| Stimare cinnabryl                | Vedere l'invisibile  | Velocità*                      | Terreno illusorio             | Travestimento                   |
| Ventriloquio                     | Zona di verità*      | Volare                         | Vista a raggi X               | Visione falsa                   |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello               | 7° livello                    | 8° livello                    | 9° livello             |
|--------------------------|-------------------------------|-------------------------------|------------------------|
| Alterare la memoria      | Animare armi                  | Apertura mentale              | Cambiaforma            |
| Carne in pietra*         | Bandire                       | Assorbire conoscenze          | Cancello               |
| Controllare draghi       | Barriera respingi incantesimi | Barriera mentale              | Connessione            |
| Disintegrazione          | Catena di fulmini             | Charme di massa               | Distruzione del magico |
| Evoca alleato planare    | Conoscenza                    | Controllare viventi           | Dominare mostri        |
| Fuorviare                | Epurare invisibilità          | Divinazione ultima            | Illusione mortale      |
| Globo di invulnerabilità | Gemello d'ombra               | Impersonare                   | Immunità               |
| Illusione programmata    | Incubo illusorio              | Incantesimo d'ombra superiore | Muro prismatico        |
| Inganno                  | Invisibilità di massa         | Miraggio arcano               | Paralisi di massa      |
| Olografia                | Lamento lugubre               | Orrido avvizzimento           | Parola del sonno       |
| Regressione mentale      | Parola incapacitante          | Risonanza empatica            | Parola mortale         |
| Specchio comunicante     | Rifugio dimensionale*         | Schermo di invulnerabilità    | Previsione             |
| Suggestione di massa     | Risucchio magico              | Sfera di protez. dalla magia  | Realtà illusoria       |
| Vista arcana             | Velo                          | Trama scintillante            | Ubiquità               |

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

**Nota:** 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 e appoggiata dal Maestro nel VI secolo DI, che la trasformò nella tradizione huleana attuale.

**TAB. 1.17 – TRADIZIONE MARINA**

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello   | 2° livello                                | 3° livello                                       | 4° livello  | 5° livello                                       |
|--|---|--|---|--|
| <i>Barriera impermeabile</i><br>[Scudo magico]         | Arma magica                               | Carta geografica                                 | Acqua in ghiaccio*                                  | Acqua aeriforme*                                 |
| Bussola  | <i>Carenare</i><br>[Capacità temporanea]  | Contenitore magico*                              | Autometamorfosi                                     | Blocca mostri                                    |
| <i>Catrame</i><br>[Analizzare]                         | Corda magica                              | Crea fuoco* (D)                                  | Comunicazione                                       | <i>Creare legno</i><br>[Creazione minore]        |
| Dardo incantato  | Evoca alleato animale                     | <i>Dardo liquido</i><br>[Dolore mortale]         | Conversione magica                                  | Dardo fatale                                     |
| <i>Equilibrio marinaro*</i><br>[Protezione dal male]   | Fuoco fatuo (D)                           | Dissolvi magie                                   | Evoca alleato mostruoso                             | Evoca elementali                                 |
| <i>Galleggiare</i><br>[Stordire]                       | <i>Guardia notturna</i><br>[Sensi arcani] | <i>Evoca fulmini</i><br>[Rombo di tuono]         | Gittata eccezionale                                 | Forma elementale                                 |
| Intralcicare   | Invisibilità                              | Forma liquida                                    | Immunità agli elementi (D)                          | <i>Fuoco d'assedio</i><br>[Distorsione spaziale] |
| Localizzare specie                                     | Lingua animale                            | Fulmine magico                                   | Localizzare creatura                                | Lingua universale                                |
| Luce magica*   | Marcire                                   | Oscurare* (D)                                    | Mappa focalizzata                                   | Onda congelante                                  |
| Lungavista   | Nuotare*                                  | <i>Palla di fuoco</i><br>[Allucinazione mortale] | <i>Muro di ghiaccio</i><br>[Muro d'acqua]           | Protezione elementale                            |
| Marcatempo   | Purificare acqua e cibo (D)               | Respirare elemento                               | Scaccia maledizioni                                 | Telepatia  |
| <i>Pioggia magica*</i><br>[Infreddolire]               | Ragnatela                                 | <i>Simulacro liquido</i><br>[Ingrandire*]        | Sfere elettrizzanti                                 | Teletrasporto                                    |
| <i>Predire il tempo (D)</i><br>[Individuare il magico] | Resistenza agli elementi (D)              | Torci legno (D)                                  | <i>Tempesta di ghiaccio</i><br>[Lancia di ghiaccio] | Tunnel dimensionale                              |
| Sonno  | Vedere l'invisibile                       | Trasmutare liquidi                               | Terreno illusorio                                   | Vista rivelante                                  |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello  | 7° livello  | 8° livello                      | 9° livello                                  |
|---|---|---------------------------------|---|
| Alterare la memoria                                     | Armatura magica   | Attacco devastante              | Barriera intercetta incantesimi superiore   |
| Barriera anti-magia                                     | Calmare le acque*   | Aura elementale                 | Connessione                                 |
| Controllare i liquidi                                   | <i>Controllo tempo atmosferico</i><br>[Preservare]          | Creare acciaio                  | Creare qualsiasi mostro                     |
| <i>Controllare i venti</i><br>[Controllare le correnti] | Corpo astrale   | Creazione maggiore              | Dominare mostri                             |
| Disintegrazione   | Creare ferro  | Divinazione ultima              | Ferma tempo                                 |
| Evoca alleato planare                                   | Duplicazione magica   | Ghiaccio perenne                | Immunità                                    |
| Globo di invulnerabilità                                | Eroismo   | Momento di prescienza           | Labirinto astrale                           |
| Lampo solare  | Evoca oggetto   | Nube corrosiva                  | Mappa rivelatrice                           |
| Legno pietrificato                                      | Invisibilità di massa                                       | Orrido avvizzimento             | Maremoto                                    |
| Mano possente   | Metamorfosi naturale  | Permanenza                      | Paralisi di massa                           |
| <i>Nebbia acida</i><br>[Regressione mentale]            | <i>Palla di fuoco ritardata</i><br>[Fuoco dilaniante]       | Rivela locazioni                | Potere elementale                           |
| <i>Nube velenosa</i><br>[Spezzare incantamento]         | <i>Pioggia acida</i><br>[Parola incapacitante]              | Schermo di invulnerabilità      | <i>Raggio polare</i><br>[Muro prismatico]   |
| Reincarnazione  | <i>Vascello incantato</i><br>[Teletrasporto d'ogni oggetto] | Sfera di protezione dalla magia | <i>Uragano</i><br>[Simbolo di morte]        |
| <i>Sfera raggelante</i><br>[Spaccaossa]                 | Vincola elementali  | Spruzzo prismatico              | <i>Tempesta di fulmini</i><br>[Cambiaforma] |

(D) incantesimo druidico (fare riferimento alla lista incantesimi dei Druidi nel Volume 2). 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. 1.18 – 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 elementale             | Attacco solare          | Assorbire energia vitale                      |
| Arma ritornante                       | Chiavistello magico   | Creare aria                 | Creare proiettili       | Creare legno                                  |
| Aura dissimulante                     | Colpo sicuro          | Dardi incendiari            | Creare tessuto          | Creazione minore                              |
| Camuffamento                          | Creazione spettrale   | Dissolvi magie              | Crescita vegetale*      | Dissoluzione*                                 |
| <i>Charme persone</i><br>[Esitazione] | <i>ESP</i><br>[Paura] | Fertilità*                  | Disperazione opprimente | <i>Evoca elementali</i><br>[Forma elementale] |
| Individuare il magico                 | Estasi                | Forma gassosa               | Evoca rifugio           | Forza taurina*                                |
| Lettura dei linguaggi                 | Individuare il male   | Infravisione                | Incantare oggetti       | Immagine persistente                          |
| Luce magica*                          | Levitazione           | Lingue                      | Maledizione             | <i>Imposizione</i>                            |
| Oratoria                              | Localizzare oggetti   | Luce perenne*               | Muro di fuoco           | Muro di pietra                                |
| Protezione dal male                   | Nuotare*              | Prot. da proiettili normali | Museruola magica        | Nube mortale                                  |
| Raggio incandescente                  | Ragnatela             | Pugno di roccia             | Passa pareti            | Onda di fuoco                                 |
| Ricerca informazioni                  | Scassinare            | Riflessi fulminei           | Scaccia maledizioni     | Simbolo di discordia                          |
| Saltare                               | Scudo deflettente     | Rubare il respiro           | Terreno illusorio       | Supplizio empatico                            |
| Sussurro maledetto                    | Sfera incendiaria     | Velocità*                   | Trama iridescente       | Tempra ferrea*                                |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello   | 7° livello  | 8° livello  | 9° livello                                |
|--|---|---|---|
| <i>Amante fantasma</i><br>[Controllo inerziale]        | Animare armi  | <i>Assorbire conoscenze</i><br>[Ritardo]                      | Barriera intercetta incantesimi superiore |
| Barriera anti-magia                                    | Armatura magica   | Attacco devastante  | Cambiaforma                               |
| Carne in pietra*                                       | Baluardo  | Aura elementale   | Connessione                               |
| Controllare i venti                                    | Barriera respingi incantesimi                                 | Catene imprigionanti  | Cristallizzare                            |
| <i>Convocare*</i><br>[Gabbia di forza]                 | <i>Controllare costrutti</i><br>[Controllo tempo atmosferico] | <i>Creare mostri magici</i><br>[Sfera di protez. dalla magia] | Globo della sapienza                      |
| Creare pietra  | Copia incantesimo   | Creazione maggiore  | Illusione mortale                         |
| Globo di invulnerabilità                               | Creare ferro  | Forza dei giganti   | Immunità                                  |
| Lucchetto magico                                       | Danza   | Metamorfosi di ogni oggetto                                   | Muro prismatico                           |
| Nebbia acida   | Eroismo   | Momento di prescienza   | Parola del sonno                          |
| Olografia  | Gemello d'ombra   | Parola accecante  | Previsione                                |
| Porta magica   | Lamento lugubre   | Permanenza  | Raggio anti-magia                         |
| Regressione mentale                                    | Pioggia acida   | Pietre incandescenti  | Realtà illusoria                          |
| <i>Suggestione di massa</i><br>[Spezzare incantamento] | <i>Rifugio dimensionale*</i><br>[Roccia]                      | <i>Risonanza empatica</i><br>[Miraggio arcano]                | Ruggito possente                          |
| Terre mobili   | Risucchio magico  | Simbolo di follia   | Scudo entropico                           |
| Trasmutare solidi                                      | Velo  | Trama scintillante  | Simbolo di morte                          |

**Aree 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.

**Nota 2:** La Tradizione Traldar è l'antecedente di quella mileniana e deriva da quella hutaaka, ma è considerata di livello inferiore e più simile a quella mileniana. Essa si compone di soli 10 incantesimi per livello di potere (in particolare legati alla Divinazione e alla Trasmutazione, nonché al potenziamento delle capacità fisiche e psichiche dei singoli).

**TAB. 1.19 – 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><br>[Dolore mortale]          | Cerchio mistico                                  | <i>Blocca mostri</i><br>[Assorbire energia vitale] |
| <i>Charme persone</i><br>[Oratoria] | <i>ESP</i><br>[Localizzare oggetti]            | <i>Contenitore magico*</i><br>[Iscrizione segreta] | <i>Charme mostri</i><br>[Museruola magica]       | <i>Contattare piani esterni</i><br>[Telepatia]     |
| Contrastare elementi                | Fiamma magica                                  | Dardi incendiari                                   | Copia fedele                                     | Creazione minore                                   |
| Esplosione elementale               | Folata di vento                                | Dissolvi magie                                     | Fauci della terra                                | Dardo fatale                                       |
| Estetismo                           | Freccia acida                                  | Distruggere non-morti*                             | Freccia nera                                     | Dissoluzione*                                      |
| Guarigione necromantica             | Immagini illusorie                             | Infravisione                                       | Incantare oggetti                                | <i>Evoca elementali</i><br>[Simbolo di discordia]  |
| Individuare il magico               | Indebolire non-morti*                          | Ingrandire*  | Maledizione                                      | Fiamma purificatrice                               |
| Lettura dei linguaggi               | Individuare il male                            | Palla di fuoco                                     | Muro di fuoco                                    | Forma elementale                                   |
| Luce magica*                        | Levitazione                                    | Potenziamento vitale                               | Passa pareti                                     | Frantumare   |
| Mani brucianti                      | Occhi di bragia                                | Protezione da proiettili normali                   | <i>Porta dimensionale</i><br>[Terreno illusorio] | <i>Giara magica</i><br>[Oblio]                     |
| Raggio incandescente                | Pirocinesi                                     | Rifocillare  | Scolpire pietra                                  | Onda di fuoco                                      |
| Scavare                             | Riparare                                       | Sigillo del serpente                               | Scudo di fuoco                                   | <i>Teletrasporto</i><br>[Memoria]                  |
| Sigillo d'allarme                   | Sfera incendiaria                              | Velocità*  | Strali infuocati                                 | Traccia di fuoco                                   |
| Simbolo di svenimento               | <i>Vedere l'invisibile</i><br>[Trama ipnotica] | Verità del sangue                                  | Veicolo incantato                                | <i>Vincola golem</i><br>[Immagine persistente]     |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello  | 7° livello  | 8° livello  | 9° livello  |
|---|---|---|---|
| Barriera anti-magia                                     | Armatura magica   | Aura elementale   | Alter ego   |
| Carne in pietra*  | Barriera respingi incantesimi                           | Campo di forza  | Cambiaforma   |
| <i>Controllare non-morti</i><br>[Morte]                 | <i>Collare dell'asservimento</i><br>[Copia incantesimo] | Catene imprigionanti                                    | <i>Cancello</i><br>[Connessione]                      |
| Creare non-morti  | <i>Conoscenza</i><br>[Duplicazione magica]              | Corpo di sabbia   | <i>Creare ibridi</i><br>[Previsione]                  |
| Creare pietra   | <i>Controllare costrutti</i><br>[Animare armi]          | <i>Creare mostri magici</i><br>[Simbolo di follia]      | <i>Creare qualsiasi mostro</i><br>[Illusione mortale] |
| <i>Evoca alleato planare</i><br>[Tentacolo infuocato]   | <i>Fusione necromantica</i><br>[Fuoco dilaniante]       | Creare non-morti superiori                              | Cristallizzare  |
| Fiamma di giustizia                                     | Lamento lugubre   | Creazione maggiore                                      | Distruzione del magico                                |
| <i>Forma eterea</i><br>[Evanescenza]                    | <i>Mente collettiva</i><br>[Incubo illusorio]           | <i>Filatterio vitale*</i><br>[Stasi temporale*]         | Fiume di sabbia                                       |
| Lucchetto magico  | Metamorfosi naturale                                    | Miraggio arcano   | Furia infuocata                                       |
| Olografia   | Preservare  | Morte esplosiva   | Immunità  |
| Porta magica  | Ragnatela infiamante                                    | Nube corrosiva  | Longevità*  |
| Protez. elementale estesa                               | Risucchio vitale  | Orrido avvizzimento                                     | Potere elementale                                     |
| Terre mobili  | Roccia  | Permanenza  | Realtà illusoria                                      |
| Tocco infiamante  | Simbolo di sonno  | Pietre incandescenti                                    | Simbolo di morte                                      |
| <i>Viaggio elementale</i><br>[Globo di invulnerabilità] | <i>Teletrasporto di ogni oggetto</i><br>[Velo]          | <i>Trappola arcaica</i><br>[Schermo di invulnerabilità] | <i>Vincolare l'anima*</i><br>[Parola del sonno]       |

**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 Hutaaka deriva da quella nithiana, ma è considerata di livello medio (12 incantesimi per livello di potere), senza incantesimi necromantici e con maggiore attenzione agli incantesimi di Divinazione.

**TAB. 1.20 – TRADIZIONE OLTECA**

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello                | 2° livello                   | 3° livello                     | 4° livello                | 5° livello                      |
|---------------------------|------------------------------|--------------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| Analizzare                | Capacità temporanea          | Allucinazione mortale          | Abilità eccezionale       | Agilità felina*                 |
| Contrastare elementi      | <i>ESP</i>                   | Cerchio di protezione dal male | Barriera anti-animale     | Barriera intercetta incantesimi |
| Dardo incantato           | <i>Evoca alleato animale</i> | Dardi incendiari               | Comunicazione             | <i>Contattare piani esterni</i> |
| Esitazione                | Fiamma magica                | Dissolvi magie                 | Distorsione               | Dissoluzione*                   |
| Individuare il magico     | Individuare il male          | Fertilità*                     | Localizzare creatura      | <i>Evoca elementali</i>         |
| Luce magica*              | <i>Invisibilità</i>          | Ingrandire*                    | Maledizione               | Fiamma purificatrice            |
| Localizzare metalli       | Levitazione                  | Metamorfofi animale            | Muro di fuoco             | Forma elementale                |
| Mani brucianti            | Lingua animale               | Palla di fuoco                 | Passa pareti              | Oblio                           |
| <i>Parola del comando</i> | Pirocinesi                   | <i>Presagio</i>                | <i>Porta dimensionale</i> | Onda di fuoco                   |
| Protezione dal male       | Raggio di indebolimento      | Sassi in rocce*                | Runa di guardia           | Protezione elementale           |
| Resistenza                | Riparare                     | Sigillo del serpente           | Scaccia maledizioni       | <i>Teletrasporto</i>            |
| Scudo magico              | Scudo deflettente            | <i>Suggestione</i>             | <i>Scrutare</i>           | Traccia di fuoco                |
| Sigillo d'allarme         | Stretta rocciosa             | Trappola di fuoco              | Scudo di fuoco            | <i>Tunnel dimensionale</i>      |
| Stordire                  | <i>Vedere l'invisibile</i>   | Verità del sangue              | Strali infuocati          | <i>Vincola golem</i>            |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello                   | 7° livello                           | 8° livello                  | 9° livello                      |
|------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------|
| Ancora dimensionale          | <i>Bandire</i>                       | <i>Assorbire conoscenze</i> | Cambiaforma                     |
| Barriera anti-magia          | Catena di fulmini                    | Aura elementale             | <i>Cancello</i>                 |
| Carne in pietra*             | <i>Charme piante</i>                 | Barriera mentale            | <i>Cerchio di teletrasporto</i> |
| <i>Convocare*</i>            | <i>Conoscenza</i>                    | <i>Creare mostri magici</i> | Connessione                     |
| <i>Evoca alleato planare</i> | Energia purificatrice                | <i>Divinazione ultima</i>   | <i>Creare qualsiasi mostro</i>  |
| Fiamma di giustizia          | Fuoco dilaniante                     | Metamorfofi di ogni oggetto | Furia infuocata                 |
| Gabbia di forza              | Metamorfofi naturale                 | Morte esplosiva             | Immunità                        |
| Globo di invulnerabilità     | Parola incapacitante                 | Parola accecante            | <i>Labirinto astrale</i>        |
| Lampo solare                 | <i>Rifugio dimensionale*</i>         | Permanenza                  | Longevità*                      |
| Olografia                    | Roccia                               | Pietre incandescenti        | Memoria superiore               |
| Regressione mentale          | <i>Soccorso</i>                      | <i>Risonanza empatica</i>   | Parola mortale                  |
| Tentacolo infuocato          | <i>Spostamento planare</i>           | Stasi temporale*            | Potere elementale               |
| Trasferire incantamento      | <i>Teletrasporto di ogni oggetto</i> | <i>Trappola arcana</i>      | Preparazione magica             |
| Vista arcana                 | <i>Vincola elementali</i>            | Zona di interdizione        | Ubiquità                        |

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

**Nota 1:** Tutte le *magie evidenziate in italico* 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. 1.21 – 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        | <i>Controllare emozioni</i>  | <i>Comando inconscio</i>        |
| Esplosione elementale | Folata di vento      | Dissolvi magie        | Distorsione                  | <i>Contattare piani esterni</i> |
| Individuare il magico | Fusione corporea     | Fulmine magico        | Incantare oggetti            | Demenza precoce                 |
| Individuare mutaforma | Levitazione          | Ingrandire*           | Localizzare creatura         | Fiamma purificatrice            |
| Luce magica*          | Magnetismo           | Luce perenne*         | Metamorfofi                  | Forza taurina*                  |
| Protezione dal male   | Mano di pietra       | <i>Presagio</i>       | Muro di fuoco                | <i>Giara magica</i>             |
| Raggio incandescente  | Morte apparente      | Pugno di roccia       | <i>Occhio dello stregone</i> | Nebbia mentale                  |
| Resistenza            | Raggio di sole*      | Riparo sicuro         | Scudo di fuoco               | Protezione elementale           |
| Saltare               | Ragnatela            | Rombo di tuono        | Terreno illusorio            | Tempra ferrea*                  |
| Scudo magico          | Scudo deflettente    | Volare                | Tromba d'aria                | <i>Vista rivelante</i>          |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello                   | 7° livello                 | 8° livello                  | 9° livello               |
|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| <i>Alterare la memoria</i>   | Animare armi               | <i>Assorbire conoscenze</i> | Connessione              |
| Carne in pietra*             | Armatura magica            | Catene imprigionanti        | Distruzione del magico   |
| Controllo inerziale          | <i>Conoscenza</i>          | Corpo di sabbia             | Ferma tempo              |
| Evanescenza                  | <i>Corpo astrale</i>       | Metamorfofi di ogni oggetto | Memoria superiore        |
| <i>Evoca alleato planare</i> | Danza                      | Miraggio arcano             | Muro prismatico          |
| <i>Forma eterea</i>          | <i>Mente collettiva</i>    | Momento di prescienza       | <i>Paralisi di massa</i> |
| Globo di invulnerabilità     | Palla di fuoco ritardata   | Orrido avvizzimento         | Parola del sonno         |
| Lampo solare                 | Parola incapacitante       | Permanenza                  | Previsione               |
| <i>Reincarnazione</i>        | Pelle d'acciaio            | <i>Risonanza empatica</i>   | Ruggito possente         |
| Spezzare incantamento        | Risucchio magico           | Sfera di prot. dalla magia  | Scudo entropico          |
| <i>Suggestione di massa</i>  | Simbolo di sonno           | Simbolo di follia           | Simbolo di morte         |
| Tocco infiammante            | <i>Spostamento planare</i> | <i>Trappola arcana</i>      | 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. 1.22 – 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>Dominare persone*</i>        |
| Nascondere tracce         | Lingua animale               | Infravisione               | Forma bestiale                   | <i>Imposizione</i>              |
| <i>Parola del comando</i> | Mimetismo                    | Metamorfofi animale        | Maledizione                      | Onda di fuoco                   |
| Soffocare                 | Nube maleodorante            | <i>Ombra strisciante</i>   | Metamorfofi                      | Pioggia di terrore              |
| Sonno                     | Nuotare*                     | Pelle di legno             | <i>Possessione delle spoglie</i> | <i>Sogno*</i>                   |
| Tocco del ghoull          | Paura                        | Respirare elemento         | Scaccia maledizioni              | Supplizio empatico              |
| Unto                      | Tocco devastante             | Verità del sangue          | Tromba d'aria                    | <i>Vista rivelante</i>          |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello                   | 7° livello                      | 8° livello                  | 9° livello                     |
|------------------------------|---------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| Controllare i venti          | <i>Bandire</i>                  | <i>Assorbire conoscenze</i> | Cambiaforma                    |
| Creare non-morti             | Catena di fulmini               | <i>Charme di massa</i>      | Connessione                    |
| <i>Evoca alleato planare</i> | <i>Charme piante</i>            | <i>Divinazione ultima</i>   | <i>Creare qualsiasi mostro</i> |
| Globo di invulnerabilità     | Controllo del tempo atmosferico | Metamorfofi di ogni oggetto | <i>Dominare mostri</i>         |
| Morte                        | Danza                           | Nube corrosiva              | Ferma tempo                    |
| Regressione mentale          | Incubo illusorio                | Orrido avvizzimento         | Immunità                       |
| <i>Salto dimensionale</i>    | Metamorfofi naturale            | Rivela locazioni            | Maremoto                       |
| <i>Servigio mortale</i>      | Parola incapacitante            | Schermo di invulnerabilità  | <i>Paralisi di massa</i>       |
| Sguardo penetrante           | Pioggia acida                   | Stasi temporale*            | Parola mortale                 |
| <i>Suggestione di massa</i>  | Roccia                          | <i>Trappola arcana</i>      | Tempesta di fulmini            |

**Aree di diffusione:** Isole delle Perle, Izonda, Tangor, Terre Tanagoro (Mondo Cavo), Yavdlom, Zyx1

**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 (come quella nithiana, elfica o mileniana), considerate invece capaci di ricercare e creare nuovi incantesimi anche nel Mondo Cavo.

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

**Nota 3:** Nello Yavdlom, tutti i maghi sono attentamente tenuti sotto controllo dai divinatori yavi che detengono il potere, e la maggior parte degli stregoni collabora con loro. Proprio in virtù del totale controllo dei veggenti della divinazione, i maghi yavi conoscono ben pochi incantesimi di questa scuola, preferendo lasciare ai veggenti questo campo.

**Nota 4:** La tradizione tanagoro è diffusa anche tra i nativi dell'arcipelago di Tanegioth e delle isole disseminate nei mari dell'Abisso Izondano, anche se essi praticano un tipo di magia più primitiva (sono tutti Maghi Selvaggi chiamati Bokor) e non conoscono incantesimi superiori al 6° livello.

**TAB. 1.23 – TRADIZIONE THYATIANA****Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello            | 2° livello          | 3° livello                       | 4° livello                    | 5° livello               |
|-----------------------|---------------------|----------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| Analizzare            | Arma magica         | Blocca persone                   | Armatura spirituale           | Animazione dei morti     |
| Cavalcaturo fatata    | Chiavistello magico | Cerchio di protezione dal male   | Autometamorfofi               | Blocca mostri            |
| Charme persone        | Colpo sicuro        | Custode vigile                   | Charme mostri                 | Contattare piani esterni |
| Dardo incantato       | Creazione spettrale | Dissolvi magie                   | Confusione                    | Demenza precoce          |
| Dardo infallibile     | ESP                 | Fulmine magico                   | Crescita vegetale*            | Dissoluzione*            |
| Disco levitante       | Fiamma magica       | Infravisione                     | Maledizione                   | Evoca elementali         |
| Individuare il magico | Fusione corporea    | Libera persone                   | Metamorfofi                   | Forza taurina*           |
| Lettura dei linguaggi | Immagini illusorie  | Luce perenne*                    | Metamorfofi vegetale di massa | Fuoco d'assedio          |
| Localizzare metalli   | Individuare il male | Palla di fuoco                   | Muro di fuoco                 | Giara magica             |
| Luce magica*          | Invisibilità        | Protezione da proiettili normali | Muro di ghiaccio              | Imposizione              |
| Protezione dal male   | Levitazione         | Respirare elemento               | Occhio dello stregone         | Libertà                  |
| Scudo magico          | Localizzare oggetti | Sassi in rocce*                  | Passa pareti                  | Muro di pietra           |
| Sonno                 | Protezione mentale  | Sfera di invisibilità            | Porta dimensionale            | Nube mortale             |
| Spinta possente       | Ragnatela           | Spiare                           | Scaccia maledizioni           | Penetrare le difese      |
| Stretta folgorante    | Scassinare          | Velocità*                        | Tempesta di ghiaccio          | Telecinesi               |
| Ventriloquio          | Vedere l'invisibile | Volare                           | Terreno illusorio             | Teletrasporto            |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello            | 7° livello                    | 8° livello                  | 9° livello              |
|-----------------------|-------------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| Arma mortale          | Charme piante                 | Apertura mentale            | Annullare immunità      |
| Barriera anti-magia   | Conoscenza                    | Attacco devastante          | Cambiaforma             |
| Carne in pietra*      | Controllo della gravità       | Barriera mentale            | Cancello                |
| Controllare i liquidi | Controllo tempo atmosferico   | Campo di forza              | Connessione             |
| Convocare*            | Creare mostri normali         | Charme di massa             | Creare qualsiasi mostro |
| Disintegrazione       | Danza                         | Clonare                     | Cristallizzare          |
| Evoca alleato planare | Epurare invisibilità          | Creare mostri magici        | Ferma tempo             |
| Lucchetto magico      | Eroismo                       | Forza dei giganti           | Immunità                |
| Morte                 | Evoca oggetto                 | Metamorfofi di ogni oggetto | Labirinto astrale       |
| Muro di ferro         | Invisibilità di massa         | Nube corrosiva              | Muro prismatico         |
| Olografia             | Nube esplosiva                | Parola accecante            | Parola mortale          |
| Porta magica          | Palla di fuoco ritardata      | Permanenza                  | Pioggia di meteore      |
| Reincarnazione        | Parola incapacitante          | Ritardo                     | Raggio anti-magia       |
| Richiamo telepatico   | Roccia                        | Simbolo di follia           | Ruggito possente        |
| Spezzare incantamento | Spada                         | Spruzzo prismatico          | Simbolo di morte        |
| Terre mobili          | Teletrasporto di ogni oggetto | Zona di interdizione        | Tempesta di fulmini     |

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

**TAB. 1.24 – TRADIZIONE TRALADARANA**

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 1° livello            | 2° livello            | 3° livello                     | 4° livello                | 5° livello               |
|-----------------------|-----------------------|--------------------------------|---------------------------|--------------------------|
| Celarsi ai non-morti  | Arma magica           | Blocca persone                 | Attacco solare            | Animazione dei morti     |
| Charme persone        | Barriera riflettente  | Cerchio di protezione dal male | Autometamorfofi           | Assorbire energia vitale |
| Dardo incantato       | Indebolire non-morti* | Distruggere non-morti*         | Charme mostri             | Blocca non-morti         |
| Individuare mutaforma | Individuare il male   | Dolore mortale                 | Maledizione               | Giara magica             |
| Individuare non-morti | Invisibilità          | Forma gassosa                  | Occhi del morto           | Metamorfofi necromantica |
| Luce magica*          | Mano spettrale        | Potenziamento vitale           | Possessione delle spoglie | Supplizio empatico       |
| Protezione dal male   | Raggio di sole*       | Riparo sicuro                  | Scaccia maledizioni       | Trasformazione forzata   |
| Tocco del ghoul       | Tocco devastante      | Visione della morte            | Vincolo spirituale        | Vista rivelante          |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello            | 7° livello            | 8° livello                 | 9° livello         |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------|--------------------|
| Controllare non-morti | Armatra magica        | Charme di massa            | Annullare immunità |
| Creare non-morti      | Energia purificatrice | Creare non-morti superiori | Cambiaforma        |
| Evoca alleato planare | Eroismo               | Orrido avvizzimento        | Cancello           |
| Forma eterea          | Fuoco dilaniante      | Pietre incandescenti       | Dominare mostri    |
| Lampo solare          | Fusione necromantica  | Rimuovi ammalimento        | Immunità           |
| Morte                 | Lamento lugubre       | Rivela locazioni           | Parola mortale     |
| Sguardo penetrante    | Parola incapacitante  | Stasi temporale*           | Scudo entropico    |
| Spezzare incantamento | Soccorso              | Trappola arcana            | Simbolo di morte   |

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

**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      | Blocca mostri         |
| Esplosione elementale | Folata di vento     | Dissolvi magie                   | Cerchio mistico       | Dardo fatale          |
| Individuare il magico | Immagini illusorie  | Fulmine magico                   | Fauci della terra     | Dissoluzione*         |
| Lettura dei linguaggi | Individuare il male | Presagio                         | Localizzare creatura  | Evoca elementali      |
| Luce magica*          | Invisibilità        | Protezione da proiettili normali | Occhio dello stregone | Protezione elementale |
| Protezione dal male   | Occhi di bragia     | Sigillo del serpente             | Porta dimensionale    | Teletrasporto         |
| Scudo magico          | Riparare            | Velocità*                        | Scrutare              | Traccia di fuoco      |
| Sigillo d'allarme     | Vedere l'invisibile | Volare                           | Scudo di fuoco        | Vista rivelante       |

**Livello di Potere degli incantesimi**

| 6° livello            | 7° livello                    | 8° livello            | 9° livello             |
|-----------------------|-------------------------------|-----------------------|------------------------|
| Barriera anti-magia   | Armatra magica                | Aura elementale       | Cambiaforma            |
| Carne in pietra*      | Conoscenza                    | Corpo di sabbia       | Cancello               |
| Evanescenza           | Metamorfofi naturale          | Miraggio arcana       | Cristallizzare         |
| Evoca alleato planare | Pioggia acida                 | Momento di prescienza | Distruzione del magico |
| Fiamma di giustizia   | Risucchio magico              | Permanenza            | Fiume di sabbia        |
| Olografia             | Roccia                        | Pietre incandescenti  | Immunità               |
| Terre mobili          | Simbolo di sonno              | Stasi temporale*      | Longevità*             |
| Viaggio elementale    | Teletrasporto di ogni oggetto | Trappola arcana       | Potere elementale      |

**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 Cyclopedia* 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 (per riconoscere inoltre gli acronimi riguardanti i supplementi da cui sono stati tratti gli incantesimi, fare riferimento alla *Lista delle Fonti* pubblicata nell'Appendice).

### **Legenda:**

#### **NOME ITALIANO DELL'INCANTESIMO**

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

**Raggio:** il raggio d'azione dell'incantesimo, ovvero entro che distanza dall'incantatore può far risentire i suoi effetti (quindi il raggio entro cui deve trovarsi la sua area d'effetto o la sua vittima). Nel caso in cui il raggio sia a "Tocco", l'incantatore deve effettuare un TxC a mani nude, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.

**Area d'effetto:** l'area d'effetto dell'incantesimo, ovvero in quale zona si manifesta o quanti soggetti è in grado di influenzare. Quando questo paragrafo riporta la dicitura "solo il chierico", l'incantesimo può essere personale (agisce solo sul chierico e su nessun altro).

**Durata:** il lasso di tempo per il quale l'effetto dell'incantesimo permane attivo. Nel caso sia istantaneo, i suoi effetti si manifestano solo nel round d'attivazione. Nel caso sia permanente, gli effetti durano perennemente (o fino a che non vengono rimossi nel modo appropriato descritto nell'incantesimo).

**Effetto:** la descrizione sommaria degli effetti della magia (la descrizione approfondita si trova sotto).

### **Nota sugli incantesimi non permanentizzabili**

In alcuni casi al termine dell'incantesimo viene indicato che l'effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di permanenza, oppure che non può essere reso permanente. Le due diciture sono differenti poiché rimandano a due significati diversi:

- **l'effetto non può essere abbinato all'incantesimo permanenza:** in questo caso, l'incantesimo non può diventare permanente semplicemente unendolo ad un incantesimo di permanenza, ma ciò non proibisce all'incantatore di incantare un oggetto con quel tipo di potere in modo permanente (usare *forza taurina* per fare guanti del potere orchesco);
- **l'effetto non può essere reso permanente:** in questo secondo caso invece, la dicitura indica che gli effetti dell'incantesimo non solo non possono essere abbinati ad un incantesimo di *permanenza*, ma non potranno mai essere resi permanenti nemmeno incantando un oggetto con esso (es: *velocità*); l'oggetto deve essere quindi limitato a un numero di usi giornalieri o a cariche (vedi Volume 3 per le regole sulla creazione degli oggetti).

Si ricorda infine che non possono essere resi permanenti o abbinati ad una *permanenza* effetti la cui durata sia istantanea (come *palla di fuoco*) o già permanente (come *luce perenne*) o 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 esplicitamente (come nel caso di *campo di forza*).

### **Nota sugli 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 uno strato di almeno 5 centimetri di piombo 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.

## Primo Livello

### AIUTO DOMESTICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: varia asseconda dell'effetto

Durata: permanente

Effetto: vario (vedi descrizione)

Questo incantesimo raccoglie una serie di trucchetti magici concepiti per facilitare le faccende domestiche e rendere più confortevole la vita delle persone (capita spesso infatti, che vengano costruiti oggetti magici minori che riproducono questi poteri).

Ogni volta che viene lanciata questa magia, l'incantatore deve scegliere quali dei diversi effetti produrre tra i seguenti:

**Annodare:** questo effetto permette di annodare una qualsiasi fibra entro 3 metri che sia già a contatto con un'altra, con effetti permanenti. Solitamente viene usato per annodare spaghi e corde, o per formare trecce nei capelli che rimangono integre per 4 mesi.

**Asciugare:** questo incantesimo asciuga 1 metro cubo di materia per livello dell'incantatore entro 3 metri. Questo incantesimo non ha altre applicazioni.

**Cancellare:** questo incantesimo elimina fino a 100 parole per livello dell'incantatore senza danneggiare il documento su cui sono scritte, ma non può essere usato per cancellare scritti o rune magiche.

**Cucinare:** questo incantesimo 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 generale *Arti domestiche*, deve eseguire una prova di Intelligenza con penalità di -4 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.

**Lavare:** questo semplice incantesimo lava istantaneamente un volume di materia di 1 metro cubo per livello dell'incantatore presente entro 3 metri, rimuovendo lo sporco normale. Esso non ha alcun effetto su macchie, scritti, o rune (magiche e non), se non quello di inumidire la superficie su cui sono state apposte; se si tratta di una pergamena o simile, lo scritto può essere rovinato (solo se non è magico).

**Pulire:** questo incantesimo viene normalmente usato per ripulire una stanza e rimetterla in ordine istantaneamente. Una volta lanciato su una determinata area di 27 metri cubi, esso provvede a rimuovere la polvere, spazzare pavimenti e pareti dallo sporco, togliere le ragnatele, e mettere al posto giusto tutti i mobili e le suppellettili, in modo da lasciare la zona in perfetto ordine. Naturalmente la zona rimarrà pulita e ordinata fino a che qualcuno non apporterà nuovamente disordine o sporco, e sicuramente si riempirà di polvere

e ragnatele se viene lasciata a se stessa (l'incantesimo non la protegge permanentemente da questi effetti).

Se invece viene lanciato su una persona, esso pulisce istantaneamente l'individuo e i suoi abiti da qualsiasi tipo di sporcizia (esclusi gli effetti magici) e dai parassiti cutanei (non magici) presenti; può anche essere lanciato su un singolo capo d'abbigliamento con lo stesso effetto sopraccitato.

**Purificare:** questo incantesimo ha effetto solo su liquidi sporchi o impuri, rendendoli potabili fino a che qualche agente esterno non li contamina nuovamente. Può purificare fino a un litro di liquido per livello, che deve trovarsi in un contenitore unico entro 3 metri. Questo effetto è in grado di rimuovere anche veleni non magici presenti nel liquido.

**Rammendare:** questo incantesimo ricuce istantaneamente un taglio, ammesso che le due estremità o parti dell'oggetto tagliato siano presenti, rendendo invisibile la sutura. Non ha alcun effetto se viene lanciato su una creatura vivente o animata.

**Sciogliere:** l'incantesimo scioglie istantaneamente delle fibre annodate. Può essere usato per disfare un nodo, sciogliere un intreccio o un'acconciatura.

**Scrivere:** tramite questa magia l'incantatore può scrivere velocemente su di un supporto materiale (pergamena, carta, papiro, vellum, o anche una lastra di pietra). L'incantatore deve semplicemente pensare alla frase che vuole scrivere, e toccare la superficie su cui farla comparire, ed essa apparirà immediatamente e diverrà permanente (non può essere dissolta magicamente, se non tramite l'inverso di questa magia). L'incantatore può scrivere messaggi composti di 500 parole per livello per ogni applicazione della magia. Questa magia tuttavia non è in grado di creare scritti magici, solo comuni (anche in codice).

**Sterilizzare:** l'incantesimo può essere applicato su un oggetto singolo (sia esso una benda o un indumento), su un alimento o su una ferita e distrugge qualsiasi germe o battere ivi presente, annullando le possibilità di un'infezione. È molto utile per trattare ferite infette, nonché per pulire frutti o altri alimenti prima di ingerirli. Non rimuove possibili veleni presenti, solamente batteri e microbi. L'oggetto trattato rimane sterilizzato per 24 ore, poi ritorna vulnerabile alla presenza di possibili germi.

**Stirare:** l'effetto è applicabile a una massa di 10 kg (200 monete) di tessuti o indumenti, e li rende immediatamente stirati e senza pieghe.

**Tagliare:** questa magia permette di tagliare istantaneamente un determinato oggetto nel modo che preferisce e la sua applicazione ha termine nel momento in cui il taglio viene eseguito. Può essere usato per tagliare della stoffa in una certa forma, oppure per tagliare funi e cuoio, o per affettare un salume o un ortaggio, o su altri materiali che sarebbero normalmente tagliabili con un coltello affilato. Se lanciato contro un essere vivente, causa 1 solo punto di danno aprendo una piccola ferita (nessun TS ammesso).

## AMICIZIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 creatura per livello

Durata: 1d6 ore

Effetto: aumenta il punteggio di Carisma

Questo incantesimo influenza tutti gli esseri intelligenti entro un raggio di 18 metri dall'incantatore al momento del lancio. Con ogni vittima che fallisce il suo Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali il Carisma del mago aumenta di 2d4 punti mentre tratta con essa (la durata dell'effetto è di 1d6 ore); se invece il TS riesce, allora l'incantatore guadagna solo un bonus di +1 alle reazioni nei confronti delle vittime. Coloro che sono sotto l'effetto dell'*amicizia* sono sempre disposti ad ascoltare le parole dell'incantatore per tutta la durata dell'effetto, anche se ciò non significa che seguiranno necessariamente i suoi consigli. Al termine della magia l'ascendente del mago 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, né modifica le abilità speciali legate al Carisma. I suoi effetti possono essere spezzati solo lanciando un *dissolvi magie* sulle vittime dell'incantesimo: lanciarlo sull'incantatore non provoca l'interruzione dell'*amicizia*.

Questo incantesimo non può essere reso permanente.

## ANALIZZARE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto

Durata: istantanea

Effetto: rivela una proprietà di un oggetto

Grazie a questo incantesimo, il mago analizza un oggetto soltanto indossandolo (se si tratta di un indumento o un gioiello) o tenendolo in mano (nel caso di armi o altri oggetti non indossabili), comprendendo anche il tipo di magia che eventualmente lo permea. Tuttavia, qualsiasi conseguenza derivi dall'indossarlo o dal toccarlo (se ad esempio l'oggetto è maledetto), si applica normalmente all'incantatore che cerca di discernere la natura dell'oggetto (anche se egli beneficia di qualsiasi Tiro Salvezza normalmente concesso).

L'incantatore ha una probabilità di base del 25%, più 5% aggiuntivo per ogni suo livello di esperienza, di venire a conoscenza di una caratteristica dell'oggetto, sia essa un'informazione relativa alla sua natura magica o semplicemente alla sua fattura ordinaria (in questo secondo caso, sarà l'incantatore a determinare che tipo di informazione desidera). Questo incantesimo non permette all'incantatore di conoscere con esattezza il numero delle cariche di un oggetto magico, ma solo 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,

respirante), solo uno viene indicato ad ogni lancio di questo incantesimo, insieme con la parola magica o il rituale necessario per attivarlo. *Analizzare* non è però in grado di rivelare i poteri degli artefatti.

Se l'incantesimo viene utilizzato per incantare un oggetto con le normali procedure (vedi Volume 3), ogni uso indicherà una caratteristica di un altro oggetto magico toccato; se *analizzare* viene reso permanente, allora tutte le caratteristiche magiche dell'oggetto toccato verranno conosciute immediatamente, anche se il numero di cariche sarà sempre impreciso (vedi sopra).

## ARIA CALDA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di 30 metri di diametro

Durata: 3 turni per livello

Effetto: riscalda una sfera di 30 metri di diametro

Questo incantesimo riscalda un volume approssimativo di 14.130 metri cubi d'aria (all'incirca una sfera di 30 metri di diametro) fino ad una temperatura sufficiente per fornire all'aria una spinta verso l'alto. Non è necessario che l'incantesimo riscaldi l'aria continuamente: è possibile interromperlo e riattivarlo una volta ogni ora, raddoppiando così la sua effettiva durata (ad esempio, un incantatore di 5° livello potrebbe attivarlo una volta sola per una durata massima di 15 turni, oppure potrebbe disattivarlo e riattivarlo cinque volte, ciascuna della durata di mezz'ora, facendolo terminare solo dopo 5 ore).

Il volume d'aria riscaldato ogni mezz'ora (3 turni) rinchiuso in un contenitore come un pallone aerostatico è in grado di procurare una spinta verso l'alto di 300 metri (100 metri al turno), con una capacità di alzata di 40.000 kg; ad ogni mezz'ora in cui l'incantesimo resta inattivo invece, corrisponde una diminuzione dell'altitudine di 300 metri.

Se l'incantesimo viene usato per riscaldare un volume d'aria inferiore ai 14.130 metri cubi, aumentare la velocità di ascesa di 20 metri ogni 560 metri cubi di differenza (arrotondando per difetto); la velocità di discesa rimane comunque invariata.

## ARMA RITORNANTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un'arma da lancio oppure un proiettile

Il mago può lanciare questo incantesimo su una qualunque arma da lancio (giavellotti, lance, tridenti, pugnali, martelli da lancio, bolas, accette, ecc.) o proiettile comune (frecce, dardi, pietre da fionda) semplicemente toccandola. Da questo momento e fino alla durata dell'incantesimo, se l'arma viene lanciata e manca il bersaglio, essa ritorna automaticamente tra le mani del personaggio che l'ha lanciata al termine dello

stesso round. Quest'ultimo 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 invece l'attacco va a segno, l'arma resta conficcata nella vittima e non ritorna indietro; se viene estratta, però, può essere utilizzata ancora come arma ritornante finché dura l'incantesimo, o sino a che esso non viene dissolto.

Una freccia o un proiettile ritornante funziona nello stesso modo; tuttavia, una volta che ha colpito, si spezza e non può più essere riutilizzata, per cui l'incantesimo ha termine quando l'attacco va a segno.

### AURA DISSIMULANTE

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 oggetto di peso max 2,5kg per livello

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: dissimula l'aura magica di un oggetto

Lanciando questo incantesimo l'incantatore tocca un oggetto e può alterare la sua aura in modo che incantesimi di divinazione siano tratti in inganno da esso. In pratica può far apparire magico un oggetto normale (l'aura che emanano può essere arcana o divina, tenue o luminosa in base al desiderio del mago) oppure può mascherare l'aura di un oggetto magico facendolo apparire come normale e impedendo la corretta lettura dei suoi poteri. L'oggetto influenzato non può avere un peso superiore a 2,5 chilogrammi per livello dell'incantatore, e la magia associata all'oggetto deve essere necessariamente una di quelle conosciute dal mago. Inoltre, se viene utilizzato un incantesimo come *analizzare* o *conoscenza* per determinare le caratteristiche dell'oggetto, colui che lo utilizza ha diritto ad un TS contro Incantesimi Mentali per comprendere che la lettura è falsata dall'*aura dissimulante* (anche se non riesce comunque a vedere la vera natura dell'oggetto).

### BARRIERA IMPERMEABILE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura o oggetto

Durata: 2 turni per livello

Effetto: protegge dalle intemperie

Questo incantesimo impedisce a pioggia, neve, grandine e a tutte le altre forme di precipitazione atmosferica di toccare la creatura o l'oggetto su cui viene lanciato. La precipitazione si ferma a 2 centimetri dal corpo del soggetto, e viene respinta da una barriera invisibile, senza toccare la superficie del corpo di chi beneficia dell'incantesimo. La barriera tuttavia, non influenza in alcun modo i proiettili o i dardi lanciati contro il bersaglio della magia, solo le precipitazioni naturali (escluse anche quelle magiche). Essa può impedire ad un'onda o a uno scroscio d'acqua di bagnare il sog-

getto, ma non può mantenerlo asciutto se viene immerso completamente in un liquido.

Un soggetto protetto da una *barriera impermeabile* riesce a vedere chiaramente attraverso la pioggia battente, poiché essa non ostruisce i suoi occhi, a meno che non si tratti di fenomeni magici. Gli effetti indiretti delle precipitazioni tuttavia (come la scivolosità del terreno bagnato), non possono essere contrastati.

### BUSSOLA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

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

Durata: 6 turni o permanente

Effetto: il soggetto individua il nord geografico oppure trasforma un oggetto metallico in un magnete

Questo incantesimo può essere utilizzato in due modi (il mago sceglie quello desiderato al momento del lancio). La magia non ha effetto se lanciato in luoghi dove la definizione di nord geografico o magnetico non è applicabile (ad esempio nel piano astrale).

**Individuare il nord:** lanciando l'incantesimo su un soggetto, questi è in grado di percepire istantaneamente e senza possibilità di errore la direzione in cui si trova il nord geografico; l'effetto dura per 6 turni.

**Magnetizzare:** lanciando l'incantesimo su un oggetto metallico di peso inferiore a 2 monete (100 grammi) l'incantatore lo trasforma in un magnete, in grado sia di attrarre altri piccoli oggetti ferrosi, sia di essere utilizzato come bussola se lavorato in modo opportuno (il modo più semplice è quello di sagomare l'oggetto in forma di ago e porlo su un galleggiante immerso in acqua o mercurio). La bussola così ottenuta indica il nord magnetico, che non coincide necessariamente con quello geografico. L'effetto è permanente e non può essere dissolto con mezzi magici.

### CADUTA MORBIDA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round

Effetto: rallenta la caduta

L'incantatore può evocare questo potere mentre cade per ridurre la velocità di caduta ed evitare o ridurre i danni. In pratica, l'incantesimo è istantaneo e non richiede il solito round di concentrazione per essere lanciato, ma basta pronunciare una parola di attivazione che impiega un secondo, cosa che lo rende utilissimo proprio in situazioni disperate 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. Se in questo lasso di tempo l'incantatore tocca terra, non risente di alcun danno a causa della caduta, indipenden-

temente dalla distanza percorsa. Se invece al termine del round il mago non è ancora atterrato, riprende a cadere in base alle normali leggi di gravità, ma l'altezza che ha raggiunto in quel round viene considerata quella iniziale per calcolare i danni da caduta.

**Esempio 1:** un mago cade da una torre alta 9 metri. In teoria non avrebbe tempo di lanciare un incantesimo 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 però *caduta morbida* che richiede solo un secondo, è in grado di rallentare la caduta per il resto del round, atterrando senza subire alcun danno.

**Esempio 2:** un mago cade da un precipizio alto 400 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 la distanza che percorrerebbe in 1 round (10 secondi), ovvero 340 metri, ma al termine del round riprende a cadere violentemente. Tuttavia, arrivato a terra subirà danni per una caduta da 60 metri (400 mt meno i 340 mt azzerati con *caduta morbida*), che sono comunque 10d6 punti di danno, e probabilmente sarebbe spacciato a meno che non usasse una seconda volta la *caduta morbida*.

## CAMUFFAMENTO

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1d6 turni + 1 turno per livello

Effetto: altera l'aspetto dell'incantatore

L'incantatore può fare in modo che la propria persona (compresi vestiti, armi ed equipaggiamento indossato) appaiano diversi. 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 deve essere sempre quella di una creatura della sua stessa tipologia 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 dei capelli o degli occhi) per apparire diverso, anche se resta riconoscibile da chi ha familiarità con lui (1 su 1d6).

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 comunque, l'incantatore può sempre utilizzare le sue capacità (e quindi lanciare incantesimi) senza alcun 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 contro Incantesimi mentali per vedere attraverso l'illusione, ogni volta che l'interazione si ripete.

## CATRAME

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: permanente

Effetto: incatrama un oggetto o una creatura

Questo incantesimo incatrama un bersaglio entro 9 metri, che sia un oggetto o una creatura al massimo di taglia grande (L). Esso è particolarmente utile per calafatare le assi di una nave e per rendere le cime resistenti alle intemperie e all'umidità. L'incantesimo è in grado di incatramare una corda lunga fino a 15 metri oppure di calafatare una superficie di 6 metri quadri. Ovviamente, il catrame prodotto in tal modo è permanente e normale (non può essere dissolto magicamente) ed è normalmente infiammabile. Una creatura incatramata (non esiste TS per evitare l'effetto) riduce la propria velocità di movimento di 1/3 e prende automaticamente fuoco se entra in contatto con una qualsiasi fiamma fino a che non lava via il catrame (occorre restare immersi completamente in acqua corrente per un minuto, oppure lavarsi in acqua ferma per un turno, o togliersi tutti gli indumenti incatramati). La vittima deve infine effettuare un TS contro Incantesimi per evitare di essere accecata per un round dal catrame.

## CAVALCATURA FATATA

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un giunco

Durata: 1 ora per livello

Effetto: trasforma un giunco in una cavalcatura

Questo incantesimo incanta un giunco (una tipica pianta di palude), una canna o un ramo di medie dimensioni in un modo alquanto particolare. Una volta lanciato, l'incantatore può strappare la pianta e portarla con sé o darla a qualcun altro, e fino al termine della durata della magia, se il giunco (o canna o ramo) viene posto tra le gambe in un individuo, ed egli esclama tre volte ad alta voce la parola di attivazione scelta dall'incantatore, l'oggetto si tramuta magicamente nella cavalcatura scelta dall'incantatore tra cavallo palafreno, cammello, pony o cane da galoppo. La cavalcatura appare già con briglie e sella, ha tutte 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 da colui che sta in sella al cavallo, esso ritorna nella sua forma originale, e 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. Se la cavalcatura viene ferita, può essere guarita solo tramite una *cura ferite* se in forma animale, oppure con un *riparare* se in forma di pianta.

## CELARSI AI NON-MORTI

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un soggetto per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: rende soggetti toccati invisibili ai non-morti

Lanciando questo incantesimo, il mago può toccare entro il round un numero massimo di creature pari al proprio livello che beneficiano dei suoi effetti e non potranno essere in alcun modo individuati dai non-morti per la durata della magia. Nessun non-morto è in grado infatti di vedere, sentire, annusare i soggetti protetti da questo incantesimo, e non riusciranno ad avvertirne la presenza nemmeno con percezioni extrasensoriali. Se tuttavia l'individuo produce delle alterazioni evidenti nell'ambiente percepibili anche da eventuali 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 contro Incantesimi: se il tiro fallisce, continuano ad ignorarne la presenza, ma se riesce capiscono che c'è qualcuno e possono tentare di attaccarlo (anche se non riescono a vederlo).

L'incantesimo termina dopo 1 turno per livello del mago, oppure se viene dissolto magicamente. Se uno dei soggetti schermati tenta di controllare o scacciare non-morti, tocca un non-morto o attacca una qualsiasi creatura (fisicamente o lanciando incantesimi), l'illusione cessa per lui solo. Se invece è il mago che ha lanciato l'incantesimo ad effettuare una delle azioni sopra riportate, l'effetto svanisce per tutti.

Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*

## CHARME PERSONE

Scuola: Ammaliamiento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente umanoide

Durata: speciale

Effetto: un umanoide viene affascinato dall'incantatore e diventa suo amico

Questo incantesimo ha effetto solo su creature umanoidi viventi di taglia Media o inferiore (non oltre i 2,1 metri d'altezza) di intelligenza superiore a quella animale (almeno 3 punti). La vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per resistere agli effetti dello charme, ma se il TS fallisce, la vittima crederà che l'incantatore sia il suo "migliore amico" e tenterà di aiutarlo e difenderlo contro ogni minaccia percepita come tale (che sia reale o immaginaria). La vittima subisce l'influenza dell'incantatore e si considera magicamente controllata, al fine di determinare il suo status per altri incantesimi.

Se l'incantatore conosce una lingua comprensibile alla creatura charmata può anche suggerirle determinate azioni, che devono essere presentati come "favori" da fare ad un amico. La vittima acconsentirà a richieste non impegnative, mentre per quelle più esi-

genti è necessaria una favorevole prova di Carisma da parte dell'incantatore. La vittima si rifiuterà sempre di seguire suggerimenti che sono contrari alla sua natura (allineamento ed abitudini) o di intraprendere azioni suicide, senza dover effettuare alcun TS per resistere.

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

**Tab. 2.1 – Frequenza dei TS contro Charme**

| <i>Intelligenza</i> | <i>Nuovo TS ogni..</i> |
|---------------------|------------------------|
| 3                   | 7 giorni               |
| 4-5                 | 5 giorni               |
| 6-8                 | 3 giorni               |
| 9-12                | 24 ore                 |
| 13-15               | 12 ore                 |
| 16-17               | 6 ore                  |
| 18                  | 2 ore                  |
| 19-20               | 1 ora                  |
| 21-23               | 1 turno                |
| 24+                 | 1 round                |

Una vittima che riceva ordini e suggerimenti discordanti dai suoi amici (veri e "finti") reagirà come chiunque nella vita reale: con confusione. L'individuo non crederà automaticamente che un gruppo stia mentendo, e dovrà valutare il corso delle azioni da intraprendere basandosi su dati reali o sulla propria sensibilità (a giudizio del DM).

Lo *charme* svanisce automaticamente se l'incantatore, o qualcuno che la vittima 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 e rispetto che prima provava, anche se, se l'incantatore si è comportato bene nei suoi confronti, l'individuo potrebbe continuare a ritenerlo un amico.

Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*.

## COLORARE \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie max 36 mq

Durata: permanente; il tempo di lancio può richiedere fino a 12 turni (2 ore)

Effetto: cambia i colori dell'area interessata; inverso cancella completamente i colori nell'area colpita

Questo incantesimo permette all'incantatore di stendere una mano di colore magico su una superficie. La superficie può essere piccola quanto il naso di una miniatura in porcellana ocalese, o grande fino a 36 mq. Il tempo di lancio può andare da un round per un colore uniforme (per esempio, dipingere di blu cielo le pareti di una stanza) 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, oppure può colorare parti diverse in modo differenziato. Grazie a questo incantesimo, l'incantatore può quindi "dipingere" per un periodo massimo di due ore, creando colori che sono permanenti e pressochè inattaccabili dallo scorrere del tempo e dalle intemperie. Un *dissolvi magie* non rimuoverà gli effetti del *colorare*: solo *scolorire* o un *desiderio* possono farlo.

Incantatori diversi usano questo incantesimo per scopi differenti. Gli artisti se ne servono per 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, ecc.

Se si lancia *colorare* su un'area precedentemente influenzata da un altro incantesimo *colorare*, la seconda applicazione non ha effetto, a meno che il secondo mago non sia 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, bisognerebbe lanciare *scolorire* sui due *colorare* sovrapposti. I maghi possono lasciarsi dei messaggi nascosti in questo modo: dopo essersi accordati sul luogo, il primo mago usa un primo *colorare* per scrivere il messaggio, ed un altro per ricoprirlo (in modo da far sembrare la superficie come prima). L'altro mago userà *scolorire* per rivelare la comunicazione, e poi potrà nascondere di nuovo o cancellarla con *scolorire*.

Il fatto che i personaggi possano utilizzare questo incantesimo per colorare, non significa affatto che essi siano abili nel farlo. Per utilizzare questo incantesimo in modo veramente artistico, è necessario possedere l'abilità generale appropriata (*Dipingere*). Qualcuno privo di tale abilità sarebbe in grado di colorare senza capacità artistiche.

L'incantesimo inverso, *scolorire* farà ritornare 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.

Quando viene lanciato su un incantesimo *colorare*, esso funzionerà solo se l'incantatore è di livello maggiore o uguale rispetto a quello che ha lanciato *colorare*. Quando viene lanciato su un'opera d'arte, come un dipinto oppure un tatuaggio, il DM concede a quest'ultima un Tiro Salvezza. Più è grande e pregiata è l'opera d'arte, più è probabile che ne esca indenne. Lo scarabocchio di un bambino non avrà Tiro Salvezza, mentre il capolavoro di un grande maestro può avere il TS di un mago di 24° livello.

L'incantesimo non scolorirà 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: 1d6 ore

Effetto: permette di sopportare il caldo o il freddo

Quando lancia questo incantesimo, il mago tocca una creatura che per le seguenti 1d6 ore può sopportare qualsiasi condizione di caldo o di freddo intenso (da -20°C a +40°C) 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, mancanza d'aria e così via.

## DARDO INCANTATO

Scuola: Invocazione

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: uno o più bersagli

Durata: istantaneo

Effetto: crea 1 dardo + 2 ogni cinque livelli, ognuno causa 1d6+1 Pf

Questo incantesimo crea un certo numero di dardi di energia scintillante, che, al comando dell'incantatore, scattano contro uno o più bersagli situati entro 45 metri, colpendoli sempre senza fallo (nessun TxC richiesto). Fintanto che il bersaglio si trova entro 45 metri ed è visibile dall'incantatore, il dardo non può fallire, e ciascuna freccia magica causa 1d6+1 punti di danno (nessun TS concesso per dimezzare). Il numero di dardi creati è uno al 1° livello, più due nuovi dardi ogni 5 livelli fino al 20°: quindi 3 al 5° livello, 5 al 10°, 7 al 15° e 9 al 20°. Ciascun dardo può essere diretto contro un singolo bersaglio oppure contro bersagli diversi, o ripartendoli in qualsiasi altro modo l'incantatore trovi opportuno.

## DARDO INFALLIBILE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un dardo o freccia di piccole dimensioni

Durata: 1 ora

Effetto: dardo colpisce ignorando copertura del bersaglio

Questo incantesimo può essere lanciato su una freccia, un dardo, una pietra o qualunque altro comune proiettile (normale o magico) di dimensioni piccole o inferiori utilizzabile da un'arma da tiro. Il proiettile resta incantato fin quando non viene utilizzato, o al massimo per un'ora, ma una volta usato (sia che abbia colpito o meno il bersaglio) la magia cessa. Prima di scagliare il proiettile, chi sta per usarlo sceglie un bersaglio qualunque entro il raggio visivo, sia un oggetto vivente, sia un oggetto inanimato, e poi scocca il dardo.

Asseconda che venga usato contro una creatura o un oggetto inanimato, il *dardo infallibile* ha due effetti.

Se scagliato contro una creatura, il *dardo infallibile* parte dritto verso il bersaglio, ignorando completamente 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. Occorre un normale Tiro per Colpire, ma esso non viene penalizzato dalla copertura offerta dall'ambiente intorno al bersaglio (se ad esempio è riparato dietro un muro o un cespuglio o anche dietro un individuo) né da eventuali scudi.

**Esempio:** un arciere che beneficia di un dardo infallibile vede un nemico ripararsi dietro il merlo di una torre, e scocca la sua freccia contro di esso (normale TxC); se il tiro riesce, la freccia si smaterializza prima di toccare il merlo e riappare dall'altra parte penetrando nel corpo del nemico, mentre se fallisce quando riappare dall'altra parte lo manca e si conficca nella muratura.

Se indirizzato contro un oggetto o parte di esso, il proiettile colpisce automaticamente il punto desiderato, e questo può rivelarsi molto utile in determinate circostanze (esso può infatti premere un pulsante, azionare certe trappole, forare un sacco o recidere una corda – sempre che si tratti di un proiettile tagliente).

In entrambi i casi, la gittata dell'arma da tiro che usa il *dardo infallibile* determina il raggio massimo che il proiettile può raggiungere, mentre i danni inflitti dipendono dalla maestria dell'attaccante con quel tipo di arma (l'incantesimo non influenza i danni arrecati).

## DISCO LEVITANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 1,5 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 6 turni

Effetto: crea un disco di forza che resta entro 1,5 metri e trasporta fino a 5.000 monete

Questo incantesimo crea una piattaforma magica orizzontale e 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 solo 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 o come vero e proprio scudo, visto che il suo bordo non è affilato e tende a scivolare via se incontra un solido, e che esso rimane a una distanza costante dall'incantatore, senza che questi possa usarlo per parare colpi.

L'utilità del disco si rivela nel fatto che può trasportare su di sé materiali sino a 5.000 monete di peso (circa 250 kg), che non siano più grandi di 1 metro alla base (questo include monete, casse, e persino individui seduti su di esso). Quando la durata ha termine, il *disco levitante* sparisce, lasciando cadere a terra il contenuto trasportato.

## EQUILIBRIO MARINARO \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 ora per livello

Effetto: un individuo è immune al mal di mare e abile a muoversi su una nave; inverso causa nausea e tremore

Questa magia 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 agire come se nulla fosse senza rischiare di cadere.

L'incantesimo inverso, *gambe molli*, causa una tremenda nausea e un tremore continuo su chi viene colpito. Un favorevole TS contro Incantesimi nega qualsiasi effetto, viceversa la vittima subisce una penalità di -1 a tutte le prove di Destrezza per la durata dell'incantesimo, e deve effettuare una prova di Destrezza all'inizio di ogni turno per evitare di cade a terra a causa della nausea e del tremore alle gambe.

## ESITAZIONE

Scuola: Ammalimento

Raggio d'azione: 30 metri

Area d'effetto: 2d8 DV creature o 1 essere

Durata: 1 round per livello

Effetto: -3 a tiro Iniziativa per 1 rnd x liv mago

Questo incantesimo può influenzare una creatura o un gruppo di esseri. Nel primo caso non c'è limite al livello o Dadi Vita della vittima, mentre nel secondo l'incantatore può influenzare al massimo 2d8 DV di creature che devono trovarsi entro 30 metri ed essere nella sua linea visiva. Ogni vittima deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi mentali oppure l'effetto produce nella sua mente una serie fastidiosa di pensieri disturbanti che lo distraggono all'inizio di ogni round, imponendo al soggetto una penalità di -3 al suo tiro per l'Iniziativa per la durata della magia (1 round per livello dell'incantatore).

## ESPLOSIONE ELEMENTALE

Scuola: Evocazione

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio di 3 metri

Durata: istantanea

Effetto: un elemento deflagra e causa 1d8 Pf +1 pf per liv (max +20, TS dimezza) ai presenti entro 3 mt

Quando l'incantatore evoca l'*esplosione elementale*, 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 una torcia; per l'acqua, una massa d'acqua di almeno 1 litro; 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. Lanciando

l'incantesimo, l'elemento scelto deflagra e rilascia improvvisamente un'esplosione tutt'intorno, colpendo automaticamente tutte le creature e le cose presenti entro 3 metri e causando loro 1d8 punti di danno più un punto ogni livello del mago (max 1d8 + 20 Pf al 20°). L'incantatore può scegliere di variare l'intensità dell'esplosione dal massimo consentito dal suo livello fino al danno minimo di 1d8+1 Punti ferita. Le vittime possono dimezzare i danni con un favorevole TS contro Incantesimi, ma solo se sono sveglie. Creature addormentate e gli oggetti presenti nel raggio d'azione subiscono automaticamente i danni. L'esplosione di fuoco rilascia lingue di fiamme e scintille, quella d'acqua piccoli aghi di acqua congelata, quella di terra schegge di pietra e sassi, e quella d'aria un'onda d'urto sonica.

L'*esplosione elementale* non danneggia in modo significativo la fonte da cui origina, ma si limita a provocare scalfitture su pietra, terra e roccia, e a prosciugare un decimo del volume d'acqua (su fuoco e aria non ci sono invece effetti di nota).

## ESTETISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore; il tempo di lancio è sempre 10 minuti

Effetto: vario (vedi descrizione)

Questo incantesimo raccoglie una serie di effetti che gli incantatori hanno concepito con l'unico scopo di alterare l'aspetto della persona toccata per fini puramente estetici. Ogni volta che viene lanciata questa magia, l'incantatore deve scegliere quali dei diversi effetti produrre, scegliendo tra i seguenti:

**Pettinare:** questo incantesimo può essere usato per pettinare e acconciare i capelli di un individuo secondo lo stile più in voga del momento in una determinata civiltà (facendogli guadagnare temporaneamente 1 punto in Carisma/Bellezza), oppure per tagliare alla perfezione barba e capelli ad un soggetto. In entrambi i casi, l'effetto dura per 24 ore.

**Tatuare:** l'incantesimo crea un tatuaggio di qualsivoglia grandezza sulla pelle di una creatura consenziente. La perizia con cui viene disegnato il tatuaggio dipende dall'incantatore (se non possiede l'abilità *Dipingere* è necessaria una prova di Destrezza a -4 per ottenere un disegno di buona fattura). Il tatuaggio può anche muoversi parzialmente ed è permanente: può infatti essere rimosso solo con uno *scolorire*.

**Truccare:** l'incantesimo permette di truccare istantaneamente e alla perfezione un singolo individuo, per farlo apparire più bello (bonus temporaneo di +1 al Carisma/Bellezza) fino al termine dell'incantesimo, o fino a quando la magia non viene dissolta. Il trucco sarà sempre appropriato alla cultura nella quale è inserito il personaggio, e non necessita della presenza di tinture per essere creato. Può anche essere utilizzato per mascherare un individuo, e se usato per travestirsi, aggiunge un bonus di +2 al tiro *Travestire*.

## FLUTTUARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso max 100 kg x liv

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Effetto: un oggetto peso 100 kg/liv galleggia in aria

Questo incantesimo permette ad un oggetto o a una creatura di galleggiare nell'aria come se fosse sull'acqua. Esso inizia a *fluttuare* non appena riceve l'effetto della magia, ma deve poi essere mosso manualmente (non levita a comando, come accade con l'incantesimo *levitazione*). 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.

L'aria intorno all'oggetto agisce come fosse acqua: l'oggetto si alza 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 a spostarlo (in base al suo peso).

Se l'incantesimo termina o viene dissolto (con *dissolvi magie*) 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.

## GALLEGGIARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso max 100 kg x liv

Durata: 1 ora (6 turni) per livello

Effetto: un oggetto (massimo peso: 2.000 monete per livello dell'incantatore) galleggia su un liquido

Questo incantesimo permette alla creatura o all'oggetto sul quale è lanciato 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 comunque abbia un proprio sistema di propulsione.

Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto o una creatura posta sott'acqua, questa viene spinta fino in superficie dall'incantesimo; la vittima può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto, se lo desidera. L'incantesimo ha effetto su qualunque creatura oppure oggetto (compresi carri, macchine da guerra e imbarcazioni che stanno colando a picco) il cui peso non superi 2.000 monete (100 kg) per livello dell'incantatore. Se una cavalcatura oppure un oggetto galleggiante (per esempio un carro) vengono poi ingombrati con un equipaggio ed un carico, essi non affondano sino a che il peso totale non supera quello permesso dall'incantesimo.

## GUARDIANO NATURALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una pianta o un animale

Durata: 8 ore

Effetto: piante o animali avvertono presenza di intrusi

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'incantatore fa in modo che una pianta o un animale in particolare che si trova entro 3 metri lo avverta della presenza di una qualsiasi creatura vivente più grande di un topo, cioè un essere con un volume maggiore di 12 dm<sup>3</sup> e che supera il chilogrammo di peso. Non appena un essere vivente si avvicina a meno di 6 metri dalla pianta o dall'animale o lo tocca (con l'esclusione dell'incantatore e di tutti gli esseri che si trovano già a meno di 6 metri dalla creatura al momento del lancio), la pianta o l'animale emette un lungo lamento udibile chiaramente in un raggio di 18 metri (sottrae 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.

Tutte le creature volanti che tentano di oltrepassare la pianta o l'animale in questione, ma rimangono all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, vengono percepite ugualmente, facendo scattare l'allarme. I non-morti non possono essere individuati con questo incantesimo, ma gli esseri invisibili sì.

## GUARIGIONE NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Effetto: cura 1d6 PF +1/liv (max +10) all'incantatore

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare con la mano un cadavere inanimato (coi non-morti non ha effetto), e così facendo assorbe la sua pelle e quanto rimane dei suoi tessuti per rigenerare le proprie ferite, recuperando permanentemente 1d6 Punti Ferita +1 PF per proprio livello (max 1d6 +10 pf al 10° livello). Una volta usato il potere sul cadavere, esso rinsecchisce 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 di ricostruire arti recisi o organi spappolati, e non è utilizzabile su cadaveri privi di tessuti organici (ad esempio scheletri).

## INCIAMPARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 2d4 round

Effetto: il bersaglio inciampa e cade, e non riesce più a muoversi bene per 2d4 round

L'incantatore deve individuare una vittima entro 18 metri, dopo di che lancia l'incantesimo. Il bersa-

glio può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare del tutto gli effetti, ma se fallisce, improvvisamente non è più capace di camminare e cade a terra goffamente; se stava correndo, l'impatto è talmente forte e improvviso da procurargli 1d3 punti di danno, a meno che non effettui con successo una prova di Destrezza per ammortizzare la caduta. Per i 2d4 round successivi inoltre, la creatura non riuscirà a muoversi bene: la sua velocità di movimento è ridotta a 1/3 e dovrà effettuare una prova di Destrezza all'inizio di ogni round per evitare di inciampare nei suoi stessi piedi e cadere.

## INDIVIDUARE COSTRUZIONI NASCOSTE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: concentrazione

Effetto: individua costruzione nascosta entro 3 metri

Questo incantesimo permette all'incantatore di individuare la presenza di una qualsiasi costruzione che sia stata occultata con mezzi normali e non magici. Finché rimane concentrato, l'incantatore può muoversi a metà della velocità e avvertire immediatamente qualsiasi porta o passaggio segreto, camera nascosta, botola o altra costruzione occultata che si trovi entro 3 metri; la magia cessa quando la concentrazione viene meno.

## INDIVIDUARE IL MAGICO

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

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

Durata: 2 turni

Effetto: individua oggetti, aure o creature magiche

Quando lancia questa magia, l'incantatore vedrà circondati da un'aura le zone, gli oggetti e le creature sulle quali è attivo un qualche tipo di incantamento, purché queste si trovino entro l'area d'effetto dell'incantesimo. L'aura sarà blu per gli effetti magici di natura divina e rossa per quelli di natura arcana. L'incantesimo fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona, come segue:

*1° round:* presenza o assenza di aure magiche e tipologia di magia (divina o arcana).

*2° round:* numero di aure magiche per tipologia e posizione precisa all'interno dell'area (se la fonte dell'aura è fuori dal campo visivo dell'incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova).

*3° round:* potenza e scuola di appartenenza di ogni aura magica.

La potenza di un'aura e la sua luminosità dipendono dal livello dell'incantesimo che la genera (o dalla somma dei livelli di potere, nel caso vi siano diverse magie sullo stesso oggetto/persona), come segue:

| 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 ha abbandonato o è stato distrutto. Se l'incantesimo viene usato per esaminare una zona in cui era presente una fonte di magia ora scomparsa, la magia registra un'aura intermittente, ad indicare che la fonte della magia non è più in zona, ma senza specificarne 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 round         |
| Media   | 1d6 minuti        |
| Forte   | 1d6 ore           |

Il potere perdura per 2 turni, e finché è attivo l'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di cose o esseri magici, ma finché rimane concentrato non può combattere o lanciare altri incantesimi (può solo parlare lentamente). L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o in generale invisibili all'occhio dell'incantatore. La magia inoltre non può penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

## INDIVIDUARE MUTAFORMA

Scuola: Divinazione  
 Raggio: 0  
 Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3  
 Durata: concentrazione  
 Effetto: individua presenza di mutaforma

Questo incantesimo permette di individuare la presenza di creature in grado di mutare forma (come licanthropi, polimar, metamorfosis, ecc.) 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, come segue:

1° round: presenza o assenza di mutaforma.

2° round: numero di mutaforma presenti.

3° round: magnitudo di ogni mutaforma e posizione precisa all'interno dell'area. Se il mutaforma è fuori dal campo visivo dell'incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova.

4° 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 continuare a muoversi normalmente mantenendo la concentrazione, e così facendo spostare l'area esaminata ogni round, ma finché rimane concentrato non può combattere o lanciare altri incantesimi (può solo parlare lentamente). La magia non è in grado di penetrare barriere di roccia o pietra

spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

## INDIVIDUARE NON-MORTI

Scuola: Divinazione  
 Raggio: 0  
 Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3  
 Durata: concentrazione  
 Effetto: individua presenza di non-morti

Questo incantesimo permette 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, come segue:

1° round: presenza o assenza di non-morti.

2° round: numero di non-morti presenti.

3° round: magnitudo di ogni non-morto e sua ubicazione all'interno dell'area. Se il non-morto è fuori dal campo visivo dell'incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova. 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 ha abbandonato o è stato distrutto. Se l'incantesimo viene usato per esaminare una zona in cui era presente un non-morto, la magia registra un'aura intermittente, ad indicare che la creatura non è più in zona, ma senza specificarne la magnitudo. L'aura di una creatura non-morta 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 ore           |
| Potente   | 1d6 giorni        |

L'incantatore può continuare a muoversi normalmente mantenendo la concentrazione, e così facendo spostare l'area esaminata ogni round, ma finché rimane concentrato non può combattere o lanciare altri incantesimi (può solo parlare lentamente). La magia non è in grado di penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

## INFREDDOLIRE

Scuola: Trasmutazione  
 Raggio: 9 metri  
 Area d'effetto: una creatura  
 Durata: concentrazione  
 Effetto: -1 PF/rnd da ipotermia e -1 a Destrezza/6 rnd

Questo incantesimo provoca danni ad una singola vittima, riducendo lentamente la sua temperatura

corporea. La vittima subisce 1 punto di danno debilitante ad ogni round e la sua Destrezza cala di 1 punto ogni 6 round a causa del freddo: se il PF vengono ridotti a zero, la vittima sviene, mentre se la Destrezza dovesse scendere a zero, la vittima muore per ipotermia. A partire dal terzo round il soggetto può effettuare un TS contro Incantesimi ogni round per evitare i danni, ma l'effetto permane finché l'incantatore resta concentrato sulla vittima ed essa resta entro il raggio d'azione. I punti di Destrezza persi vengono recuperati al ritmo di 1 all'ora dal momento in cui l'incantesimo cessa, mentre i PF al ritmo di 1 al minuto. Le creature immuni ai danni da gelo o protette da un incantesimo di *resistenza al freddo* o simile sono immuni a questa magia.

### **INTRALCIARE**

Scuola: Trasmutazione  
Raggio d'azione: 36 metri  
Area d'effetto: cerchio di raggio 12 metri  
Durata: 1 round per livello  
Effetto: piante intralciano tutti i presenti in raggio 12mt

Grazie a questa magia arbusti, liane, erbacce e persino alberi si avvilluppano e si stringono attorno a tutte le creature che si trovano o entrano nell'area d'effetto dell'incantesimo (un cerchio di 12 metri di raggio), imprigionandole rapidamente e intralciandone il movimento. L'incantatore non può determinare le vittime a piacimento: tutti coloro che si trovano nella zona o vi entrano successivamente vengono intralciate. Ogni vittima può liberarsi e muoversi a metà della normale velocità con un favorevole TS Paralisi, oppure con una prova di Forza che riesca con una penalità di -5; se possiede l'abilità *Artista della fuga* è possibile tentare di usare questa capacità al posto della prova di Forza con la stessa penalità. Se il TS o la prova non riescono, la vittima non può muoversi per quel round, ma è possibile eseguire qualsiasi altra azione che non comporti movimento. Inoltre, è possibile ritentare di liberarsi ad ogni round, fino a che non si esce dall'area dell'*intralciare* o l'incantesimo non termina.

### **LETTURA DEI LINGUAGGI**

Scuola: Divinazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 2 turni  
Effetto: può leggere qualsiasi scritto non magico

Questo incantesimo permette all'incantatore di comprendere per un periodo di 2 turni qualsiasi scritto non magico che si trovi entro il suo raggio visivo, sia 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 normalmente (ovvero è possibile carpire il messaggio nascosto) solo se si possiede l'abilità apposita *Crittografia*.

### **LETTURA DEL MAGICO**

Scuola: Divinazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 1 turno  
Effetto: l'incantatore può leggere iscrizioni magiche

Questo incantesimo permette all'incantatore di interpretare qualsiasi testo redatto nella lingua della magia, comprese rune e simboli magici, anche se non è in grado di rivelare i poteri di oggetti magici iscritti con rune di potere o preghiere, al di fuori di una qualsiasi pergamena arcana. Una volta che l'incantatore legge una pergamena o una runa con questo incantesimo, egli è in grado di ricordare il suo significato anche in seguito, senza dover lanciare nuovamente *lettura del magico*. Tutti i libri degli incantesimi sono scritti nella lingua della magia, e solo i proprietari sono in grado di leggerli senza ricorrere a questo incantesimo.

### **LOCALIZZARE METALLI**

Scuola: Divinazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: raggio di 9 metri  
Durata: 3 turni  
Effetto: individua la presenza di un metallo entro 9 mt

Questo incantesimo permette all'incantatore di individuare la presenza di un determinato metallo (da scegliere al momento del lancio dell'incantesimo), inclusi metalli preziosi e leghe metalliche. Finché rimane concentrato, l'incantatore può muoversi a metà della velocità e avvertire immediatamente se il metallo cercato si trova entro 9 metri. L'incantesimo segnala solo quei depositi di metallo di discreta quantità (almeno 50 chilogrammi, ovvero 1.000 monete). L'incantesimo cessa dopo 3 turni, anche se nel frattempo l'incantatore può interrompere la concentrazione e ricominciare la ricerca ogni volta che vuole finché dura l'effetto.

### **LOCALIZZARE SPECIE**

Scuola: Divinazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: 1,5 km  
Durata: 6 turni  
Effetto: individua una creatura o una pianta

Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore è in grado di individuare la direzione in cui si trova il più vicino animale o vegetale di una determinata specie che si trovino entro 1,5 km da lui al momento del lancio dell'incantesimo. La scelta della specie è limitata dal tipo di scuola magica a cui l'incantatore appartiene: foresta (elfi comuni), sotterranei (elfi dell'ombra), o mare (scuola marina). Per riuscire a individuare animali o vegetali di uno degli altri due ambienti, l'incantatore deve imparare la versione appartenente all'appropriata scuola di magia.

La magia non permette di localizzare creature fantastiche, piante mostruose o esseri intelligenti, e

l'incantatore deve nominare specificamente il tipo di animale o di 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 un nuovo incantesimo.

### LUCE MAGICA \*

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 4,5 metri

Durata: 12 turni

Effetto: crea luce entro una sfera di 9 mt di diametro; inverso crea tenebre in una sfera di 9 mt di diametro

Questo incantesimo crea un volume di luce che illumina perfettamente una zona sferica del diametro di 9 metri. Se l'incantesimo viene lanciato su un'area (come un soffitto), rimane fisso nella zona, mentre se viene lanciato su un oggetto (come un'arma) la luce si sposterà insieme all'oggetto. Se l'oggetto è impugnato o indossato da qualcuno che vuole opporsi all'incantamento, occorre realizzare con successo un TS contro Incantesimi: la sfera apparirà sopra l'oggetto e rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso.

Se l'incantesimo viene lanciato direttamente contro gli occhi di una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o rimanere accecata dalla luce per l'intera durata dell'incantesimo, o finché questo non viene dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la zona di luce compare, ma rimane fissa nella zona in cui si trovava la vittima.

L'incantesimo inverso, *tenebre magiche*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 9 metri in un punto prefissato; se lanciato su un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra per altre specifiche). Le tenebre impediscono la visuale normale entro la sfera di oscurità, eccettuata l'infravisione (magica o normale). Le *tenebre magiche* possono cancellare gli effetti di un incantesimo di *luce magica*, ma possono essere annullate da un incantesimo di *luce magica* o più potente. Se viene lanciata contro gli occhi di un nemico e questo fallisce un TS contro Incantesimi, la magia provoca cecità fino a quando non viene dissolta magicamente, oppure finché i suoi effetti svaniscono col tempo; se il TS ha effetto, la zona di tenebra compare ma rimane fissa nell'area in cui si trovava la vittima.

### LUCI FATATE

Scuola: Invocazione

Raggio: 12 metri + 3 metri per livello

Area d'effetto: 1-4 luci fatate

Durata: 2 round per livello

Effetto: luci illuminano ognuna un'area di raggio 6 mt

Questo incantesimo crea da 1 a 4 luci che assomigliano a torce o lanterne ed emanano luce con la stessa intensità, anche se l'incantatore può modificare

la luminosità in qualsiasi momento, concentrandosi per un round. Il mago può creare le luci solo in un luogo a lui visibile, poi potrà spostarle a suo piacimento (senza farle passare attraverso oggetti solidi), purché rimangano all'interno del raggio d'azione della magia.

### LUNGAVISTA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Effetto: vede chiaramente un'area di 20 mt di diametro entro 1,5 km di distanza

Questo incantesimo permette alla creatura che ne beneficia di riuscire a vedere un qualsiasi punto entro 1,5 km chiaramente come se fosse a soli 3 metri. Il soggetto deve scegliere una zona del diametro massimo di 20 metri e concentrare su di essa la sua attenzione, riuscendo così a vederla come se si trovasse a un palmo di naso; una volta scelta l'area non si può cambiarla.

### LUNGOPASSO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura umanoide

Durata: 1d4+4 ore

Effetto: raddoppia il movimento di un umanoide

L'incantesimo permette all'essere sui cui viene lanciato di muoversi al doppio della sua normale velocità (camminando) per 1d4 +4 ore senza stancarsi. Una volta esaurito l'effetto dell'incantesimo però, la persona che lo ha usato è costretta a riposarsi per lo stesso numero di ore; in caso contrario, il soggetto perde temporaneamente 2-8 punti Costituzione (recuperabili con un periodo di assoluto riposo al ritmo di 1 punto al giorno, e solo a patto che si rifocilli adeguatamente). L'incantesimo funziona solo su esseri umanoidi.

### MANI BRUCIANTI

Scuola: Invocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: istantanea

Effetto: produce una lingua di fiamme che colpisce un bersaglio e causa 1d6 Pf + 2 Pf per livello (max +20)

L'incantatore evoca il potere del fuoco per creare un arco di fiamme lungo 1 metro che parte dalla sua mano e colpisce sempre (nessun TxC richiesto) un bersaglio fissato che deve trovarsi in un arco di 180° di fronte all'incantatore, entro 1 metro per livello. L'arco di fiamme causa 1d6 Pf, +2 Pf per livello del mago (max. 1d6 +20 al 10°), ma la vittima può tentare un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni. Se il TS fallisce, tutti gli oggetti infiammabili che trasporta prendono fuoco, e occorre un intero round per spegnerlo ed evitare di subire altri 1d6 PF al round per le fiamme. Gli individui protetti da una *resistenza al fuoco* e gli

esseri del fuoco (come draghi rossi e creature del piano del fuoco) dimezzano automaticamente i danni.

## MARCATEMPO

Scuola: Divinazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un oggetto metallico  
Durata: 6 turni (1 ora) per livello  
Effetto: fa scandire il tempo a un oggetto metallico

Questo incantesimo può essere lanciato solamente su oggetti metallici di dimensioni limitate (pesanti al massimo 1 moneta per livello dell'incantatore). L'oggetto a questo punto inizia a scandire il tempo secondo due modalità distinte (vedi sotto) per tutta la durata dell'incantesimo (o finché l'incantatore non decide di annullarlo); una volta scelta la modalità quando l'incantesimo viene lanciato, essa non può più essere modificata per l'intera durata.

**Marcatempo sonoro:** l'oggetto emette un rintocco acuto e penetrante nel momento stesso in cui l'incantesimo viene lanciato, quindi emette un altro rintocco dopo 6 turni (1 ora) e così via sino al termine della magia; non è possibile modificare la frequenza dei rintocchi. Il rintocco è considerato un suono molto forte e può essere udito distintamente entro un raggio di 60 metri, e al massimo entro 200 metri, se non viene smorzato da pareti o ostacoli simili (v. abilità generale *Ascoltare* per ulteriori dettagli). Il rintocco non può 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). Dopo un'ora l'oggetto ha cambiato totalmente colore, ed inizia il processo inverso, e così via sino al termine della magia. Con questa modalità, il mago può valutare lo scorrere del tempo in maniera più precisa (per esempio quando il colore si è diffuso per un sesto della lunghezza totale, è trascorso un turno) ed inoltre può variare la frequenza del *marcatempo* a suo piacere quando l'incantesimo viene lanciato. Per esempio, l'oggetto può "scandire" round (10 secondi), minuti (cioè 6 round) oppure turni (10 minuti) anziché ore; non può scandire unità di tempo inferiori ai round, anche se queste possono essere dedotte dalla diffusione del colore.

## MENTIRE

Scuola: Illusione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 1d6 turni  
Effetto: si può mentire senza essere scoperti

Questo incantesimo rende l'incantatore capace 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 l'incantesimo *rivela bugie*, l'incantatore può evitare di essere scoperto con un favorevole TS contro Incantesimi. Qualsiasi altro

incantesimo divinatorio di livello superiore però è in grado di superare l'efficacia di questa illusione.

## MOVIMENTI DEL RAGNO

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: 9 metri  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: la creatura può scalare pareti come fosse un ragno; inverso fa scivolare un essere

Questo incantesimo permette a chi lo riceve di scalare pareti, spostarsi su superfici verticali o camminare sui soffitti esattamente come un ragno. La creatura che subisce l'effetto deve avere le mani e i piedi ben appoggiati sulla superficie, senza tenere niente in mano; se anche uno degli arti si stacca dalla superficie, il soggetto cade irrimediabilmente. L'individuo si arrampica a metà del suo normale movimento 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 con almeno 18 punti di Forza 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  
Effetto: la creatura non lascia impronte

Questo incantesimo permette a chi lo riceve di muoversi senza lasciare alcuna traccia del suo passaggio; 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: se ad esempio essa si facesse 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 30 mt e largo 30 cm ogni mt  
Durata: istantanea  
Effetto: un'onda sonora causa 2d6 danni e sordità

Quando evoca questo potere, l'incantatore lancia un urlo che si trasforma in un'onda sonora distruttiva che si diffonde come un cono di 30 metri di lunghezza e largo 1/3. Tutte le creature che si vengono a trovare entro l'area d'effetto, (inclusi oggetti, costrutti e costruzioni), subiscono 2d6 punti di danno (non dimezzabili) e devono effettuare un TS contro Paralisi per non rimanere assordati per 1 turno. Questo comporta una penalità di -1 alla Destrezza, -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compresa l'abilità generale *Allerta*, a me-

no che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti oltre l'udito), e l'impossibilità di utilizzare l'abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo che comprenda una componente verbale. Oggetti di vetro o cristallo e qualsiasi creatura formata da simili elementi fragili subisce danni doppi (non è concesso alcun TS per dimezzarli).

L'incantatore è totalmente immune agli effetti di quest'onda, così come tutti coloro che si trovano fuori dalla sua area d'effetto, anche se avvertono un'improvvisa detonazione nella zona.

L'onda sonora può essere bloccata solo 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 riesce ad attraversare qualsiasi ostacolo, causando la metà dei danni alle costruzioni, e la sua lunghezza massima diminuisce di 3 metri per ogni metro di roccia che deve attraversare.

## ORATORIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: l'individuo ottiene 1d4+1 punti aggiuntivi al Carisma quando è impegnato in una conversazione

Il soggetto che beneficia di questo incantesimo riesce a parlare in modo più incisivo e convincente per l'intera durata dell'effetto, ottenendo un bonus di 1d4+1 punti al Carisma quando è impegnato in una conversazione (questo bonus gli permette di utilizzare con maggiore efficacia tutte le abilità basate sul linguaggio, come *Persuasione*, *Intrattenere*, *Contrattare* e così via). Questo bonus non vale ai fini di altri utilizzi della caratteristica sopra indicata, ma solo quando viene usata per persuadere altri o ottenere la loro attenzione e/o i loro favori.

## PAROLA DEL COMANDO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round

Effetto: una creatura

Questo incantesimo permette all'incantatore di dare un comando pronunciando una sola parola. La parola deve essere espressa in un linguaggio comprensibile da parte dell'essere a cui è indirizzato l'ordine. Il ricevente cerca di eseguire l'ordine nel miglior modo possibile (per quanto le sue capacità glielo consentano e l'ordine venga dato in modo chiaro). Un comando del tipo: "Muori!" causerebbe lo svenimento del ricevente per un intero round, ma senza ulteriori effetti deleteri (a meno che, ovviamente, non stia camminando sopra una fune sospesa a 100 metri d'altezza). Delle tipiche parole del comando includono: Fermati (rimane immobile),

Scappa (fugge in una direzione casuale al massimo della velocità), Arrenditi (lascia cadere le armi), Torna indietro (effettua il suo normale movimento a ritroso), Di la verità (risponde sinceramente), ecc.

I non-morti non possono essere influenzati dalla *parola del comando*. Le creature con Intelligenza di 13 o più e le creature con 6 o più DV o livelli di esperienza possono effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitarne gli effetti. Anche se una creatura ha entrambi i requisiti sopra descritti, essa effettua un solo Tiro Salvezza.

## 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

Effetto: crea una fitta pioggerella nell'area della magia o fa evaporare 1/2 litro d'acqua per livello

Questo incantesimo trasforma tutto il vapore acqueo esistente in una sfera di diametro pari a 9 metri + 3 metri per livello dell'incantatore entro il raggio d'azione dell'incantesimo in pioggia. Ovviamente, un evocatore di basso livello può rimanere vittima dell'effetto della sua stessa magia.

Quando viene usata da incantatori di livello medio-basso, la *pioggia magica* si limita ad inumidire i vestiti, a rendere scivolosi i pavimenti di pietra (se si corre si cade), ad annaffiare le piante e a spegnere incendi minori (max 5 Punti Incendio o una pira). Quando la pioggia viene in contatto con del fuoco di origine magica (come un *muro di fuoco*), si trasforma in una coltre di nebbia densa che si espande in un'area di raggio doppio rispetto a quello dell'incantesimo. Se la temperatura dell'aria è sotto lo zero, la pioggia si trasforma in neve o in grandine (al di sotto di -5°C) e l'acqua al suolo ghiaccia, rendendo il suolo scivoloso come sotto l'effetto dell'incantesimo *unto*.

L'incantesimo inverso, *evaporazione magica*, elimina l'umidità nell'area d'effetto sopra riportata. Esso può contrastare e annullare gli effetti di un incantesimo di *pioggia magica*, o far evaporare fino a 1/2 litro d'acqua per livello del mago, o ancora può dissipare la nebbia nell'area d'effetto. Se lanciato su una creatura vivente a base di liquidi, essa deve effettuare un TS Raggio della Morte con bonus di +2 per evitare di subire 1 punto di danno per proprio Dado Vita.

## PROIETTILI MAGICI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 21 metri

Area d'effetto: 3d6 sassi

Durata: istantanea

Effetto: anima dei sassi e li scaglia contro bersagli vari

Lanciano questo incantesimo, il mago incanta 3d6 sassi o simili oggetti minuscoli contenuti nel palmo della sua mano. Una volta evocato il potere, egli

punta la mano verso uno o più bersagli entro un arco di 180°, e magicamente i piccoli oggetti volano verso la zona indicata a velocità sostenuta. Per colpire un bersaglio occorre un TxC con bonus di +2 a causa della velocità dei proiettili: se fallisce, tutti i proiettili mancano il bersaglio, viceversa lo centrano, causando 1 Pf ciascuno (nessun TS concesso per ridurre il danno).

È possibile scagliare un totale di 3d6 proiettili entro 21 metri, e ogni vittima può evitarli se protetta da barriere magiche in grado di deviare i proiettili. Inoltre questi proiettili sono considerati magici, ovvero in grado di danneggiare creature colpibili con armi +1, e il VA viene dimezzato come contro i proiettili.

## PROTEZIONE DAL MALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 12 turni

Effetto: offre un bonus di +1 ai TS dell'incantatore e un malus di -1 ai TxC dei suoi nemici

Questo incantesimo crea una barriera invisibile tutt'intorno al corpo dell'incantatore a distanza di 2 cm. Per l'intera durata dell'incantesimo, tutte le creature che attaccano l'incantatore subiscono una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire, ed egli ottiene un bonus di +1 a tutti i suoi Tiri Salvezza.

Inoltre, le creature evocate, create, animate o controllate magicamente, nonché le creature vittime di una *maledizione*, non possono toccare fisicamente l'incantatore. La barriera pertanto protegge il personaggio da tutti gli attacchi in mischia portati da queste creature; tuttavia, non lo protegge dagli attacchi a distanza (gli attacchi subiscono ancora il -1 ai Tiri per Colpire, comunque), né da qualsiasi forma di offesa che non implichi il contatto fisico tra l'essere e l'incantatore. Se però l'incantatore attacca o tocca una creatura (o un gruppo di creature) da cui è protetto grazie all'incantesimo, allora anche quella creatura diventa in grado di toccarlo e di attaccarlo in mischia, anche se subisce ancora la penalità ai tiri per colpire.

## PSICOCINESI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 6 metri + 1 metro per livello

Area d'effetto: oggetti incustoditi entro 1 mq (peso max 2,5kg)

Durata: 6 turni

Effetto: può muovere oggetti incustoditi

Puntando il dito verso un oggetto incustodito, l'incantatore può sollevarlo e muoverlo a suo piacimento a una velocità di 6 metri al round, fino a che resta concentrato e l'oggetto rimane entro il raggio d'azione. L'oggetto non può pesare più di 2,5 kg (inombro 50 monete) e deve essere libero di potersi muovere. Qualsiasi bersaglio legato, fissato o impugnato non potrà muoversi, e l'incantatore non può esercita-

re un controllo su oggetti che non è in grado di vedere. Se l'incantesimo è usato su più bersagli contemporaneamente, è necessario che al momento del lancio essi si trovino tutti nello spazio di un metro quadro e che la somma dei loro pesi non superi 2,5 kg. Il mago può anche muovere un'arma e attaccare con essa a distanza con penalità di -2 al TxC, senza sfruttare eventuali maestrie. La *psicocinesi* rimane attiva per 6 turni, e l'incantatore ne può sfruttare gli effetti concentrandosi di volta in volta.

## RAGGIO INCANDESCENTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: istantanea

Effetto: raggio di fuoco causa 2d6 pf + 2 pf ogni 3 livelli e incendia (TS dimezza ed evita incendio)

L'incantatore fissa il bersaglio entro 18 metri e lanciando l'incantesimo dai suoi occhi parte un raggio di energia infuocata che colpisce il bersaglio senza possibilità d'errore (nessun TxC richiesto), causandogli 2d6 Pf, più 2 punti di danno ogni tre livelli del mago (arrotondando per eccesso, max. 2d6 +14 al 19°), ma la vittima può tentare un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni. Se il TS fallisce però, significa che il bersaglio ha preso fuoco, e subisce ulteriori 1d6 Pf al round fino a che il fuoco non viene spento (occorre un round intero, usando acqua o altri metodi). Il bersaglio deve essere entro il raggio visivo dell'incantatore, e il raggio procede in linea retta per colpirlo, per cui se qualcosa si frappone fra il punto d'origine (mago) e il bersaglio, il raggio si ferma contro l'ostacolo e danneggia quest'ultimo. Gli esseri del fuoco (come draghi rossi e creature del piano del fuoco) subiscono automaticamente la metà dei danni.

## RESISTENZA

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: bonus di +1 a tutti i TS

Questo incantesimo infonde nel soggetto un'energia magica che lo protegge dai pericoli, garantendogli un bonus di +1 a tutti i TS per 6 turni (1 ora).

## RICERCARE INFORMAZIONI

Scuola: Divinazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un testo scritto

Durata: 6 turni

Effetto: individua testo con una specifica informazione

Questo incantesimo consente di individuare l'ubicazione di un libro, una pergamena, una tavoletta

o qualunque altro testo scritto che tratti di un argomento scelto dall'incantatore (validi esempi possono essere "la nazione del Vestland", "l'eroe Bemarris" oppure "l'addestrare cavalli"); *ricercare informazioni* non permette però di trovare una pergamena contenente uno specifico incantesimo. Se il testo si trova entro 36 metri al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore conosce automaticamente la direzione nella quale si trova, anche se la magia non rivela l'esatta distanza da percorrere. Se invece il libro non è nel raggio d'azione, l'incantatore può continuare a mantenere la concentrazione, muovendosi alla sua normale velocità senza fare altre azioni, per esaminare nuove aree per al massimo 6 turni; quando l'incantatore interrompe la concentrazione, la magia termina. Qualora entro il raggio d'azione si trovino più libri riguardanti lo stesso argomento, l'incantesimo li individua tutti.

### SALTARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: il soggetto può saltare fino a una distanza di  $1d6+1$  mt per livello dell'incantatore in ogni direzione

Il soggetto su cui l'incantatore lancia questo incantesimo è in grado di compiere lunghi balzi in qualsiasi direzione (orizzontale e verticale) fintanto che dura l'incantesimo. La distanza massima percorribile con un salto è di  $1d6$  metri +1 metro per livello dell'incantatore, e quando il soggetto decide di *saltare*, rinuncia al suo movimento per il proprio round di azione in luogo del salto compiuto. Il salto ammortizza anche qualsiasi tipo di caduta, permettendo al soggetto di ignorare i danni dovuti ai metri di caduta coperti dal salto (ad esempio, se un individuo con una capacità di salto di 10 metri cade da 15 metri, egli subirà danni solo per 5 metri di caduta, quindi  $1d6$  Pf).

### SCAVARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: uno strumento per scavare

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: un badile scava 25 dm.cu. al round

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo su uno strumento da scavo (come un piccone, una pala, una vanga o un badile), esso si anima comincia a scavare sul posto 25 decimetri cubi di terreno (non roccia o pietra però) al round per 1 minuto per livello. Il volume scavato può essere disposto come vuole l'incantatore, e non è necessario rimanere concentrati per controllare lo strumento, anche se deve concentrarsi se vuole cambiare la direzione dello scavo o fermare l'arnese prima del tempo, ponendo fine alla magia.

### SCUDO MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 2 turni

Effetto: barriera protettiva dà CA 5 all'incantatore

Questo incantesimo crea una barriera magica tutt'intorno al corpo dell'incantatore (a meno di 2,5 cm di distanza da esso), che si muove con esso. Per l'intera durata dell'incantesimo, la CA naturale del mago è 5 contro qualsiasi attacco, a distanza o in mischia (la CA può abbassarsi ulteriormente grazie ad altre protezioni).

Inoltre, lo *scudo magico* protegge parzialmente l'incantatore anche da tutti quegli attacchi che creano dardi di energia infallibili. Per ogni dardo magico che lo colpirebbe, l'incantatore può effettuare un TS contro Incantesimi, e se riesce, il dardo viene deviato magicamente dallo scudo e scompare senza causare alcun danno, viceversa colpisce l'incantatore.

### SERVITORE INVISIBILE

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Effetto: una creatura di forza compie semplici azioni

Il servitore evocato tramite questo incantesimo è una pura forza magica priva di pensiero, utilizzata normalmente per recuperare oggetti, aprire porte non sbarrate, rassettare e svolgere facili compiti. Obbedisce ciecamente agli ordini verbali dell'incantatore, può fare solo una cosa per volta e, non essendo molto forte, sposta solo oggetti relativamente leggeri (può sollevare al massimo 10 kg, e trascinare o spingere fino a 20 kg). Esso non ha forma definita a meno che il suo creatore non gliela attribuisca (e comunque rimane una specie di creatura spettrale), è in grado di rispondere a semplici domande, riferire messaggi non troppo lunghi (ha INT 9) e si muove fluttuando e passando attraverso qualsiasi pertugio alla velocità di 9mt/round.

Non trattandosi di una creatura, non può combattere né essere ucciso, tuttavia, può venire dissolto magicamente o distrutto da incantesimi o effetti magici ad area: a tal fine il servitore invisibile è considerato avere 6 PF e Tiri Salvezza di un mago di 1° livello.

### SIGILLO D'ALLARME

Scuola: Abiurazione

Raggio: 1,5 km per livello

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: speciale

Effetto: avverte incantatore se accade un evento

Lanciando questo incantesimo il mago tocca un oggetto non più grande di un metro cubo, che acquista un piccolo glifo magico (individuabile solo se si cerca attentamente o si utilizzano incantesimi che rivelano il magico). L'incantatore specifica poi un evento

che attiverà il sigillo (semplice o complesso a sua scelta), e da quel momento il sigillo rimarrà attivo fino a che l'evento previsto non si verificherà entro un raggio di 6 metri dall'oggetto (o finché non verrà dissolto magicamente). Quando l'evento accade, il sigillo trasmette un impulso magico nella mente dell'incantatore che lo avverte di ciò, poi scompare e l'effetto termina. Questo segnale può però essere percepito dall'incantatore solo se questi si trova entro un raggio di 1,5 km per livello dal punto in cui è attivo il *sigillo d'allarme*.

Solitamente questo effetto viene usato per avvertire un mago dell'avvicinarsi di uno specifico nemico ad un luogo o ad una creatura precisa, o per avvertirlo se si trovano in pericolo.

Questo effetto non può essere abbinato ad una *permanenza*.

## SIMBOLO DI SVENIMENTO

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: chi legge o tocca il simbolo sviene per 2d4 rnd

Quando lancia questa magia, l'incantatore materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo persiste fino a che non viene attivato per la prima volta, anche se può essere annullato prima con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato creato. Se viene 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 usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente allo stesso modo: in pratica, il suo corpo improvvisamente cessa di funzionare ed egli sviene accasciandosi a terra, a meno di non effettuare un TS contro Raggio della Morte. Se il TS riesce, la vittima sente semplicemente un brivido percorrerle la schiena; viceversa, rimane svenuta per 2d4 round, incapace di muoversi o di interagire con l'ambiente esterno, come fosse in coma.

## SOFFOCARE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: concentrazione

Effetto: 1d6 danni debilitanti +1/liv al round e paralisi

Lanciando questo incantesimo su una creatura vivente, il mago blocca le vie respiratorie e causa 1d6 danni debilitanti +1 per livello (max 1d6+5) al round e la paralisi completa finché rimane concentrato e la vittima resta nel raggio d'azione. La vittima può effettuare un TS Paralisi ogni round per agire, viceversa rimane paralizzata dall'asfissia senza poter parlare o muoversi. Nel momento in cui 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: 4d4 turni

Effetto: addormenta 2d6 creature viventi

Questo incantesimo addormenta 2d6 creature viventi dotate al massimo di 4 Dadi Vita ciascuna (non contano i livelli), per 2d4 turni. Le creature devono trovarsi tutte entro un cubo di 12 metri di lato, situato a non più di 72 metri dalla posizione dell'incantatore. 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 contro Incantesimi. Gli esseri con 5+ DV sono automaticamente 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.

Esempio: Feidus decide di addormentare un gruppo di creature situato a 36 metri, e lancia un *sonno* nella zona. Nell'area della magia ci sono 3 orchi (1 DV ciascuno), 3 cavalli (2 DV ciascuno) e 2 ogre (4 DV ciascuno). Si tirano 2d6 e si ottiene 7: si addormentano prima i 3 orchi (nessun TS), poi 2 cavalli (TS ammesso), per un totale di 7 esseri, e restano svegli gli altri.

Quando un personaggio viene colpito dal *sonno*, si accascia al suolo lentamente (senza farsi male, a meno che non sia in bilico su un ponte sospeso nel vuoto) e comincia a dormire pesantemente. Gli esseri addormentati si risvegliano solo se vengono destati violentemente o bruscamente (schiaffeggiandoli o scuotendoli), oppure se vengono feriti; nel round in cui viene svegliata, la vittima perde automaticamente l'iniziativa. Una vittima addormentata può essere uccisa con un singolo colpo di arma da taglio o da punta (che deve essere ben calibrato): tale azione richiede un intero round, e l'assassino deve avere una vaga idea di quali siano i punti vitali della vittima; se il colpo ben calibrato viene assestato con un'arma da botta, viene inferto il massimo danno possibile più un colpo critico (da determinare a caso), poi la vittima si sveglia.

## SPINTA POSSENTE

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un bersaglio max 200 kg peso

Durata: istantanea

Effetto: sposta un oggetto o una creatura

L'incantatore può lanciare questa magia contro un qualsiasi bersaglio del peso massimo di 200 kg (4000 monete) presente entro 9 metri. Se il bersaglio è un oggetto incustodito, questi viene scagliato con forza nella direzione scelta spostandosi lontano fino a 1d6 metri + 1 metro per livello del mago in 1 secondo. Se invece il bersaglio è un oggetto impugnato (un'arma,

una bacchetta, una pozione, ecc.) o una creatura, il suo possessore o la vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per opporsi all'effetto. Qualsiasi creatura che venga spinta via deve effettuare anche una prova di Destrezza o cadere a terra, e in tal caso (o se il bersaglio si schianta contro una superficie dura) subisce 1d6 danni debilitanti ogni 6 metri percorsi.

### STIMARE CINNABRYL

Scuola: Divinazione  
Raggio: 3 metri  
Area d'effetto: un oggetto  
Durata: istantaneo  
Effetto: calcola quanto cinnabryl possiede un oggetto

Con questo incantesimo è possibile sapere con precisione per quanto tempo un determinato oggetto di cinnabryl riuscirà ad arrestare gli effetti deleteri della Maledizione Rossa. [Vedere la sezione *Nuove forme di magia arcana*.]

### STORDIRE

Scuola: Ammalimento  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un essere vivente  
Durata: 1d6 round  
Effetto: causa lo stordimento della vittima per 1d6 rnd

Questo incantesimo stordisce per 1d6 round la vittima sul quale viene lanciato, a meno che essa non effettui con successo un TS contro Incantesimi mentali. Le creature non-morte, i costrutti e le melme sono totalmente immuni agli effetti di questo incantesimo. Se l'incantatore è di livello 20° o superiore, lo stordimento dura il doppio (2d6 round). Gli effetti dello stordimento sono una penalità di -4 alla CA, a tutti i TS e alle prove di abilità, l'impossibilità di attaccare e lanciare incantesimi (esclusi quelli da oggetti magici che non richiedono concentrazione), il movimento ridotto a 1/3 del normale e le maestrie nelle armi ridotte al grado Base.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

### STRETTA FOLGORANTE

Scuola: Invocazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: istantaneo  
Effetto: causa 1d6 Pf per livello (max 5d6)

Lanciando questo incantesimo, il mago deve toccare una vittima nello stesso round (CA per il TxC calcolata ignorando l'armatura) e se l'attacco riesce, infligge automaticamente 1d6 punti di danno da elettricità per livello dell'incantatore (max 5d6 Pf al 5°), non dimezzabili con alcun Tiro Salvezza. L'attacco beneficia di un bonus di +2 se la vittima indossa un'armatura metallica o il suo corpo è di metallo.

### SUONO FANTASMA

Scuola: Illusione  
Raggio: 27 metri  
Area d'effetto: N/A  
Durata: 1 round per livello  
Effetto: crea suoni illusori

Questa magia permette di creare un suono continuo che può salire o scendere di tono, avvicinarsi o allontanarsi rispetto al punto nel quale lo si crea (entro 27 metri dall'incantatore). Il mago sceglie il tipo di suono da creare al momento del lancio, senza poterlo più cambiare in seguito. Il volume del suono che si può creare dipende dal livello dell'incantatore: in generale è possibile creare il rumore prodotto da una persona di taglia media per ogni livello dell'incantatore, considerando che rumori come il ruggito di un'animale feroce è pari almeno al suono prodotto da quattro persone, mentre un individuo di taglia media sviluppa lo stesso volume un branco di otto creature più piccole (come topi, scoiattoli, gatti).

### SUSSURRO MALEDETTO

Scuola: Necromanzia  
Raggio: 72 metri  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: speciale  
Effetto: infligge una maledizione minore

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, esso rimane attivo fino al momento in cui non viene effettivamente usato, ovvero al momento della morte dell'incantatore (ridotto a 1 PF o meno). Con il suo ultimo alito di vita, egli può invocare il potere della maledizione (indipendentemente da qualsiasi azione abbia già fatto nel round in cui muore) e lanciarla su un individuo presente entro 72 metri (solitamente il suo assassino): la vittima deve fare un TS contro Incantesimi per poter evitare del tutto l'effetto, viceversa l'incantatore può imporre un piccolo deficit alla vittima, 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). La maledizione permane fino a che non viene rimossa con uno *scaccia maledizioni*.

### TOCCO DEL GHOUL

Scuola: Necromanzia  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: 1 creatura vivente  
Durata: 2d6 round  
Effetto: paralizza un essere vivente

Quando lancia questa magia, l'incantatore deve toccare un essere vivente (CA per il TxC calcolata ignorando l'armatura), e la vittima può negare l'effetto con un TS contro Paralisi. Se il TS fallisce, la creatura toccata viene immobilizzata per 2d6 round a causa

dell'energia negativa che le pervade i muscoli, e il suo corpo inizia a emanare fetore di carogna marcia. Questo effetto causa a tutti coloro che si avvicinano a meno di 3 metri e che falliscono il TS contro Incantesimi una nausea fortissima, che si traduce con una penalità di -1 a tutti i Tiri per Colpire, le prove di abilità e di caratteristica, fintanto che l'individuo rimane entro l'area d'effetto del fetore. Non-morti e costrutti sono totalmente immuni a questo incantesimo.

## TOSSE SPASTICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: vittima tossisce e ha -2 a TxC e CA

Questo incantesimo fa nascere nella vittima un improvviso e potente attacco di tosse che le impedisce di parlare e di agire normalmente per tutta la sua durata (1 round per livello del mago). La vittima può negare l'effetto dell'incantesimo con un favorevole TS contro Paralisi, 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 ogniqualvolta voglia provare a lanciare 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 9 mq

Durata: 1 round per livello

Effetto: rende scivolosa una superficie

L'incantesimo rende scivolosa l'area d'effetto per la durata prevista. Ciò significa che tutte le creature che vi transitano tendono a scivolare e a cadere pesantemente al suolo, a meno di non effettuare una favorevole prova di *Equilibrio* per mantenere l'equilibrio (o la presa, nel caso sia una superficie verticale). 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. Una creatura può spostarsi a un terzo della sua normale velocità di movimento sull'area scivolosa senza correre il rischio di cadere. L'unto scompare al termine della durata o prima se viene dissolto magicamente.

## VENTRILOQUIO

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un luogo o oggetto

Durata: 2 turni

Effetto: altera la voce spostandone l'origine

Questo incantesimo permette all'incantatore di far provenire la sua voce da una precisa locazione fissa, situata entro 18 metri, alterandone il volume e il tono da un semplice squittio ad una voce profonda e cavernosa (da suono Debole a Forte, secondo le regole riportate nel *Manuale delle Abilità Generali* sotto l'abilità *Ascoltare*). Il mago continuerà a parlare normalmente per la durata dell'incantesimo, ma ogniqualvolta lo desidera può fare in modo che la sua voce provenga dal luogo scelto (come un angolo, un soffitto o una statua), piuttosto che originare dalla sua persona, senza dover muovere la bocca.

## VISIONI DELLA MEMORIA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto

Durata: speciale

Effetto: imprime memorie del passato in un oggetto

Una volta evocato, questo incantesimo permette al soggetto di trasferire una parte dei suoi ricordi in un oggetto toccato. Successivamente, se l'oggetto viene toccato da qualcuno su di esso compaiono le visioni predisposte dall'incantatore, che sono visibili a chiunque osservi l'oggetto: una volta mostrate tutte le memorie contenute, l'effetto della magia cessa e l'oggetto ritorna normale (fino a quel momento, se esaminato con *individuare il magico* emana una debole aura divinatoria). Il mago può inserire fino a un massimo di una visione ogni tre livelli relativa ad un evento reale da lui vissuto in prima persona. Ogni visione dura non più di tre minuti, e può essere alterata in modo da far trascorrere il tempo più velocemente pur senza alterare la veridicità della memoria.

Esempio: un mago vuole trasmettere il messaggio che dal suo palazzo si è recato in un'isola sconosciuta 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 magico dotato di questo potere permette a chiunque di inserirvi le proprie 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.

## Secondo Livello

### ALLARME MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto

Durata: 1 ora per livello

Effetto: oggetto avverte della presenza di una specie

Pronunciando questo incantesimo, il mago tocca un oggetto che da quel momento diventa sensibile alla presenza di una particolare specie di esseri. Se un individuo di questa specie 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 (il mago sceglie l'effetto quando evoca la magia). L'allarme non scatta solo se la creatura, prima di entrare nell'area d'effetto, pronuncia la parola d'ordine fissata dal mago al lancio dell'incantesimo.

**Allarme mentale:** L'allarme avverte solo l'incantatore finché rimane entro 3 km dall'oggetto. Egli avverte un trillo nella sua mente abbastanza forte da svegliarlo in caso stia dormendo, ma non da disturbare la sua concentrazione; un incantesimo di *silenzio* non ha alcun effetto sull'*allarme mentale*.

**Allarme sonoro:** Un allarme genera uno squillo di Forte intensità (v. regole per l'abilità generale *Ascoltare* nell'apposito manuale). Il trillo dura 1 round e sveglia automaticamente qualsiasi creatura addormentata entro 18 mt (tranne quelle sotto l'effetto di sonno magico), ma viene bloccato da un'area di *silenzio*.

L'*allarme magico* svanisce solo al termine dell'incantesimo, quindi può entrare in funzione più volte. Le creature invisibili fanno scattare ugualmente l'allarme, ma non quelle eteree. Inoltre, l'allarme 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 turno per livello

Effetto: influenza l'intensità dei fuochi entro 30 metri

Per mezzo di questo incantesimo il mago è in grado 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 luminosità in quanto ad intensità e raggio d'azione. Questa modifica non ha comunque conseguenze sui danni causati dal fuoco. Il mago può scegliere se modificare tutti i fuochi presenti nell'area d'effetto fissata al lancio dell'incantesimo o solo alcuni, e per la durata dell'effetto può variarne l'intensità con un semplice pensiero senza perdere azioni.

L'incantesimo dura fino a quando il mago non lo sospende, fino al termine della durata o fino ad esaurimento del combustibile. Il mago può anche far cessa-

re tutti i fuochi presenti nell'area: in tal caso l'incantesimo termina immediatamente. Questo incantesimo non ha alcun effetto sugli elementali del fuoco o su creature analoghe.

### APNEA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 ora (6 turni)

Effetto: un essere vivente non ha bisogno di respirare

Questo incantesimo consente ad una creatura di non respirare per un'ora 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 una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: rende magica un'arma o gli attacchi naturali di una creatura

Qualsiasi arma toccata dall'incantatore diventa immediatamente magica e resta tale per tutta la durata dell'incantesimo; se lanciato su una creatura, tutti i suoi attacchi senz'armi (zanne, artigli, calci, pugni, ecc.) si considerano magici. L'arma o il soggetto non acquisiscono alcun bonus per colpire o ferire, ma riescono a danneggiare quegli esseri che possono essere feriti solo con armi magiche o di metalli speciali. In base al livello dell'incantatore si determina quali creature riesce a colpire l'*arma magica*:

- 1°-5°: esseri colpibili con armi +1 o d'argento;
- 6°-10°: esseri colpibili con armi +2;
- 11°-15°: esseri colpibili con armi +3;
- 16°-20°: esseri colpibili con armi +4;
- 21°+: esseri colpibili con armi +5.

Questa magia non può essere abbinata ad un incantesimo di *permanenza*.

### BARRIERA RIFLETTENTE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 6 turni + 1 turno per livello dell'incantatore

Effetto: riflette qualsiasi incantesimo diretto agli occhi della vittima e la rende immune ad attacchi da sguardo

Il soggetto su cui l'incantatore lancia questo incantesimo viene considerato protetto contro ogni forma di attacco che comprometta la sua vista (come

*causa cecità*) o che agisca mediante sguardo (come lo charme dei vampiri, lo sguardo pietrificante della medusa, ecc.), respingendo al mittente tutti gli attacchi che mirano ad accecare il soggetto. Così, se un incantesimo di *luce magica/tenebre magiche* o simili venissero lanciati direttamente contro l'individuo per accecarlo, l'incantesimo verrebbe istantaneamente riflesso su chi l'ha lanciato (che sarebbe l'unico a dover effettuare un TS per evitare la cecità); se invece la tenebra venisse lanciata sulla zona in cui si trova l'individuo, la *barriera riflettente* non potrebbe proteggerlo.

## BOCCA MAGICA

Scuola: Illusione

Raggio: contatto

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Durata: speciale

Effetto: crea bocca che comunica messaggio

L'incantesimo fornisce all'oggetto o alla creatura toccata una bocca illusoria che compare per profetire un messaggio nel momento in cui ha luogo un evento specificato dall'incantatore al momento del lancio. Il messaggio non deve superare le 30 parole e può essere in qualsiasi linguaggio conosciuto dal mago. La bocca non può pronunciare parole di comando o attivare effetti magici. La *bocca magica* rimane in attesa fino a quando la condizione stabilita non si verifica: dopo aver riferito il messaggio, l'incantesimo ha termine e la bocca svanisce (a meno che non venga dissolta magicamente prima di essere attivata).

L'incantesimo si attiva quando ha luogo una condizione specificata dall'incantatore. Le condizioni possono essere generiche o specifiche a seconda delle sue preferenze, ma devono corrispondere a stimoli visivi o uditivi. Queste condizioni possono includere rumori di tipo generico (passi, suoni metallici, urla, ecc.) rumori o parole specifiche (quando cade una moneta o qualcuno dice "pronto"). La *bocca magica* non è in grado di distinguere allineamenti, livelli, DV o classi, ma si basa solo sulle apparenze visive e uditive. Eventuali camuffamenti o illusioni traggono in inganno la *bocca magica*. L'oscurità normale non elude una condizione visuale, ma quella magica o l'invisibilità si (il comando "parla nel momento in cui una creatura tocca la statua" implica che la bocca veda qualcuno toccare la statua, ad esempio). Allo stesso modo, 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.

La bocca reagisce solo a stimoli visivi o uditivi che avvengono nel suo campo visivo o uditivo, limitato a 3 metri per livello (ad esempio, una bocca il cui raggio di attivazione è 9 metri posta in un corridoio non si attiverà se la sua condizione visiva ha luogo dietro una porta chiusa fuori dal suo campo visivo, anche se è nel suo raggio d'azione).

Se l'incantesimo *permanenza* viene unito alla *bocca magica*, la bocca permane e continua ad essere attivata dalle condizioni iniziali e a recitare la frase che l'incantatore le attribuisce al lancio dell'incantesimo.

## CADAVERE AMBULANTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere intero max dim. grandi

Durata: 6 turni

Effetto: anima un cadavere umanoide che cammina

L'incantatore può infondere una parvenza di vita in un cadavere intero (dotato di arti, busto e capo) di una creatura di dimensioni grandi o inferiori. L'essere si anima grazie all'energia negativa e per un turno obbedisce ai comandi vocali dell'incantatore. La creatura non ha la velocità né la capacità di attaccare, ma può spostarsi a 9 metri al round, trasportare e sollevare pesi ed eseguire azioni semplici, ma non emette alcun suono, né parla o reagisce a stimoli esterni al di fuori della voce del negromante. Il cadavere ha 1d8 PF, una CA pari a 10, e torna inerte se la magia viene dissolta o se il mago annulla l'incantesimo.

## CAPACITÀ TEMPORANEA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Effetto: l'individuo acquisisce un'abilità generale

L'incantatore sceglie quale abilità generale vuole conferire alla creatura toccata mentre pronuncia l'incantesimo, e per tutta la sua durata (o finché non viene dissolta la magia), il beneficiario può utilizzare quella determinata abilità come se la possedesse. È possibile scegliere di attribuire solamente abilità generali legate alle seguenti caratteristiche: Forza, Costituzione, Destrezza e Carisma. Alternativamente il personaggio può scegliere di potenziare un'abilità già posseduta di qualsiasi tipo e ottiene un bonus di +2 a tutte le prove relative a quell'abilità per la durata indicata.

Nel caso si usi il sistema a punti, la magia concede 2 gradi in un'abilità non posseduta oppure 3 gradi bonus in un'abilità già conosciuta.

## CARENARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: uno scafo o un essere

Durata: permanente

Effetto: rimuove sporco, piante e molluschi dallo scafo

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). Questo incantesimo permette di ripulire efficacemente una superficie di 36 metri quadri per ogni applicazione.

*Carenare* può anche essere usato in maniera offensiva, anche se questo non era l'intento originale dell'incantesimo. Infatti, se viene lanciato su una creatura vivente, essa deve effettuare un TS Raggio della Morte oppure subire forti abrasioni su tutto il corpo, che gli causano 1d8 punti di danno, +1 punto per ogni livello dell'incantatore (max 1d8 +10 Pf al 10°).

## CERCHIO DI SIMULAZIONE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

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

Durata: 1 ora

Effetto: cerchio impedisce chi sta al suo interno di ferire chi è all'esterno

Questo bizzarro incantesimo 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 ad hoc 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. Per creare il cerchio è necessario un rituale che dura un turno, al termine del quale il mago tocca una sezione di pavimento o terreno, oppure un oggetto che sia sufficientemente grande da poter essere avvolto intorno ad un individuo (di solito una cintura o un mantello). Nel primo caso appare un cerchio di rune del diametro di un metro sul terreno, mentre nel secondo le rune compaiono sulla superficie dell'oggetto. Chiunque entri nel cerchio o indossi l'oggetto risente degli effetti della magia, che trasforma qualsiasi suo attacco in un effetto meramente illusorio. Ciò in pratica rende ogni assalto del soggetto inefficace, anche se gli effetti esterni sono ben 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 più individui, ciascuno soggetto a un *cerchio di simulazione*, si manifesta un effetto diverso. Tutti i soggetti influenzati dal cerchio risentono degli effetti dei loro assalti come se subissero danni debilitanti, e una volta ridotti a zero i loro Punti Ferita, svengono e si riprendono solo se escono dal cerchio o se la magia svanisce. Se vi sono effetti particolari causati da incantesimi, colpi critici o veleni, la vittima è obbligata a reagire 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 dissolve la magia è efficace contro un cerchio, ma se viene pronunciato da qualcuno al suo interno non ha alcun effetto.

## CHARME ANIMALI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: animali normali

Durata: speciale

Effetto: induce l'amicizia di vari animali, che obbediscono agli ordini dell'incantatore

Questo incantesimo ha effetti identici a quello dello *charme* di 1° livello, ma influenza animali normali e giganti di qualsiasi specie, mentre sono esclusi mostri intelligenti (con Intelligenza superiore a 2) e animali fantastici, per i quali è necessario impiegare uno *charme mostri*. Se gli animali sono dotati di 3 Dadi Vita o meno, se ne possono influenzare 3d6, altrimenti può essere charmato solo un numero di Dadi Vita di animali pari al livello dell'incantatore (min. uno). Ogni vittima può evitare lo *charme* effettuando con successo un TS contro Incantesimi mentali, e può ripetere il TS ogni 24 ore (altrimenti l'effetto dura perennemente).

Gli animali charmati sono istintivamente amichevoli nei confronti dell'incantatore e non gli farebbero mai del male, a meno che non vengano attaccati dallo stesso (il che rompe l'incantesimo). Essi possono eseguire semplici ordini, ma se non ne ricevono continuano a seguire l'incantatore fino a che non si liberano dall'incantesimo o lui li allontana (o la magia viene dissolta). Se egli viene attaccato in loro presenza, gli animali fanno un tiro Morale, e se riesce si gettano contro gli aggressori per difenderlo; se ridotti oltre la metà dei PF, l'incantesimo viene dissolto ed essi fuggono.

Se un altro essere cerca di controllare magicamente gli animali charmati, l'incantatore se ne accorge e può resistere agli effetti del controllo in luogo dei suoi animali, effettuando un TS contro Incantesimi mentali: se il tiro riesce, mantiene il controllo, viceversa l'animale seguirà gli ordini del suo nuovo padrone e lo *charme* su di esso si considera terminato.

## CHIAVISTELLO MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una serratura o una porta

Durata: permanente

Effetto: chiude una porta o una serratura

Questo incantesimo su qualunque tipo di porta, serratura o chiavistello, chiudendolo permanentemente. Solo l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo, o qualsiasi creatura di 3 DV o livelli superiore ad esso, può riuscire ad aprire normalmente la porta o la serratura bloccata: aprire la porta in questo modo non dissolve l'incantesimo, che ritorna efficace non appena la porta o la serratura viene richiusa. Qualsiasi altro essere sia di livello uguale o inferiore non può fare altro che abbattere la porta o la serratura per aprirla, oppure deve ricorrere all'incantesimo *scassinare* o dissolvere 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

Effetto: un dardo o arma scagliata colpisce senza fallo

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, egli tocca un proiettile o una qualsiasi arma scagliabile (come una lancia o un giavellotto), e se essa viene usata entro 1 turno, colpirà automaticamente la prima creatura contro cui viene scagliata (senza bisogno di effettuare un TxC), sempre che la vittima si trovi entro la sua gittata massima e sia visibile dall'attaccante; una volta colpito il bersaglio, la magia termina. Questo incantesimo permette all'arma su cui viene lanciato di colpire anche quelle creature che normalmente sarebbero immuni ai dardi normali (come una belva distortente o un individuo con *protezione da proiettili normali*).

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## CONTROLLARE UMANOIDI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 12 DV di umanoidi

Durata: concentrazione

Effetto: l'incantatore può controllare sino a 12 DV o livelli di umanoidi

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all'incantatore di controllare sino a 12 DV di creature viventi di forma umanoide (un busto, due gambe, due braccia, una testa e una coda) e di taglia Media o inferiore con la semplice concentrazione. L'incantatore può tentare di controllare qualunque vittima visibile entro 18 metri, ed essa può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo. Se il TS riesce, il mago può ritentare di prendere il controllo della vittima nel round successivo, continuando a tentare una volta per round sin quando la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o la concentrazione si interrompe.

Le vittime controllate sono sempre amichevoli 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 per tutto il round in cui impartisce l'ordine, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi, ma solo muoversi a velocità normale e parlare. Il mago non può controllare più di 12 DV di umanoidi per volta, e può scegliere quali creature sotto il suo controllo abbandonare per tentare di controllarne altre.

Non appena interrompe la concentrazione, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, oppure cercano di fuggire.

Questo effetto non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## CORDA MAGICA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una corda

Durata: 1 turno

Effetto: anima una corda sotto il controllo del mago

Questo incantesimo anima una corda lunga fino a 15 metri presente entro 72 metri dall'incantatore. La corda (di canapa o altro materiale non ferroso) obbedisce a tutti gli ordini vocali del mago al meglio delle proprie possibilità. Gli ordini che si possono dare alla corda sono i seguenti: 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. Con questo incantesimo, però, la corda è anche in grado di muoversi (strisciando come un serpente) e arrampicarsi alla velocità di 27 (9) metri al round (un uso tipico della corda è l'ordine di arrampicarsi lungo un ripido pendio, avvolgersi ad uno sperone di roccia e permettere ai personaggi di aggrapparsi ad essa per risalire). 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.

Se l'incantatore ordina alla corda attorcigliarsi attorno ad una creatura (al massimo di taglia Enorme), essa deve effettuare un Tiro per Colpire usando il THAC0 del mago, e se la corda riesce a colpire il bersaglio, gli si avvolge intorno ostacolandolo e legandolo; se non ci riesce, la corda ritenta ad ogni round successivo fino a che non ha successo o l'incantatore le dà un altro ordine. La vittima legata è considerata paralizzata, ma ogni round può effettuare un TS vs Paralisi o una prova di Forza o di *Artista della fuga* per liberarsi.

Se la corda viene attaccata, essa 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 (vedi la sezione *Tiri Salvezza degli Oggetti* nel Volume 3). Se i PD della corda scendono a zero, la corda è ridotta in pezzi e l'effetto della magia svanisce.

Questo effetto non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## CREAZIONE SPETTRALE

Scuola: Illusione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato

Durata: concentrazione

Effetto: un'illusione comandata dall'incantatore

Tramite questo incantesimo, l'incantatore può creare un'illusione visiva, tattile e uditiva che trae in inganno tutti coloro che vi interagiscono. Se il mago fa

apparire qualcosa che lui ben conosce, l'illusione sarà eccezionalmente realistica e difficile da scoprire, mentre se prova ad inventare un mostro o un effetto a lui sconosciuto, esso sarà vago e a tratti indefinito, e coloro che lo vedono beneficiano di un bonus variabile da +1 a +5 al proprio TS per scoprire l'inganno (a discrezione del DM); Se l'illusione non viene utilizzata per attaccare, dura finché l'incantatore rimane concentrato, oppure finché viene toccata o dissolta magicamente.

Se invece l'incantatore utilizza l'illusione con scopo offensivo, egli ha due possibilità: creare l'illusione di un mostro, oppure creare un effetto magico o naturale che infligga danni alle sue vittime (come una esplosione o una frana). L'illusione di un mostro ha esattamente gli stessi attacchi della creatura e le sue potenzialità (come le ricorda l'incantatore), può muoversi rimanendo entro 72 metri dall'incantatore (che però deve concentrarsi), ma ha CA 9 e scompare non appena l'essere viene ferito. L'illusione di un effetto che infligge danni alle vittime è invece istantanea, e le vittime in questione devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali: 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 causati dall'effetto.

Tutti i danni e gli effetti speciali (come pietrificazione, metamorfosi e paralisi) causati dalla *creazione spettrale* sono illusori e svaniscono dopo 1 turno, oppure non appena la vittima si accorge della finzione. Se un soggetto viene ridotto a 0 PF a causa dell'illusione, sviene per 1 round, riprendendosi nel round successivo e capendo di essere stato vittima di una finzione illusoria.

## DARDI ELEMENTALI

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: uno o più bersagli

Durata: istantanea

Effetto: crea 2 dardi di ghiaccio o fuoco +1 ogni 4 livelli che causano 2d6 Pf (TS dimezza) + effetti speciali

Questo incantesimo crea 2 dardi di fuoco o di ghiaccio (a scelta dell'incantatore), più 1 dardo aggiuntivo ogni 4 livelli del mago (arrotondando per difetto, max 7 dardi al 20°), che possono essere diretti contro qualsiasi bersaglio visibile o contro bersagli diversi entro 36 metri. I dardi colpiscono automaticamente i bersagli causando 2d6 punti di danno ognuno dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi. Inoltre, i dardi producono effetti diversi in base alla tipologia elementale di cui sono composti (quando creati, sono tutti dello stesso elemento), come segue:

*Dardo infuocato*: oltre ai danni, il dardo crea una coltre di fumo irritante che brucia gli occhi della vittima, la quale è costretta ad effettuare un TS contro Paralisi o subire una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire e all'Iniziativa per 1d4 round.

*Dardo ghiacciato*: oltre ai danni, il dardo rilasce una profonda sensazione di gelo nelle membra della vittima che deve effettuare un TS contro Paralisi o

essere rallentata per 1d4 round (come sotto gli effetti dell'incantesimo arcano di 3° livello *lentezza*).

Creature immuni al fuoco o al gelo ignorano qualsiasi effetto del dardo corrispondente, mentre chi è protetto magicamente riduce o ignora normalmente i danni in base al grado di protezione di cui gode. Gli elementali del fuoco sono immuni al dardo infuocato, mentre i non-morti e le creature del gelo ignorano gli effetti di quello ghiacciato.

## DARDO ACCECANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: uno o più bersagli

Durata: istantanea

Effetto: crea uno 1 dardo di energia ogni 3 livelli che causa 1d6+1 Pf, la metà dei dardi acceca per 1d2 round

Questo incantesimo crea un *dardo incantato* ogni tre livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto, per un massimo di 12 dardi al 36° livello), ciascuno dei quali causa 1d6+1 punti di danno e può essere diretto contro un bersaglio diverso, che sia visibile ed entro 45 metri dall'incantatore (esattamente analogo al *dardo incantato* di primo livello). Tuttavia, la metà dei dardi (arrotondando per eccesso) ha anche un effetto ulteriore: la vittima resta accecata per 1d4 round, se non effettua con successo un TS contro Incantesimi. Quando i dardi sono creati, l'incantatore sa quali sono quelli con il potere accecante, e può dirigerli quindi contro bersagli ben precisi. L'incantesimo *scudo magico* può proteggere anche dal *dardo accecante*.

## ELASTICITÀ

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 6 turni

Effetto: rende elastica una creatura vivente

Questo incantesimo permette ad un individuo di allungarsi ed assottigliarsi come se fosse elastico, fino alla lunghezza massima di 9 metri cui corrisponde uno spessore di 2,5 centimetri (l'individuo può cambiare dimensioni una volta ogni round consumando un attacco, fino al termine dell'incantesimo). Insieme al corpo viene elasticizzato anche l'equipaggiamento, ma per utilizzarlo correttamente occorre aver assunto le dimensioni normali, e qualsiasi oggetto si stacchi dal corpo dell'individuo ritorna normale, non più sotto l'effetto dell'incantesimo. Un personaggio allungato non può attaccare, lanciare incantesimi né utilizzare oggetti magici; se però assume le sue dimensioni normali, egli può agire normalmente senza limitazioni (anche se l'incantesimo è ancora attivo). L'effetto consente al soggetto di subire solamente la metà del danno dalle armi da botte di qualunque genere e dalle cadute.

Solo le creature viventi possono beneficiare di questo incantesimo, e basta concentrarsi per un round per annullarlo prima del termine della sua durata.

## ESP

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: 12 turni

Effetto: permette di sentire i pensieri degli individui

Questo effetto permette all'incantatore di leggere e udire i pensieri di qualsiasi creatura vivente presente entro 18 metri. Dapprima l'incantatore 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 (prova di Intelligenza), ad esclusione dei sogni. L'ESP non consente di penetrare la mente delle creature non-morte e dei costrutti, né la mente di esseri dormienti o con intelligenza animale, e viene bloccato da pareti di pietra più spesse di 30 centimetri, o da lastre di piombo di qualsiasi spessore. Le creature influenzate possono tentare un TS contro Incantesimi per evitare la lettura del pensiero o per trasmettere falsi pensieri, ma solo se hanno motivo di sospettare che ciò avvenga (sono in grado di accorgersene con una prova di Saggezza per ogni minuto in cui la loro mente viene sondata); una volta realizzato il TS, l'individuo è protetto da quell'incantesimo fino al termine della sua durata. Mentre cerca di percepire i pensieri, l'incantatore non può fare altro che restare concentrato e muoversi alla velocità di cammino.

## ESTASI

Scuola: Ammalimento

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 turno

Effetto: vittima in preda al desiderio sessuale

Questo peculiare incantesimo rende la vittima, che deve essere sempre un essere vivente, preda di una pulsione sessuale estrema e irresistibile che gli ottenebra la mente e gli sconvolge le membra. Se la vittima non effettua con successo un TS contro Incantesimi mentali, la sua mente è talmente ossessionata dal desiderio che invia impulsi di adrenalina e testosterone al corpo tali da impedire qualsiasi movimento articolato non finalizzato al soddisfacimento del piacere sessuale. In pratica, la vittima non riesce a combattere né a concentrarsi per lanciare incantesimi, può solo parlare mantenendo a fatica la concentrazione e contenendo i suoi impulsi (CA penalizzata di 3 punti e velocità di movimento dimezzata) per tutta la durata della magia. L'effetto cessa quando la vittima si denuda per soddisfare fisicamente il suo desiderio sessuale accoppiandosi con qualcun altro o praticando autoerotismo per 1d6 round, durante i quali il soggetto è praticamente inerme e ottenebrato dal piacere.

## EVOKA ALLEATO ANIMALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: 1 animale

Durata: 1 turno

Effetto: un animale compare ed esegue gli ordini

Questo incantesimo evoca un animale che obbedisce agli ordini telepatici dell'incantatore per 1 turno, combattendo anche fino alla morte se necessario. La creatura appare entro il raggio d'azione della magia e agisce immediatamente, nel corso del round subito dopo essere apparsa, obbedendo al mago al meglio delle sue capacità. Essa può allontanarsi dall'incantatore per eseguire qualsiasi compito egli comandi, e mantiene con esso un legame telepatico unidirezionale: il mago può inviare ordini, ma la creatura non può rispondere o far capire all'incantatore ciò che essa percepisce.

In base alla specie desiderata, l'incantatore può evocare un certo tipo di animale casualmente (tirare 1d6 sulla tabella che segue e consultare per le statistiche la *Rules Cyclopeda* o il *Creature Catalog*):

**Tab. 2.2 – Alleati Animali Evocabili**

| d6 | Mammiferi       | Rettili e Anfibi | Volatili            |
|----|-----------------|------------------|---------------------|
| 1  | Cinghiale       | Boa              | Avvoltoio           |
| 2  | Donnola gigante | Cobra sputante   | Pipistrello gigante |
| 3  | Lupo            | Crotalo          | Corvo gigante       |
| 4  | Orso nero       | Draco gigante    | Falco gigante       |
| 5  | Puma            | Geco gigante     | Gufo gigante        |
| 6  | Toro            | Pitone           | Aquila gigante      |

Nel caso si trovi in un ambiente marino, il mago può evocare solo uno dei seguenti animali: 1. delfino; 2. manta; 3. pesce spada; 4. squalo toro; 5. squalo tigre; 6. squalo martello.

L'incantatore può evocare solo un esemplare della specie selezionata con ogni incantesimo, ma nulla gli vieta di lanciare la magia più volte per richiamare diversi alleati animali.

L'animale resta al servizio del mago fino al termine dell'incantesimo, oppure fino a quando non viene ucciso o rimandato indietro magicamente, ma non è vulnerabile al *dissolvi magia*.

## FIAMMA MAGICA

Scuola: Invocazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: una superficie solida

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Effetto: crea un fuoco difficile da spegnere

Questo incantesimo permette all'incantatore di creare una fiammella di dimensioni ridotte (approssimativamente un cubo di 30 cm di lato) entro 27 metri, su una qualunque superficie solida: la fiammella brucerà senza bisogno di combustibile per la durata indicata, a meno che il mago non ponga precedentemente termine all'incantesimo. La fiammella non può essere spenta dal vento, per quanto forte, ma si spegne immediata-

mente se entra a contatto con l'acqua (a meno che non si tratti di poche gocce) o se viene soffocata in altro modo (stracci bagnati, dissolta magicamente, ecc.).

La *fiamma magica* può incendiare i materiali infiammabili (probabilità 50%) e se viene creata addosso ad una creatura, la vittima beneficia di un TS contro Incantesimi per opporsi all'effetto. Se il TS riesce, la fiamma non si manifesta e l'incantesimo è sprecato, viceversa la fiamma avvolge il torso della creatura e infligge 1d6 punti di danno al round; per spegnerla basta rotolarsi a terra per un round, bagnarsi o dissolverla.

Se creata su un'arma che non sia di materiale combustibile (quindi qualsiasi arma metallica va bene), essa viene circondata dalle fiamme senza causare danno a chi la impugna, e il fuoco aumenta i danni normali inferti dall'arma in base alla creatura colpita:

- +1 punto a creature generiche;
- +2 punti a creature dotate di penne e piumaggio (per esempio un roc, un ippogrifo o un pegaso) o che non rigenera danni da fuoco (es. troll);
- +3 punti a treant, non-morti o creature del freddo.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## FOLATA DI VENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: onda larga e lunga 18 metri

Durata: istantanea

Effetto: folata di vento ostacola il movimento e acceca

Questo incantesimo crea un vento molto forte (60 km/h) che parte dalla posizione del mago e si propaga nella direzione da lui scelta come un'onda larga 18 metri e lunga altrettanto che solleva polvere o sabbia, spinge gas e foglie e può sradicare o capovolgere tende e oggetti non fissati bene che trova sul suo percorso. Il vento estingue automaticamente tutte le candele, torce e simili fiamme non protette, mentre quelle protette hanno una probabilità del 50% di spegnersi. Inoltre, tutte le creature che incontra sul suo percorso devono effettuare un TS Paralisi per non essere accecate per 1 round dalla polvere e dai detriti, e subiscono un contraccolpo in base alla loro taglia:

Piccola o inferiore: l'essere viene spinto a terra e rotola per 2d6x3 metri, mentre se è in volo indietreggia di 3d6x3 metri; in entrambi i casi perde 1 PF ogni 3 metri di caduta.

Media: l'essere cade a terra e rotola per 1d6x3 metri, e sta volando viene spinto indietro di 2d6x3 metri; in entrambi i casi perde 1 PF ogni 3 metri percorsi.

Grande: l'essere cade a terra se non supera una prova di Destrezza e subisce 1d4 punti di danno; se sta volando viene spinto 2d6 metri indietro e subisce 1 punto di danno ogni 3 metri percorsi.

Enorme o superiore: la creatura si muove a velocità dimezzata entro l'area d'effetto della folata.

Occorre notare che qualsiasi essere che cerchi di usare un'arma da lancio o da tiro entro l'area della *folata di vento* subisce una penalità di -6 al suo TxC e il danno è automaticamente ridotto a un terzo.

## FRECCIA ACIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: causa danni a un bersaglio

Per mezzo di questo incantesimo l'incantatore crea una freccia magica che schizza immediatamente verso un bersaglio entro 72 metri. L'incantatore deve effettuare un normale Tiro per Colpire contro la CA della vittima, e se riesce la freccia colpisce il bersaglio e infligge 2d4 punti di danno da acido (viceversa la freccia scompare). Per ogni tre livelli dell'incantatore inoltre (arrotondando sempre per difetto, per un massimo di 6 round al 18° livello), l'acido che entra in circolo nel corpo della vittima causa danni per un altro round, a meno che non sia neutralizzato in qualche maniera (*neutralizza veleno* o *dissolvi magie* possono funzionare), infliggendo altri 2d4 punti di danno ogni round. Un incantesimo di *scudo magico* funziona normalmente anche contro questo tipo di dardo magico (vedi la descrizione dell'incantesimo di primo livello).

## FUSIONE CORPOREA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: rende una creatura umanoide capace di contenere altre al suo interno

Questo bizzarro incantesimo ha effetto solamente su una creatura umanoide consenziente: se la vittima non vuole essere l'oggetto dell'incantesimo, questo fallisce automaticamente. Il soggetto su cui viene lanciato diventa una sorta di recipiente vivente, essendo in grado di "fondersi" con un massimo di altre 7 creature umanoidi (della stessa taglia o di taglia inferiore) completamente equipaggiate; esse impiegano un intero round a scomparire all'interno del personaggio, amalgamandosi completamente a lui.

La fusione non può essere forzata, e gli individui amalgamati possono uscire e rientrare (insieme o separatamente) quando vogliono dal corpo del soggetto (l'operazione impiega un round, durante il quale il soggetto deve rimanere immobile) finché dura l'effetto. Né il soggetto dell'incantesimo, né le creature amalgamate al suo interno possono attaccare o lanciare incantesimi in questa forma, ma tutti possono parlare (sia telepaticamente tra loro, che all'esterno, usando la voce del soggetto), e il soggetto può attivare oggetti magici.

Se il soggetto 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 all'esterno, pur senza subire alcun danno fisico.

Tale potere non può essere reso permanente.

## GUARDIA NOTTURNA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: vede al buio come fosse giorno entro 60 mt

Il soggetto che beneficia di questo incantesimo è in grado di vedere nell'oscurità (normale e magica) come se fosse giorno, ma questo solo in ambienti esterni. L'incantesimo non può essere lanciato prima di due ore dal tramonto del sole, e perdura dal momento del lancio fino all'alba. Finché la magia è attiva, il soggetto riesce a vedere chiaramente intorno a sé negli esterni come se fosse giorno pieno per un raggio di 100 metri 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

Effetto: 1d4 immagini illusorie simili al mago

Una volta lanciato questo incantesimo, l'incantatore crea 1d4 immagini speculari alla propria e parzialmente reali (ingannano vista, udito e tatto, ma non producono odori), che si posizionano entro un metro da lui e alla stessa distanza l'una dall'altra, iniziando a muoversi e a gesticolare esattamente come l'originale. Le immagini hanno la CA dell'incantatore e scompaiono al tocco. Così, 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 tuttavia l'incantatore viene a trovarsi in una zona soggetta ad un incantesimo ad area che provoca danni, tutte le immagini comprese in quest'area d'effetto scompaiono istantaneamente e l'incantatore viene ferito ugualmente.

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.

Le 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* è inutile.

## INDEBOLIRE NON-MORTI \*

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura non-morta

Durata: 1d6 turni

Effetto: non-morto perde 3 DV; inverso non-morto guadagna 3 DV

Questo incantesimo è efficace contro qualsiasi non-morto, indipendentemente dai suoi DV o Livelli. La vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitarne totalmente gli effetti, viceversa la sua energia negativa viene prosciugata temporaneamente e la creatura si considera avere 3 Dadi Vita in meno rispetto al normale per la durata dell'effetto. 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 solo una volta terminata la magia (ammesso che il suo corpo non sia stato distrutto prima).

L'effetto inverso, *potenziare non-morti*, accresce l'energia negativa di una creatura non-morta, aumentando la sua forza e la sua resistenza ai tentativi di scacciarla. La magia è efficace solo su creature non-morte con DV o Livelli uguali o inferiori a quello dell'incantatore. Grazie a questo effetto il beneficiario acquista 3 Dadi Vita in più per la durata dell'incantesimo, aumentando sia i propri Punti Ferita, che il THAC0 che (eventualmente) i TS e soprattutto la sua resistenza ai tentativi di scacciarlo.

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 IL MALE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

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

Durata: 2 turni

Effetto: individua oggetti o creature maledette, o individui con cattive intenzioni o allineamento malvagio

Grazie a questa magia l'incantatore vedrà circondati da un'aura nerastra gli oggetti e le creature maledette, creature demoniache o con allineamento Malvagio, nonché tutte le creature che intendono nuocergli fisicamente (indipendentemente dall'allineamento), purché queste si trovino nell'area d'effetto esaminata.

L'incantesimo fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona, come segue:

1° round: presenza o assenza di auro maligne.

2° round: numero di auro maligne e magnitudo della più potente.

3° round: magnitudo di ogni aura maligna e posizione precisa all'interno dell'area. Se la fonte dell'aura è fuori dal campo visivo dell'incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova.

La magnitudo di un'aura dipende dalla tipologia della sua fonte e dai suoi Dadi Vita (se si tratta di una creatura) o dal livello di potere della maledizione:

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

\* Questa tipologia comprende tutte le creature con allineamento malvagio, quelle demoniache o non-morte e quelle che vogliono nuocere all'incantatore.

L'aura malvagia di un non-morto o di una creatura entropica malvagia 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. L'aura di una creatura non-morta/entropica o di una maledizione rimane percepibile in un'area per un certo periodo di tempo, in base alla sua magnitudo:

| Magnitudo | Aura svanisce in: |
|-----------|-------------------|
| Debole    | 1d6 round         |
| Moderata  | 1d6 minuti        |
| Forte     | 1d6 ore           |
| Potente   | 1d6 giorni        |

Questo potere perdura per 2 turni, e finché è attivo l'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona. Le trappole ed i veleni non sono né buone né cattive, ma semplicemente pericolose, per cui l'incantesimo non le rivela. Inoltre, la magia non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o invisibili all'occhio dell'incantatore. Infine, l'incantesimo non può penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

## INVISIBILITÀ

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Durata: speciale

Effetto: una creatura o un oggetto viene reso invisibile

Questo incantesimo rende invisibile una creatura (con tutto il suo equipaggiamento, più gli oggetti indossati e impugnati), oppure un oggetto toccato dall'incantatore. Gli oggetti trasportati ritornano visibili quando vengono abbandonati dalla creatura invisibile che li aveva indossato, ma la creatura può anche renderne invisibili altri sempre che riesca a nasconderli sotto i suoi vestiti o all'interno di un contenitore già invisibile. Una creatura invisibile rimane tale fin quando attacca, distrugge un oggetto o lancia un qualunque incantesimo; 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 (attacchi a distanza sono impossibili), mentre l'essere invisibile guadagna un

bonus di +4 al suo primo attacco (come se colpisse alle spalle) e 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 peso max 500kg

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Effetto: un individuo o un oggetto è in grado di levitare verticalmente alla velocità di 6 metri al round

Questo incantesimo permette all'individuo toccato di levitare magicamente in aria, muovendosi solamente lungo la direzione verticale, ad una velocità di 6 metri al round. 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 spinta di qualsiasi essere con Forza superiore a 9 e ai venti di intensità superiore a 40 km/h). Se invece si trova 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 in pratica direzione a suo piacimento.

Se lanciato su un oggetto incustodito, oppure su un oggetto il cui possessore non si opponga all'incantesimo (nel qual caso la magia fallisce), esso permette all'oggetto di spostarsi di 6 metri al round in verticale quando viene pronunciata (toccandolo) una parola di comando decisa dall'incantatore.

L'incantesimo fa levitare oggetti o creature fino ad un peso massimo di 500 kg (10.000 monete), quindi sono esclusi oggetti o creature più pesanti o che fanno parte di una struttura più voluminosa. È possibile per un soggetto che leviti trascinare con sé altre creature, fintanto che il peso massimo non viene superato.

## LINGUA ANIMALE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: 6 turni

Effetto: permette di conversare con un tipo di animale

L'incantatore è in grado di conversare con un tipo di animale prescelto al momento dell'evocazione

di questo potere (ad esempio pipistrelli, lupi, delfini, gatti, cani, topi, ecc.). Per la durata dell'incantesimo, egli è in grado di conversare con tutti gli animali di quella specie che si trovano entro 9 metri da lui. È possibile parlare solo con animali normali, non con creature fantastiche. Qualora esistano sia la forma normale sia quella gigante di un animale (es. donnola e donnola gigante), l'incantesimo permette di parlare con animali di qualsiasi taglia (sempre che quelli giganti non siano intelligenti, come ad esempio le aquile giganti).

Le reazioni delle creature sono solitamente favorevoli (+2 al tiro di reazione), ed esse possono essere convinte ad aiutare l'incantatore se il tiro reazioni è sufficientemente buono. Il 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

Effetto: scopre un oggetto conosciuto entro il raggio

Questo incantesimo consente all'incantatore di individuare l'ubicazione di un singolo oggetto inanimato (normale o magico). Se l'oggetto si trova entro un raggio di 18 metri + 3 metri per livello dell'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore conosce automaticamente la direzione nella quale si trova, anche se la magia non rivela l'esatta distanza da percorrere. Se invece l'oggetto non è nel raggio d'azione, l'incantatore può continuare a mantenere la concentrazione, muovendosi alla sua normale velocità senza fare altre azioni, per esaminare altre zone per un massimo di 6 turni; quando l'incantatore interrompe la concentrazione, la magia termina.

Gli oggetti comuni (come una scala che porta al piano di sopra) possono essere cercati senza ulteriori specificazioni, mentre gli oggetti specifici possono essere individuati solo se l'incantatore conosce tali oggetti (dimensioni, forma, colore, ecc.) avendoli visti direttamente, o avendone ricevuto una descrizione dettagliata da qualcuno che li conosce direttamente.

## MAGNETISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: individuo o oggetto attira oggetti metallici

Questo incantesimo dona alla creatura o all'oggetto toccato un potente campo magnetico che se utilizzato è in grado di attirare a sé oggetti metallici. In pratica, per la durata dell'incantesimo, un soggetto può scegliere di attivare il potere una volta al round (che altrimenti rimane sopito) per attirare a sé un oggetto metallico presente entro 9 metri. Se l'oggetto ha peso inferiore a quello del "magnete" si catapulta immediatamente nella sua mano (o addosso a lui, dipende dalla

scelta del soggetto). Viceversa, se l'oggetto è più pesante, è la creatura che si sposta e vola letteralmente ad appoggiarsi all'oggetto (questo potere può essere utile ad esempio per attraversare un burrone quando dall'altra parte c'è un pilastro o un portone di metallo che fa da attrattore). Se l'oggetto attirato è indossato o posseduto da una creatura, essa può effettuare una prova di Forza ogni round per resistere all'effetto e trattenerne l'oggetto. Quando esercita questo potere, l'individuo può fare altre azioni (combattere, muoversi, lanciare magie), ma non è in grado di scagliare lontano da sé oggetti metallici.

Se il potere è associato a un oggetto invece, il magnetismo è attivo sempre fino al termine dell'effetto o finché non viene dissolto magicamente.

## MANO DI PIETRA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: una mano dell'incantatore

Durata: 1d6 round + 1 round per livello

Effetto: mano diventa di pietra con bonus +4 a Forza e causa 1d6 danni

Questo incantesimo trasforma la mano e il braccio dell'incantatore in solida pietra e gli dona un bonus di +4 al punteggio di Forza limitatamente alle azioni intraprese col braccio di pietra. Se usa la propria mano per attaccare, essa causa 1d6 danni più il bonus Forza. Per tutta la durata dell'incantesimo è possibile utilizzare la mano normalmente, solo che al tatto è completamente fatta di pietra. Infine, a causa della poca flessibilità di dita e braccio c'è sempre una probabilità del 10% di fallimento nel lancio di qualsiasi incantesimo e inoltre non è possibile compiere operazioni di destrezza con quella mano (ad esempio usarla per borseggiare o per giochi di prestigio o per suonare).

## MANO SPETTRALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 2 round per livello

Effetto: crea una mano di energia da cui è possibile lanciare incantesimi a contatto

Questo incantesimo crea una mano bianca e traslucida che prende forma grazie alla forza vitale dell'incantatore. Essa fluttua alla velocità di 18 metri al round e obbedisce ai comandi telepatici del mago (è sostanzialmente come se fosse una parte del corpo del mago stesso), ma non può allontanarsi oltre 36 metri dal suo creatore. Quando la mano viene creata, l'incantatore perde temporaneamente da 1 a 6 Punti Ferita (a sua scelta), che forniscono l'energia necessaria perché la mano spettrale si materializzi (questi PF vengono recuperati quando la mano scompare).

Per l'intera durata dell'incantesimo, la *mano spettrale* può essere utilizzata per trasferire qualunque incantesimo a tocco, come se fosse la vera mano

dell'incantatore. Il mago deve lanciare l'incantesimo da trasferire (ad esempio *danza*) ed effettuare il Tiro per Colpire come previsto dall'incantesimo, ma con un bonus di +2 conferito dalla *mano spettrale*; ciò è considerato a tutti gli effetti un attacco standard.

La mano può essere dissolta in molti modi: con *dissolvi magie*, o se si allontana oltre 36 metri dall'incantatore, oppure se viene distrutta fisicamente. 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.

## MARCIRE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un oggetto o vivande

Durata: permanente

Effetto: fa marcire legno, cuoio, tessuti e vivande

Questo incantesimo deve essere lanciato su un singolo oggetto di materia deperibile o una serie di vivande entro 72 metri. Il bersaglio inizia quindi a marcire (TS Distruzione concesso solo ad oggetti magici), e diventa inutilizzabile (anche se l'oggetto non marcisce totalmente, una vela o una corda con parti marce si strappano al primo tiro). L'incantatore può influenzare un oggetto o un insieme di vivande di ingombro massimo 50 monete (250 grammi) per livello.

## MASCHERA DI MORTE

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

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

Durata: permanente

Effetto: altera le fattezze di un cadavere o di un non-morto per farlo sembrare qualcun altro

Quando lancia questo incantesimo sul cadavere di un essere umanoide, l'incantatore può modificarne le fattezze in modo da farlo sembrare qualcun altro: per fare ciò il mago deve possedere una chiara immagine mentale del risultato che desidera ottenere. Per ottenere una copia esatta di un personaggio reale il mago deve averlo conosciuto di persona o averne studiato a lungo un'immagine dettagliata.

L'incantesimo non impedisce al corpo di decomporsi normalmente, ma per il resto è permanente sin quando non viene dissolto magicamente oppure il cadavere viene resuscitato. Se il cadavere viene animato come un non-morto che conservi un poco delle fattezze originali, esso conserverà l'aspetto fittizio che la *maschera di morte* gli ha conferito magicamente, entro i limiti della sua nuova forma (gli spettri sono traslucidi, i ghouls hanno lineamenti deformati, e così via). L'incantesimo può anche essere lanciato direttamente su un non-morto: è ammesso un TS contro Incantesimi solo se il non-morto è intelligente (Intelligenza 9 o superiore) e desidera opporsi. Se il non-morto che riceve la *maschera di morte* viene ucciso, l'incantesimo cessa.

## MIMETISMO

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: il soggetto può cambiare colore e mimetizzarsi

Questo incantesimo è in grado di mutare la colorazione esteriore del soggetto toccato in in funzione dell'ambiente che lo circonda. Per tutta la durata dell'incantesimo, il corpo del soggetto (incluso tutto il suo equipaggiamento) assume il colore dell'ambiente che lo circonda, cioè si mimetizza proprio come fosse un camaleonte: in questa forma ha solo il 10% di probabilità di essere individuato se sta fermo, ed il 30% se si muove, attacca con armi a distanza o lancia incantesimi dalla distanza. Se il soggetto attacca in mischia (con armi o incantesimi) viene automaticamente individuato, ma chiunque cerchi di colpirlo con armi da lancio subisce sempre una penalità di -2 al Tiro per Colpire finché l'incantesimo ha effetto.

Si ricorda che chi non può vedere un nemico non può attaccarlo con armi da tiro o da lancio, e se il soggetto sorprende un individuo mentre è mimetizzato beneficia di un bonus di +4 al suo Tiro per Colpire. Gli incantesimi *individuare il magico* e *vista rivelante* permettono di vedere normalmente il soggetto.

## MORTE APPARENTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: un individuo

Durata: 1 ora per livello

Effetto: pone il soggetto in stato che simula la morte

Questo incantesimo può essere lanciato su un qualsiasi individuo consenziente semplicemente toccandolo. Successivamente, fin quando l'incantesimo rimane attivo (1 ora per livello del mago), basta un semplice comando mentale dell'individuo perché i suoi effetti si rendano immediatamente manifesti: in pratica, l'individuo crolla al suolo come morto, e ad un esame superficiale sembra totalmente privo di vita. In realtà, lo stato di morte è solo apparente, e l'individuo continua ad avere una percezione limitata dell'ambiente circostante grazie all'udito; tuttavia, dato che le sue funzioni vitali sono ridotte al minimo, il raggio uditivo è ridotto a 6 metri intorno a sé (o meno se sono presenti barriere fisiche). Lo stato di morte apparente permane per la durata restante dell'incantesimo, oppure fino a che l'individuo non decide di tornare in sé, cosa che pone immediatamente fine all'incantesimo.

Un esame del soggetto fatto con una prova di *Guarire* o *Medicina* con penalità di -4 (chi non ha almeno una di queste abilità verrà ingannato dall'incantesimo) rivelerà che le funzioni vitali sono ancora presenti, anche se ridotte, mentre *individuare il magico* rivela l'aura dell'incantesimo intorno al soggetto. L'incantesimo *status vitale* indica chiaramente lo stato fisico del soggetto in base ai suoi Punti Ferita.

## MURO DI VUOTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: muro di 9 mt x 9 mt x 0,3 mt

Durata: 1 turno per livello

Effetto: crea muro che impedisce passaggio del suono

Questo incantesimo crea un muro delle dimensioni di 9 metri per 9 con spessore di 30 centimetri completamente invisibile e fatto di vuoto. Esso non offre resistenza a chiunque tenti di attraversarlo, ma impedisce il passaggio del suono da una parte all'altra. Ciò significa che chi si trova dalla parte destra, ad esempio, sente i rumori provenienti dalla propria parte, ma non può udire quelli che provengono dall'altra parte del muro. Questo muro blocca quindi 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 rende in effetti insonorizzata una qualsiasi stanza la cui uscita sia schermata da esso.

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 proprio al centro del muro, 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). Una piccola fiamma (come quella di una candela) si spegne automaticamente, mentre una fiamma di medie dimensioni (come una torcia) ha una probabilità del 50% di spegnersi ogni volta che lo attraversa. Fiamme di dimensioni maggiori perdono lievemente di intensità ma non si spengono mai (ad esempio una *palla di fuoco* o un incendio che si propaga infliggono un dado di danni in meno ma continuano ad avanzare). Un *muro di fuoco* può essere annullato da un *muro di vuoto* se i due muri si sovrappongono.

## NUBE MALEODORANTE

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

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

Durata: 1 turno

Effetto: nube che causa stordimento e offusca la vista

Questo incantesimo crea una nube di vapori verdognoli in forma di nube di spigolo 6 metri entro un raggio di 36 metri. La nube rimane fissa nella zona in cui è stata creata fino a che non viene dissolta magicamente o fino al termine dell'incantesimo, ma può essere dispersa da un vento di almeno 20 km/h. Coloro che

si trovano all'interno della nube hanno una visuale ridotta a 3 metri (l'infravisione è negata) e sono occultati rispetto a coloro che si trovano al suo esterno. Inoltre, i fumi mefitici che la compongono stordiscono chi li tocca per 1d4 round, a meno che non effettui un TS contro Incantesimi, che permette di ignorare gli effetti della nube per quel round. Se una volta passata la nave si rientra a contatto con la nube, è necessario un nuovo TS per resistere ai suoi effetti.

## NUOTARE \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 4 ore

Effetto: soggetto nuota al triplo della normale velocità; inverso vittima sprofonda sott'acqua a 12 mt/rnd

Questo incantesimo permette al soggetto su cui viene lanciato di poter nuotare al triplo della sua normale velocità, semplicemente concentrandosi (non necessita nemmeno di muovere braccia e gambe) per tutta la durata dell'incantesimo. La magia permette anche di ignorare gli effetti negativi dell'ingombro, potendo sopportare fino a 4.000 monete (200 kg), e quindi il movimento da triplicare deve essere quello standard della creatura. Da notare tuttavia, che anche se la magia consente al soggetto di nuotare sia in superficie che sott'acqua, esso non dona all'individuo la capacità di respirare sott'acqua, e se esso eccede nel peso trasportato (superando le 4.000 monete, incluso il suo peso corporeo) non può che nuotare sott'acqua a livello del fondale (rischiando così di affogare).

La forma inversa di questo incantesimo, *affogare*, fa sì che la vittima si inabissi alla velocità di 12 metri al round nel liquido in cui sta nuotando, a meno che non riesca ad aggrapparsi a qualche supporto. È permesso un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitarne l'effetto, viceversa la vittima resta incapace di risalire a galla per la durata della magia (arenandosi sul fondale). Le creature marine vittime di *affogare* vengono semplicemente spinte verso il fondale, senza essere più in grado di risalire autonomamente per la durata della magia, ma sono comunque in grado di respirare e di spostarsi sul fondale. Le creature in volo non sono influenzate da questo incantesimo (l'aria non è considerata un liquido, neppure sui piani elementali).

Questa magia sostituisce sott'acqua l'incantesimo *volare* e può essere usato per creare imbarcazioni che si muovono magicamente sott'acqua.

## OCCHI DI BRAGIA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

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

Durata: 1 round per livello

Effetto: occhi producono raggio di luce o ustionante

Questo incantesimo fa brillare gli occhi del mago di una luce innaturale, circondandoli con piccole

fiammelle spettrali di color verde e arancio. L'effetto dura per un round per livello, e quando lo desidera il mago può emettere un raggio luminoso dagli occhi che si manifesta come un cono lungo 18 metri e largo un terzo che può avere due effetti diversi (l'incantatore sceglie ogni round che tipo di effetto desidera, e non occorre concentrarsi per produrre il raggio).

**Fascio di luce:** il raggio illumina a giorno l'area di forma conica nella direzione osservata. Se il fascio viene puntato direttamente contro gli occhi di una creatura, la vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi o rimanere accecata per un round.

**Raggio ustionante:** il raggio ustiona tutti coloro che si trovano nel cono d'effetto, causando loro 1d4 Pf, più un punto di danno per livello dell'incantatore (max 1d4 +10 Pf al 10°), dimezzabili con un favorevole TS contro Raggio della Morte. Qualsiasi oggetto di carta presente nell'area prende fuoco automaticamente. Esseri affini al fuoco o resistenti a questo elemento subiscono automaticamente la metà dei danni.

L'effetto non può essere abbinato ad una *permanenza*.

## PAURA

Scuola: Ammalimento

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri dall'incantatore o cono lungo 18 metri e largo un terzo

Durata: 1 turno

Effetto: fa fuggire in preda al panico creature entro 9mt

Al momento del lancio, l'incantatore deve scegliere se generare un cono (lungo 18 metri e largo la metà) o una sfera (che si irradia per 9 metri intorno all'incantatore) di paura. In entrambi i casi, tutte le creature (amiche o nemiche) nell'area d'effetto devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali o fuggire in preda al panico per 1 turno il più lontano possibile dal mago, alla loro velocità massima. Le vittime non pensano ad altro che a fuggire evitando qualsiasi ostacolo, senza combattere né lanciare incantesimi. Se circondate o senza vie di fuga, combatteranno per aprirsi un varco e fuggiranno dallo scontro alla prima occasione (se la durata della *paura* non è ancora terminata).

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## PIROCINESI

Scuola: Invocazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: una creatura o un oggetto comune

Durata: istantanea

Effetto: causa 1d6 Pf per livello (max 10d6) da fiamme + 1d6 Pf a chi indossa armature

L'incantatore sceglie un qualsiasi bersaglio (creatura o oggetto normale) entro il raggio d'azione e questo viene improvvisamente colpito da un enorme sbalzo di temperatura che provoca ustioni su tutto il suo corpo pari a 1d6 punti di danno per livello (max

10d6 al 10°), dimezzabili con favorevole TS contro Incantesimi per vittime o TS Fuoco per oggetti. Se il bersaglio viene ridotto a zero PF o PD a causa dell'incantesimo, questo prende fuoco (causando anche 1d6 punti di danno eventuali a chi lo sta impugnando o lo indossa) e finisce incenerito. L'incantesimo può essere usato ovunque, anche in situazione di estremo freddo o sott'acqua, visto che influenza la vittima dall'interno. Inoltre, la magia permette di bruciare vivo un essere vivente senza necessariamente incenerire anche il suo equipaggiamento.

L'incantesimo è efficace anche contro non-morti e costrutti, ma ne sono immuni gli elementali del fuoco e le creature composte di fuoco.

## PROTEZIONE MENTALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Effetto: impedisce individuazione dei pensieri

Questo incantesimo può essere lanciato su una creatura col semplice tocco, e impedisce qualsiasi tipo di individuazione dei pensieri e delle intuizioni. Esso inoltre avverte il soggetto quando la sua mente viene esaminata da un incantesimo di questo tipo, dandogli anche la possibilità di comunicare false intenzioni o pensieri. Infine, la protezione fornisce un bonus di +1 a tutti i TS contro effetti che influenzano la mente.

## RAGGIO DI INDEBOLIMENTO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 2 round per livello

Effetto: riduce di 2d4 punti la Forza per 2 round x liv

Utilizzando questo incantesimo, l'incantatore è in grado di emettere dalla mano un fascio lineare di energia negativa lungo 27 metri che colpisce automaticamente una creatura prefissata e tutte quelle che si trovano lungo il percorso del raggio, riducendone il punteggio naturale di Forza e peggiorando le sue capacità combattive. Le vittime devono effettuare un TS contro Incantesimi o perdere 2d4 punti di Forza per 2 round per livello dell'incantatore, con la conseguente perdita di tutti i bonus dovuti alla Forza ed eventuali penalità ai Tiri per Colpire e ai danni, nonché al movimento (se trasportano carichi che diventano troppo pesanti); se il TS riesce, il soggetto perde comunque 2 punti di Forza per il periodo sopra indicato. La forza torna totalmente al termine della durata dell'effetto. Se la vittima viene ridotta a 0 punti di Forza, essa crolla a terra incapace di muovere un muscolo fino a che non recupera almeno 1 punto di caratteristica. Inoltre, se la vittima indossa un oggetto magico che modifica la Forza, il *raggio di indebolimento* non ha effetto fintanto che la creatura continua a portare indosso l'oggetto.

Non è possibile rendere permanenti gli effetti di questo incantesimo su una vittima con *permanenza*.

### RAGGIO DI SOLE \*

Scuola: Invocazione  
Raggio: 3 metri per livello  
Area d'effetto: cilindro di diametro 6 metri  
Durata: 1 round per livello  
Effetto: crea raggio di sole; inverso crea raggio di luna

Questo incantesimo fa apparire un raggio di luce solare che scende dal cielo fino a colpire il punto scelto dall'incantatore entro il raggio d'azione. Il raggio è un cilindro del diametro di 6 metri che sembra provenire dal cielo (o dal soffitto, nel caso l'incantatore si trovi in un luogo chiuso). Nell'area illuminata si può vedere come fosse giorno, anche se al di fuori si applicano le normali condizioni ambientali (buio, penombra, ecc.). L'incantatore può inoltre muovere ogni round la zona illuminata puntando il dito verso il luogo fissato, restando entro il limite del raggio d'azione della magia. Le creature che non sopportano la luce solare cercano di fuggire dall'area d'effetto, e se effettuano un favorevole TS contro Bacchette significa che sono state in grado di spostarsi prima di venire illuminate. Chi invece fallisce il proprio TS deve subire qualsiasi penalità derivante dalla luce solare fino a che non riesce a spostarsi dalla zona illuminata. In particolare i non-morti vulnerabili alla luce solare (come vampiri, ombre, necrospettri, ecc.) subiscono 1d6 punti di danno per ogni round trascorso illuminati dal *raggio di sole*.

L'incantesimo inverso, *raggio di luna*, fa apparire un raggio di luce lunare che scende fino a illuminare l'area fissata. Il raggio è un cilindro del diametro di 6 metri che sembra provenire dal cielo (o dal soffitto, nel caso l'incantatore si trovi in un luogo chiuso). Nell'area illuminata si possono vedere le cose come fosse giorno, anche se al di fuori si applicano le normali condizioni ambientali (buio, penombra, sole, ecc.), e il *raggio di luna* non impedisce l'infravisione. L'incantatore può inoltre muovere ogni round la zona illuminata puntando il dito verso il luogo fissato, senza uscire dal raggio d'azione della magia. Tutti i licantropi che vengono a trovarsi nell'area del raggio lunare devono effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o essere costrette ad assumere la propria forma animale istintivamente, forma in cui devono rimanere finché non escono dall'area d'effetto.

### RAGNATELA

Scuola: Evocazione  
Raggio d'azione: 3 metri  
Area d'effetto: cubo di 3 metri di lato  
Durata: speciale  
Effetto: una massa di fili appiccicosi che imprigiona

Questo incantesimo crea un ammasso di fili appiccicosi che compare entro 3 metri dall'incantatore, occupando interamente un volume cubico di 3 metri di

lato, e imprigionando tutti coloro che vi sono al suo interno o ostacolando coloro che tentano di attraversare l'area. Se lanciata in una zona priva di appigli, i fili della ragnatela si afflosciano a terra (imprigionando comunque le creature presenti nell'area d'effetto), viceversa fanno presa sugli appigli circostanti (come muri, rovi, alberi, tende, ecc.). Ovviamente, date le dimensioni della *ragnatela*, essa è inutile contro esseri di taglia enorme o superiore, che riescono a liberarsi dai filamenti impiegando un'azione di attacco. Gli esseri imprigionati nella *ragnatela* non possono muoversi né attaccare, e gli incantatori possono lanciare magie solo se superano una prova di Forza con penalità di -3.

La *ragnatela* rimane nell'area per 48 turni, oppure fino a che non viene dissolta magicamente o distrutta fisicamente. I fili della *ragnatela* sono appiccicosi e molto resistenti, e si rivelano difficili da distruggere con mezzi diversi dal fuoco. Le fiamme infatti (come quelle appiccate da una torcia) distruggono la *ragnatela* in soli 2 round, ma infliggono 1d6 danni da fuoco per round alle creature al suo interno. Qualsiasi altro individuo imprigionato che cerchi di liberarsi da solo dalla ragnatela invece impiega un tempo variabile in base alla sua Forza, come riporta la seguente tabella:

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

| Forza | Tempo     |
|-------|-----------|
| 1-3   | 3d6 turni |
| 4-6   | 2d6 turni |
| 7-9   | 1d6 turni |
| 10-12 | 1 turno   |
| 13-15 | 6d6 round |
| 16-17 | 3d6 round |
| 18-19 | 2d6 round |
| 20-21 | 1d6 round |
| 22-23 | 1 round   |
| 24+   | 1 attacco |

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 i soggetti (inclusa la vittima) che si considerano aiutanti.

### RIPARARE

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un oggetto  
Durata: permanente  
Effetto: rende integro un oggetto danneggiato

Questo incantesimo ripara gli oggetti rotti o danneggiati di dimensioni grandi o inferiori. Qualsiasi oggetto spezzato in un punto viene risaldato, a condizione che le due parti siano disponibili, mentre oggetti

bucati vengono risigillati. L'incantatore può riparare anche oggetti spezzati in più parti, ma solo se il loro ingombro ricade entro 10 monete per livello. In caso di perdita di Punti Danno (se si adotta questa regola), *riparare* ripristina 5 PD per livello dell'incantatore. Un turno dopo che l'incantesimo è stato lanciato, i segni della riparazione svaniscono, rendendo impossibile dissolverne gli effetti magicamente.

Se il mago è di livello superiore al 10° può riparare oggetti magici, ma non può far recuperare cariche agli oggetti, né ripristinare nella loro interezza oggetti distrutti, solo riparare quelli danneggiati.

## RISATA INCONTENIBILE

Scuola: Ammaliamiento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: fa ridere una vittima a crepappele

Questo curioso incantesimo è in grado di far piegare in due dal ridere la vittima, rendendola totalmente incapace di agire e di far altro fino a che non riesce a riprendersi. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo all'indirizzo della vittima, egli deve fare gestacci e strane boccacce mentre recita la formula, al termine della quale il bersaglio deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2: se sbaglia, viene improvvisamente colto da un attacco di risata isterica che lo fa letteralmente piegare in due, rendendolo incapace di fare altro (impossibile muoversi, attaccare, concentrarsi o pronunciare parole sensate). L'effetto può durare per un massimo di 1 round per livello dell'incantatore, ma alla fine di ogni round la vittima può effettuare un nuovo TS per annullare definitivamente gli effetti dell'incantesimo; tuttavia, anche se il TS riesce, essa abbisogna di un ulteriore round per riprendersi totalmente e tirare il fiato.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## RUNE ESPLOSIVE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'iscrizione

Durata: speciale

Effetto: rune su un libro esplodono causando 3d6+3 Pf

Quando lancia questa magia, l'incantatore deve scegliere un libro, una mappa o una pergamena, o qualsiasi tipo di oggetto che contiene informazioni scritte (si escludono armi o armature) su cui piazzare le rune prodotte magicamente. Esse vengono poi assorbite dall'oggetto, lasciando solo una lieve traccia nera sulla sua superficie, e sono molto difficili da individuare normalmente (chi esamina il libro ha solo il 5% di probabilità di trovarle per ogni suo livello da incantatore, a meno che non sia un ladro che cerca trappole o un individuo con l'abilità generale *Osservare* – in entrambi i

casi occorre fare un normale controllo sulle loro abilità), mentre l'individuazione magica le rivela sempre.

Chiunque tranne l'incantatore legga le iscrizioni che vengono protette da questo incantesimo attiva la sua magia latente, che causa un'esplosione di fiamme che si diffondono in un raggio di 3 metri e distruggono l'oggetto (a meno che non sia protetto contro il fuoco magico o non sia fatto di pietra). Inoltre, il lettore incauto perde 3d6 +3 Punti Ferita (senza TS per ridurre i danni), mentre qualsiasi altra vittima entro l'area d'effetto dell'esplosione può effettuare un TS contro Incantesimi per dimezzare le ferite. Come detto, l'incantatore può invece leggere le scritte senza problemi, e può anche rimuovere le rune definitivamente a suo piacimento, viceversa rimarranno in funzione finché qualcuno non le attiva.

## SCASSINARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una serratura o una porta

Durata: 1 turno

Effetto: apre una porta o una serratura

Questo incantesimo apre immediatamente qualsiasi serratura e qualunque porta chiusa normalmente o magicamente, incluse le porte segrete (che devono tuttavia essere individuate prima). La magia che causa la chiusura della porta, tuttavia, non viene dissolta e l'effetto si riattiverà una volta trascorso 1 turno, mentre il meccanismo rimarrà forzato finché non verrà rimesso a posto. L'incantesimo è in grado di *scassinare* anche un cancello, oppure di sbloccarlo se è bloccato, 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.

## SCUDO DEFLETTENTE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 6 turni

Effetto: deflette armi scagliate e dardi comuni e magici

Il soggetto su cui l'incantatore lancia questo incantesimo vede comparire davanti a sé uno scudo trasparente di energia, che egli può posizionare ad ogni round a guardia di uno dei suoi lati (fronte, retro, destra o sinistra). Se il soggetto viene attaccato con armi scagliate, proiettili magici o normali o con effetti magici che creano proiettili di energia (come *dardo incantato*) mentre lo scudo è attivo su quel lato, lo scudo deflette qualsiasi attacco verso un altro bersaglio presente entro

un semicerchio di 9 metri scelto a caso; in mancanza di altre vittime, il dardo si conficca nel terreno.

Questo incantesimo è efficace solo contro armi scagliate, dardi comuni e magici, ma non contro attacchi a soffio o altri effetti ad area.

## SENSI ARCANI

Scuola: Divinazione

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: due oggetti simili

Durata: 12 turni

Effetto: mago vede o ode suoni entro 18mt da oggetto

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore tocca due oggetti simili (di solito anelli o monete o amuleti o orecchini, ecc.), che da quel momento diventano collegati magicamente e fino al termine della durata, chiunque entri in possesso di uno dei due oggetti e lo stringa in mano o lo indossi concentrandosi su di esso è in grado di vedere o di udire ciò che accade intorno all'oggetto collegato (l'effetto è bidirezionale), in base a quale dei due sensi l'incantatore scelga di usare (una volta scelto il senso, non può essere modificato).

**Occhio arcano:** Concentrandosi si può vedere entro un raggio di 360° dalla posizione dell'oggetto collegato (considerato il trasmettitore) in base alle normali condizioni visive del luogo in cui si trova e alle capacità visive di chi osserva (ad esempio, se l'oggetto è in una stanza buia e chi si concentra non riesce a penetrare l'oscurità, non si vedrà nulla). Il ricevitore può cambiare l'angolo di visuale una volta al round concentrandosi. L'osservatore è influenzabile da qualsiasi incantesimo o effetto visivo presente nell'area spiata (un *simbolo*, lo sguardo di un basilisco, ecc.).

**Orecchio arcano:** Concentrandosi si può sentire qualsiasi suono emesso intorno all'oggetto collegato (considerato il trasmettitore) in base alle normali condizioni uditive (v. abilità generale *Ascoltare*). L'ascoltatore è influenzabile da qualsiasi incantesimo o effetto sonoro presente nell'area spiata (come una musica che affascina o una *parola*, ecc.).

L'incantesimo non permette ad eventuali sensi potenziati magicamente di funzionare attraverso di esso, e il mago può lanciare magie nella zona che sta spiando solo se questa rientra nel raggio dell'incantesimo rispetto alla sua reale posizione. Inoltre, qualsiasi condizione ambientale presente nella zona influenza anche l'ascolto o la vista dell'incantatore (ad esempio il silenzio gli impedisce di sentire correttamente, mentre se l'oggetto è in una stanza buia e non si possiede l'infravisione non si vedrà nulla).

L'individuo può interrompere la concentrazione e poi riprendere a spiare senza alcuna limitazione, fintanto che dura l'effetto. Solo se uno dei due oggetti si trova in una zona di anti-magia o protetta da scrutamento magico, oppure viene portato in un altro piano, l'incantesimo viene temporaneamente annullato. Se uno dei due oggetti viene colpito da un incantesimo che dissolve la magia, l'effetto termina immediatamente.

Questo incantesimo non può essere abbinato alla *permanenza*, e ad ogni coppia di oggetti può essere

abbinato solo uno dei due sensi (mai entrambi).

## SFERA INCENDIARIA

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

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

Durata: 1 round per livello

Effetto: sfera infuocata 2d6 Pf e incendia

Con questo incantesimo il mago crea una sfera di fuoco del diametro di 3 metri e concentrandosi può dirigerla facendola muovere di 9 metri al round entro un raggio di 72 metri. Tutti gli oggetti e le creature toccate dalla sfera devono effettuare un TS (Fuoco magico per oggetti e Incantesimi 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 invece il TS riesce, gli oggetti immobili subiscono 1d6 danni senza altre conseguenze, mentre le creature evitano del tutto i danni. Se il mago smette di concentrarsi la sfera rimane immobile in quel punto, 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 e non causa danni agli esseri del fuoco.

## SILENZIO INDIVIDUALE

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: avvolge una creatura nel più profondo silenzio

Questo particolare tipo di *silenzio* è efficace solo su una determinata vittima scelta dall'incantatore. La creatura può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare totalmente gli effetti di questa magia. Tuttavia, se il TS fallisce, la vittima viene avvolta dal più profondo silenzio (che circonda soltanto lei): nessun suono riesce a raggiungerla, ed essa non ne può emettere alcuno, né causarne muovendosi (anche se può causare rumori rompendo oggetti dell'ambiente circostante) per la durata dell'effetto (1 turno per livello del mago). In questo modo non può lanciare incantesimi né usare oggetti magici che richiedono parole d'attivazione, e la sua capacità di comunicare è seriamente limitata. Come se ciò non bastasse, essa non può sentire alcun rumore, venendo sempre colta di sorpresa e fallendo qualsiasi tentativo di *Sentire rumori*. Per ogni turno trascorso dopo il lancio dell'incantesimo, la vittima può effettuare un ulteriore TS con bonus di +1 (cumulativo) per distruggere gli effetti dell'incantesimo, fino a che non vi riesce o gli effetti del silenzio svaniscono o vengono dissolti. Naturalmente può anche scegliere di non tentare di rimuovere la magia, visto che può essere utile per muoversi silenziosamente e non farsi notare.

## SIMBOLO DI STORDIMENTO

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: speciale

Effetto: stordisce per 1d6 rnd esseri viventi entro 9 mt

Quando lancia questa magia, l'incantatore materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo persiste fino a che non viene attivato per la prima volta, anche se può essere annullato prima con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato creato. Se viene 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 usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente sia presente entro 9 metri dal simbolo al momento della sua attivazione. Le vittime vengono travolte da un'onda magica che ne stordisce la mente a meno che non effettuino un TS contro Incantesimi mentali. Se il TS riesce, la vittima perde semplicemente la propria azione per il round (o per quello seguente, se aveva già agito), viceversa, rimane stordita per 1d6 round, incapace di attaccare, lanciare incantesimi o attivare oggetti magici, col movimento dimezzato e con una penalità di -4 alla CA, ai TS e a qualsiasi prova di abilità.

## SOFFIO ARCANO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 15 metri e largo un terzo

Durata: istantanea

Effetto: cono di fiamme o gelo causa 1d4 Pf per livello

Quando lancia l'incantesimo, il mago può scegliere in quale forma utilizzarlo, a scelta tra il soffio di fuoco e quello di gelo. In entrambi i casi, dalla bocca dell'incantatore esce un cono di energia (fuoco o gelo) lungo 15 metri e largo un terzo (quindi 5 metri di diametro alla fine), e tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto subiscono 1d4 punti di danno per livello del mago (max 20d4), ma possono dimezzare le ferite con un favorevole TS contro Soffio del drago.

Gli esseri del freddo (come giganti del ghiaccio e salamandre dei ghiacci) subiscono automaticamente metà dei danni dal soffio di gelo (e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS), mentre non-morti e costruiti sono immuni all'effetto. Gli esseri del fuoco (come efriti e salamandre del fuoco) subiscono automaticamente metà dei danni dal soffio di fuoco, e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS.

## STRETTA ROCCIOSA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: evoca tentacolo di pietra che immobilizza

Questa magia evoca un tentacolo della materia di cui è composto il terreno (terra, roccia o pietra) che emerge dal suolo e si avviluppa al bersaglio scelto dal mago nel round in cui lancia l'incantesimo; non è possibile creare il tentacolo sopra un suolo di altro materiale (es. un pavimento di legno o d'acciaio). La vittima può tentare un TS contro Paralisi per liberarsi dalla stretta (se è in grado di muoversi), nel qual caso il tentacolo si scioglie e viene assorbito dal terreno. Tuttavia, per tutta la durata dell'incantesimo il tentacolo torna in superficie cercando di avvinghiarsi alla vittima designata all'inizio di ogni round, finché questa rimane entro il raggio dell'incantesimo (36 metri dalla posizione dell'incantatore), senza che il mago debba concentrarsi per evocare il tentacolo ogni round.

Se la vittima sbaglia il TS, il tentacolo lo avvolge del tutto e lo intrappola, paralizzandolo a tutti gli effetti (salvo il fatto che la vittima ha la possibilità di parlare) per la durata rimanente dell'incantesimo. La vittima può tentare ogni round di liberarsi dal tentacolo con una prova di Forza con penalità di -8, oppure se qualcuno lancia sul tentacolo un *dissolvi magie* (che se va a buon fine fa terminare l'incantesimo) o attacca fisicamente il tentacolo, che asseconda della materia di cui è composto ha una CA diversa e Punti Ferita appropriati come segue: Pietra: CA 3 e 20 PF; Roccia: CA 5 e 15 PF; Terra: CA 7 e 10 PF. Se il tentacolo viene distrutto fisicamente, ciò pone fine all'incantesimo. La vittima può anche decidere di attaccare il tentacolo quando questi cerca di imprigionarla, se realizza il suo TS contro Paralisi e lo evita, impiegando quindi la sua azione per quel round nel cercare di distruggerlo.

## TOCCO DEVASTANTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Effetto: tocco causa 1d6 Pf e perdita di 1 punto Forza

Con questa magia la mano dell'incantatore inizia a risplendere di una livida luce bluastra e viene pervasa da energia negativa che danneggia le creature viventi. Ogni tocco andato a segno (normale TxC) causa 1d6 danni da energia negativa e se non supera un TS contro Raggio della Morte la vittima perde anche 1 punto Forza per 10 minuti (1 turno). L'energia permane nella mano dell'incantatore per un numero di round pari al proprio livello o termina prima se lo decide il mago o viene dissolta magicamente, e finché la magia è attiva si possono lanciare altri incantesimi. I non-morti e i costruiti sono immuni a questo incantesimo.

## TRAMA IPNOTICA

Scuola: Illusione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: concentrazione + 2 round

Effetto: ipnotizza 2d4 +10 DV di esseri viventi

Quando lancia questa magia, l'incantatore crea una serie di filamenti d'energia che fluttuano nell'aria in una sfera fissa di raggio 3 metri entro 27 metri da lui. Tutte le creature che si trovano in quell'area nel momento della comparsa della sfera sono potenziali vittime dell'incantesimo, che influenza però solo 2d4 +10 DV di creature viventi (iniziando sempre da quelle con minori DV, e i DV in eccesso sono sprecati). Le potenziali vittime devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali o rimanere affascinate dalla *trama ipnotica*: per tutta 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 tutto ciò che hanno intorno. Le creature cieche sono immuni all'incantesimo, così come gli esseri non viventi (non-morti e costruiti) e chi ha gli occhi chiusi nel momento in cui la trama compare. Se una vittima della *trama ipnotica* viene ferita, questa si sveglia dal suo stato estatico e può tornare ad agire normalmente.

## VEDERE L'INVISIBILE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri per livello

Durata: 6 turni

Effetto: individua creature invisibili entro 3 metri x liv

Quando lancia questo incantesimo, il mago diventa in grado di vedere chiaramente tutte le creature e gli oggetti invisibili presenti entro un raggio di 3 metri per proprio livello (ad esempio, un mago di 3° livello può servirsi di questo incantesimo per vedere l'invisibile entro 9 metri), fino al termine della durata della magia. L'incantatore è l'unico a poter individuare le creature o gli oggetti invisibili, e se cerca di aiutare altri ad attaccare esseri invisibili, indicando direzione e movimenti del nemico (senza fare altro per quel round), la penalità per combattere contro creature invisibili si riduce a -3 sul TxC, anziché -6.

## VENTO SUSSURRANTE

Scuola: Divinazione

Raggio: 1,5 km per livello

Area d'effetto: cerchio raggio 3 metri

Durata: speciale

Effetto: trasporta un messaggio a distanza

Con questo incantesimo è possibile inviare un messaggio (massimo 25 parole) o riprodurre un effetto sonoro e inviarlo ad una destinazione nota. Il vento può

portare il messaggio fino a una distanza pari a 1,5 chilometri per livello dell'incantatore, percorrendo 1,5 chilometri al turno, fino a giungere la destinazione scelta. Il vento è dolce e lieve come una brezza leggera, fino a quando non giunge a destinazione. A quel punto il messaggio trasportato viene trasmesso, anche se non c'è nessuno ad ascoltarlo; una volta riportato il messaggio, il vento si dissipa. Il messaggio si può udire entro un raggio di 3 metri dal punto esatto scelto dall'incantatore, ma non è possibile sentirlo mentre il vento lo sta portando a destinazione. Questo incantesimo non può essere usato per lanciare magie a distanza.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## ZONA DI VERITÀ \*

Scuola: Ammalimento

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: raggio di 6 metri

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: costringe a dire solo la verità; inverso costringe a mentire sempre

Questo incantesimo agisce su un'area circolare fissa di raggio 6 metri, influenzando la mente di tutte le creature ivi presenti fintanto che l'incantesimo ha effetto. Sia gli esseri che sono presenti al momento del lancio sia quelli che entrano nella zona in seguito (e ogni volta che vi rimettono piede) devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali prima di fare qualsiasi affermazione: se il TS riesce, ignorano gli effetti dell'incantesimo, viceversa dal primo fallimento sono obbligati a dire sempre la verità finché restano nella zona. I soggetti sono in grado di decidere cosa dire e come dirlo, 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.

L'incantesimo inverso, *zona di falsità*, costringe di colpo tutti quelli che entrano nell'area d'effetto a pronunciare solo affermazioni menzognere. Come al solito i soggetti possono evitare del tutto gli effetti con un favorevole TS contro Incantesimi mentali, ma questo deve essere ripetuto ogni volta che rientrano nella zona o che fanno un'affermazione. Le vittime possono decidere cosa dire e come dirlo, ma ogni affermazione deve essere una menzogna in base alle informazioni del soggetto. Dal momento che domande, esclamazioni e supposizioni non costituiscono un'affermazione, queste non subiscono alcuna influenza. Il DM deve esaminare ogni frase pronunciata per decidere se si tratta di un'affermazione vera o falsa o di un'eccezione. Ad esempio la frase "Posso soltanto mentire" per chi si trova sotto l'effetto dell'incantesimo è vera, quindi non può essere pronunciata.

## Terzo Livello

### ALLUCINAZIONE MORTALE

Scuola: Illusione  
Raggio: 36 metri  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: istantanea  
Effetto: allucinazione ferisce la vittima (3d6 pf + TS)

L'incantatore crea l'immagine illusoria della creatura più spaventosa che la vittima riesca a immaginare, dando forma alle paure presenti nel suo subconscio e materializzandole in forma mostruosa. Solo la vittima dell'allucinazione è in grado di vederla, mentre l'incantatore e gli altri presenti vedranno una sagoma oscura e indistinta. La vittima può tentare subito un TS contro Incantesimi mentali per comprendere che si tratta di un'illusione: se riesce, la creatura svanisce, viceversa l'immagine si rafforza e si lancia contro il bersaglio per ucciderlo. A questo punto il soggetto può tentare un TS contro Incantesimi mentali: se il TS riesce, subisce 3d6 punti di danno a causa dello choc e la creatura si smaterializza. Se il TS fallisce, oltre ai danni causati dall'illusione la vittima crede di essere stata uccisa e sviene all'istante. Essa potrà essere risvegliata subito con un intervento energetico che duri un round intero, oppure si risveglierà da sola dopo 1d6 round.

### AMNESIA

Scuola: Ammaliamento  
Raggio: 3 metri  
Area d'effetto: un essere vivente intelligente  
Durata: permanente  
Effetto: annulla i ricordi delle ultime 2d4 ore

Pronunciando questo incantesimo, il mago deve scegliere un essere vivente presente entro 3 metri, e così facendo cancella dalla sua memoria qualsiasi esperienza relativa alle ultime 2d4 ore di vita, impedendo così al soggetto di ricordare qualsiasi evento accaduto in quel lasso di tempo, a meno che la vittima non effettui con successo un TS contro Incantesimi mentali; il mago può anche limitare la perdita di memoria ad un tempo più ristretto all'interno dello spettro temporale massimo (ad esempio, se con 2d4 realizza 5, il mago può scegliere di cancellare tutti i ricordi relativi solo alle ultime 2 ore). Questo naturalmente influenza anche gli effetti di ammaliamento che hanno colpito la vittima in quel lasso di tempo, così come farle dimenticare totalmente gli incantesimi preparati nelle ore precedenti. Una creatura colpita da *amnesia* agisce come fosse stordita per i successivi 1d4 round mentre cerca di raccapezzarsi.

Solamente incantesimi come *cura mentale*, *alterare la memoria* o *desiderio* sono in grado di ripristinare i ricordi, che altrimenti vengono cancellati totalmente dalla mente del soggetto.

### ARMA ELEMENTALE

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un'arma  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: un'arma raddoppia i danni contro creature del freddo o del fuoco

Questo incantesimo può essere lanciato su una qualunque arma da mischia, da lancio o da tiro, scegliendo una delle due versioni possibili.

**Arma infuocata:** l'arma diventa calda al contatto, e le eventuali parti metalliche (di solito la lama o la testa) diventano rossastre e fumanti. Quando viene utilizzata contro un mostro del freddo o dell'acqua (per esempio draghi bianchi, elementali dell'acqua o salamandre del ghiaccio), il bonus magico dell'arma viene raddoppiato (ad esempio, una spada +2 agisce come se fosse una spada +4), e se l'arma non è magica, essa diventa temporaneamente un'arma +1. Nel caso delle armi da tiro, tutti gli effetti si applicano ai proiettili lanciati, fino al termine della durata.

**Arma gelida:** l'arma diventa fredda al contatto, e le eventuali parti metalliche (di solito la lama o la testa) diventano lucide e biancastre, come se fossero fatte di ghiaccio. Quando viene utilizzata contro un mostro del fuoco (per esempio draghi rossi, elementali del fuoco o mastini infernali), il bonus magico dell'arma viene raddoppiato (ad esempio, una spada +2 agisce come se fosse una spada +4), e se l'arma non è magica, essa diventa temporaneamente un'arma +1. Nel caso delle armi da tiro, tutti gli effetti si applicano ai proiettili lanciati, fino al termine della durata.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

### BARRIERA ELETTRICA

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: speciale  
Effetto: campo di elettricità statica causa 6d6 Pf

Con questo incantesimo, l'incantatore si circonda di un campo elettromagnetico invisibile che si muove con lui e permane fino a quando non viene scaricato, dissolto magicamente o finché l'incantatore non decide di farlo cessare. Il mago non è influenzato in alcun modo dal campo e può agire normalmente.

Il campo elettromagnetico si scarica completamente sulla prima creatura che tocca fisicamente l'incantatore, causandogli 6d6 punti di danno: la vittima può tentare un TS Incantesimi per dimezzare i danni, e beneficia di un bonus di +4 se non tocca direttamente l'incantatore (ovvero lo tocca con un'arma o un oggetto che impugna). Finché la prima barriera non viene scaricata è impossibile lanciare nuovamente

l'incantesimo (ovvero non è cumulativo).

Questa magia non può essere resa permanente.

## BLOCCA PERSONE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fino a 4 umanoidi di taglia max Media

Durata: 3 turni

Effetto: paralizza fino a 4 creature umanoidi

Questo incantesimo è efficace contro ogni umanoide (creatura dotata di due gambe, due braccia, un busto e una testa, ed eventualmente una coda) di taglia media o inferiore; non ha alcuna efficacia contro i non-morti, i costruiti, gli animali, gli umanoidi di taglia grande o superiore e le creature non umanoidi. L'incantesimo è in grado di bloccare per 3 turni fino a 4 persone entro 54 metri dall'incantatore, paralizzandone i centri nervosi: la vittima 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), che però non può mai procurare una frattura. Ogni vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per resistere all'effetto; se l'incantesimo viene lanciato contro un singolo essere, si applica al suo Tiro Salvezza una penalità di -2.

## CARTA GEOGRAFICA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie liscia

Durata: permanente

Effetto: disegna una carta geografica muta della zona

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare una superficie relativamente liscia e omogenea su cui sia possibile scrivere (un foglio di carta, un rotolo di pergamena già svolto, una tavoletta di cera e una lavagna sono tutti validi esempi). Sulla superficie iniziano a comparire magicamente dei segni e dei simboli che dopo 6 round hanno composto una carta geografica su grande scala dell'area circostante: la superficie mappata è centrata sulla posizione dell'incantatore e ha un raggio di 1 km per ogni suo livello. Qualsiasi iscrizione fosse presente sulla superficie prima della mappa viene cancellata ed è irrimediabilmente perduta.

La rappresentazione è fedele ma non estremamente dettagliata: essa 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 di sorta compare sulla mappa (neppure quelli delle città principali o dei mari),

che pertanto è completamente "muta".

La scala della mappa ed i simboli convenzionali da utilizzare vengono scelti dal mago al momento del lancio dell'incantesimo: tipicamente egli opterà per una scala che gli permetta di visualizzare l'intera mappa sulla superficie a sua disposizione.

La *carta geografica*, una volta disegnata, è permanente e non può essere dissolta, trattandosi di un oggetto normale, ma può essere distrutta fisicamente o cancellata se viene lanciato un incantesimo *cancellare* o *colorare* sullo stesso supporto, oppure se viene usato lo stesso incantesimo o *mappa focalizzata* per disegnare la mappa di una nuova area.

## CERCHIO DI PROTEZIONE DAL MALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri attorno all'incantatore

Durata: 12 turni

Effetto: bonus di +1 ai TS delle persone entro 3 metri dall'incantatore e malus di -1 ai TxC dei suoi nemici

Questo incantesimo crea una barriera invisibile che si estende per 3 metri intorno al mago e si muove con esso. Per l'intera durata, tutte le creature che attaccano l'incantatore e chi si trova all'interno del cerchio di protezione subiscono una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire, e l'incantatore e gli esseri amici all'interno del cerchio (finché vi rimangono) ottengono un bonus di +1 a tutti i loro Tiri Salvezza.

Inoltre, le creature evocate, create, animate o controllate magicamente, nonché quelle vittime di una *maledizione*, non possono penetrare nel cerchio. La barriera pertanto protegge il personaggio e coloro che vi sono all'interno da tutti gli attacchi in mischia portati da queste creature, ma non li protegge dagli attacchi a distanza (gli attacchi subiscono ancora il -1 ai Tiri per Colpire, comunque), né da qualsiasi forma di offesa che non implichi entrare fisicamente nel cerchio di protezione. Se però l'incantatore o uno degli esseri protetto dalla magia attacca una creatura (o un gruppo di creature) magicamente evocata o controllata, allora anche quella creatura diventa in grado entrare nel cerchio e di attaccare tutti quelli che vi sono all'interno, anche se subisce ancora la penalità ai tiri per colpire.

## CLIMATIZZARE AMBIENTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: volume di 216 mt.cu.

Durata: 1 ora per livello

Effetto: mantiene l'area con temperatura e umidità fisse

Questo incantesimo viene utilizzato per rendere un'area più confortevole per coloro che vi si trovano. Quando lo si lancia, esso influenza un volume massimo di 216 metri cubi (ad esempio un cubo di 6×6×6 metri, o otto stanze di 3×3×3 metri collegate) e cambia le condizioni climatiche in base al volere del mago.

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. In generale è in grado di alterare la temperatura fino a 40°C in più o in meno rispetto a quella dell'ambiente circostante, e di variare il tasso di umidità del 30%.

## CONCENTRAZIONE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

Effetto: mago può controllare più magie insieme

Grazie a questo incantesimo, l'incantatore è in grado di mantenere la concentrazione anche in circostanze che normalmente non lo permetterebbero, come quando il mago si muove o corre, oppure viene ferito, o fallisce un Tiro Salvezza, o cade, è affetto da un gas paralizzante e simili. La magia permette all'incantatore di mantenere la concentrazione se effettuata con successo un TS contro Incantesimi. Se le circostanze indicate ricorrono più volte, sono necessari TS multipli.

Esempio: durante un round di combattimento, un mago che ha lanciato su di sé *concentrazione* sta utilizzando l'incantesimo *creazione spettrale*, che richiede concentrazione. In quello stesso round il mago viene colpito tre volte e fallisce un TS contro Paralisi: se vuole mantenere attiva la *creazione spettrale*, deve perciò effettuare quattro TS contro Incantesimi, e se anche uno solo di essi fallisce, la concentrazione è perduta; se tutti riescono, il nostro mago, anche se paralizzato, è ancora concentrato sulla *creazione spettrale*!

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.

Un incantatore con *concentrazione* può lanciare incantesimi o utilizzare oggetti magici e allo stesso tempo muoversi alla velocità regolare: deve effettuare il TS contro Incantesimi come indicato sopra, e se fallisce, l'incantesimo è perduto. In nessun caso però, egli può lanciare incantesimi e contemporaneamente attaccare fisicamente o utilizzare oggetti magici, anche se può concentrarsi per mantenere simultaneamente un numero di incantesimi pari al suo bonus di Intelligenza (per esempio, un mago con Intelligenza 18 [+3] potrebbe controllare una *creazione spettrale* e nel medesimo tempo lanciare un *ventriloquio*, poi il round dopo un *occhio dello stregone*, rimanendo concentrato su tutti e tre gli incantesimi).

## CONO DI FREDDO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

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

Durata: istantanea

Effetto: cono di gelo causa 1d6 PF per livello

Questo incantesimo crea un'area di freddo estremo che si origina dalla mano dell'incantatore e si estende progressivamente a forma di cono verso un punto designato. Il cono è lungo al massimo 18 metri e largo un terzo, e prosciuga il calore al suo interno, provocando 1d6 punti di danno da freddo per livello dell'incantatore (max 20d6) a chiunque incontri sulla sua strada. È concesso a tutte le vittime un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni, ma gli esseri del freddo (come giganti del ghiaccio e salamandre dei ghiacci) subiscono automaticamente metà dei danni (e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS), mentre non-morti e costruiti sono immuni all'effetto.

## CONTENITORE MAGICO \*

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un contenitore di volume massimo 1 mt.cu. ogni 3 livelli

Durata: 12 ore + 1 ora per livello

Effetto: amplia capienza interna di un contenitore; inverso causa sparizione di oggetti nel contenitore

Questo incantesimo influenza un contenitore preesistente come una borsa, un sacco o una cassa, aumentando la sua capienza. Esso infatti apre una minuscola frattura nello spazio all'interno del contenitore, creando una mini dimensione che può ospitare una maggiore quantità di oggetti. In pratica, il contenitore aumenta la sua capacità di 20 volte, e il peso degli oggetti trasportati diventa in realtà un ventesimo di quello reale per la durata dell'incantesimo (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 volume massimo del contenitore influenzabile da questo incantesimo è di 1 metro cubo ogni 3 livelli. Se l'incantesimo viene dissolto magicamente o il contenitore viene distrutto, il contenuto va perso irrimediabilmente, e stessa sorte tocca agli oggetti non rimossi dal contenitore prima che la magia termini.

L'incantesimo inverso, *contenitore maledetto*, in realtà crea una mini dimensione che, anziché contenere, fa sparire qualsiasi oggetto (anche quelli magici) venga posto al suo interno dopo 2d6 turni. Se l'oggetto viene recuperato prima non ci sono problemi, viceversa esso scomparirà senza possibilità di recuperarlo; non si sa esattamente quale sia la fine che fa l'oggetto, ma molti credono che non venga disintegrato, bensì semplicemente trasportato in altri luoghi scelti casualmente e molto lontani dalla posizione del contenitore.

Né *contenitore magico* né il suo inverso possono essere abbinati ad un incantesimo di *permanenza*.

## CONTROLLARE ANIMALI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 3d6 DV di animali normali o giganti

Durata: concentrazione

Effetto: l'incantatore può controllare sino a 12 DV di animali normali o giganti

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all'incantatore di controllare sino a 3d6 DV di animali normali o giganti (ma non bestie magiche o fantastiche, o con Intelligenza superiore a 2 punti), con la semplice concentrazione. L'incantatore può tentare di controllare qualunque vittima entro 18 metri (purché sia in grado di vederla), ed essa può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo. Se anche il TS riesce, l'incantatore può ritentare di prendere il controllo della vittima nel round successivo, continuando a tentare una volta per round sin quando la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o la concentrazione si interrompe.

Le vittime controllate sono sempre amichevoli nei confronti dell'incantatore e obbediscono a qualunque suo ordine, eccezion fatta per ordini suicidi, finché dura l'incantesimo. Per dare ordini alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare né lanciare incantesimi ma solo muoversi o parlare. Il mago non può controllare più di 3d6 DV di animali per volta, e può scegliere quali creature sotto il suo controllo abbandonare per tentare di controllarne altre.

Al termine della concentrazione le vittime sono sempre ostili verso il mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Questo effetto non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## CREARE ARIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume di 216 mt.cu.

Durata: 1 ora per livello

Effetto: crea aria respirabile

Questo incantesimo viene utilizzato per creare aria respirabile con pressione stabile adatta alla fisiologia del mago, specialmente laddove essa viene a mancare o diventa stagnante. Quando lo si lancia, esso influenza un volume massimo di 216 m<sup>3</sup> (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, esso non mantiene l'aria creata fissa nella zona, ma essa può fuoriuscire da eventuali pertugi se esistono (ed è inutile crearla sott'acqua o in mezzo al vuoto).

Può inoltre essere utilizzato lanciandolo su un mezzo di trasporto (come ad esempio veicoli subacquei, navi volanti o scavatrici), e in tal caso l'interno del veicolo (rispettando il volume massimo influenza-

bile) si riempie di aria fresca disponibile a volontà per tutti i suoi passeggeri, fintanto che 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

Effetto: avverte se pericolo minaccia il "protetto"

Questo incantesimo deve essere lanciato toccando un soggetto che il mago desidera sorvegliare, il quale deve accettare volontariamente l'effetto, altrimenti la magia è inefficace. Da quel momento, il soggetto è considerato il "protetto" dell'incantatore, e per tutta la durata dell'effetto 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 che dura per un round (è definita "pericolosa" qualsiasi situazione che minacci l'incolumità fisica del soggetto). Non ha importanza la distanza tra protetto e custode, e l'incantesimo funziona anche se si trovano su due piani di esistenza diversi. L'effetto è bloccato se custode o protetto si trovano in un campo anti-magia o in una zona protetta da incantesimi divinatori. L'effetto può essere dissolto magicamente con le normali probabilità se il *dissolvi magie* viene lanciato contro il protetto.

## DARDI INCENDIARI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: fino a 50 proiettili di piccole dimensioni

Durata: 1 turno per livello

Effetto: proiettili producono +1d6 danni da fuoco

Quando lancia questo incantesimo, il mago seleziona fino a 50 proiettili per armi da tiro o dardi scagliabili (come frecce, shuriken, dardi da lancio, e anche pugnali), che ricevono la capacità di incendiarsi una volta scagliati. In tal modo essi causano 1d4 punti di danno da fuoco aggiuntivi a qualsiasi bersaglio, danni che non possono essere dimezzati, ma solo ridotti se il bersaglio possiede particolari resistenze al fuoco. Inoltre, il proiettile incendiario è in grado di infiammare qualsiasi tipo di tessuto, paglia o legno con cui venga a contatto. Ciò significa che una persona colpita può andare a fuoco se si incendiano i vestiti: per evitare ciò è necessario un normale TS contro Raggio della morte. Se prende fuoco, subisce altri 1d4 danni al round finché non viene spento il fuoco (cosa che può fare la vittima stessa gettandosi in acqua o rotolandosi a terra, azione che impiega un round completo).

Il potere incendiario rimane nel dardo per 1 turno per livello dell'incantatore, ma se non viene soccato entro la sua durata perde questa capacità.

## DARDO LIQUIDO

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 litro di liquido ogni 2 livelli (max 10)

Durata: 6 round

Effetto: fa scaturire getto di liquido da recipiente che causa 2d6 pf al litro (TS dimezza) + cecità x 1d6 rnd

Questo incantesimo influenza solo i liquidi non acidi (acqua salata o dolce, vino, birra, e così via, ma non l'acido) ed è in grado di incantare un volume massimo di liquido pari a 1 litro ogni due livelli del mago che devono trovarsi in un raggio di 36 metri. Questi liquidi rimangono incantati per 6 round, trascorsi i quali, se l'involucro che li contiene non è stato aperto, tornano normali. L'incantesimo può influenzare liquidi presenti in diversi recipienti, non è necessario che il volume totale si in un solo contenitore. Non si può però incantare liquidi sfusi (come l'acqua di un fiume o un mare), anche se l'acqua in un bicchiere o la birra in un boccale sono alternative valide (in tal caso il liquido schizza subito in aria dall'apertura del recipiente, probabilmente colpendo chi sta bevendo).

Se qualcuno apre il contenitore del liquido influenzato dall'incantesimo, da questo fuoriesce tutto il liquido che si dirige istantaneamente contro il primo bersaglio che ha di fronte, sotto forma di proietto di liquido compresso che viaggia in linea retta fino a una distanza massima di 36 metri e colpisce automaticamente. Chiunque venga ferito può tentare un TS contro Incantesimi per schivare parzialmente il getto e dimezzare le ferite. Se però il TS fallisce, la vittima deve effettuare un secondo TS contro Paralisi per non rimanere accecata dal getto per 1d6 round. I danni inferti variano in funzione della quantità di liquido proveniente dal contenitore, poiché esso causa 2d6 punti di danno ogni litro (fino a un massimo di 20d6 punti di danno al 20°); per contenitori più piccoli, frazionare il danno di conseguenza. Ad esempio una fiala comune (capacità 25 cl) causa solo 2d6/4 danni, ovvero 1d3 Pf.

Nel caso di acqua santa usata contro non-morti, siccome i danni del *dardo liquido* derivano semplicemente dall'urto, a questi si devono aggiungere anche i danni provocati dalle proprietà sacre del liquido.

Ovviamente le proprietà del liquido usato rimangono invariate, quindi se si cerca di ferire una creatura immune alle armi normali con della semplice acqua, essa non subisce alcun danno, anche se può comunque rimanere accecata.

Questo incantesimo non può essere associato a *permanenza*.

## DISSOLVI MAGIE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato

Durata: permanente

Effetto: annulla incantesimi in cubo di 6 metri di lato

Questo incantesimo è in grado di cancellare istantaneamente qualsiasi effetto magico temporaneo

presente in un volume cubico di 6 metri di lato entro 36 metri dall'incantatore. Esso può annullare gli effetti di incantesimi o oggetti magici che non abbiano durata istantanea, anche se non ha alcuna efficacia sull'incantamento permanente degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa), né può dissolvere alcuni effetti magici (questo viene esplicitamente indicato nella descrizione dell'incantesimo, come *campo di forza*, *creare acqua e cibo*, *muro di pietra*, ecc.).

Tutti gli effetti magici presenti nell'area d'effetto creati da incantatori di livello uguale o inferiore a quello del personaggio vengono distrutti automaticamente. Le probabilità di non riuscire a dissolvere effetti magici creati da incantatori di livello maggiore sono pari al 5% per ogni livello di differenza tra i due incantatori; il tiro col d% deve essere ripetuto per ogni effetto magico o incantesimo presente nella zona.

Esempio: se un mago del 7° livello cerca di distruggere un incantesimo di *blocca persone* lanciato da un chierico del 10° livello, le probabilità di fallimento sono pari a:  $5 \times (10-7) = 5 \times 3 = 15\%$ .

È anche possibile impiegare il *dissolvi magie* a contatto, anziché lanciarlo su un'area estesa. In questo caso, l'incantatore trattiene il potere dell'incantesimo sul palmo delle dita e deve toccare (normale TxC) un soggetto o un oggetto magico di cui vuole annullare gli effetti magici nel round in cui pronuncia l'incantesimo. Il *dissolvi magie* agisce normalmente come sopra descritto, ma in questo caso solo la persona o l'oggetto toccato subiscono gli effetti della dissoluzione magica.

## DISTRUGGERE NON-MORTI\*

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Effetto: causa 2d8 Pf a non-morti; inverso risana 2d8 Pf a non-morti

Questo incantesimo è efficace solo contro non-morti di qualsiasi specie: se lanciato contro viventi non produce alcun effetto. L'incantesimo prosciuga l'energia della non-vita nell'area d'effetto, che il mago può centrare in qualsiasi punto entro 18 metri. Tutte le creature non-morte presenti nell'area subiscono 2d8 punti di danno e nessun TS è concesso per dimezzarli. Le creature ridotte a zero PF o meno si considerano distrutte, e la loro anima viene liberata. Creature come vampiri, mummie, lich e alcuni fantasmi, che possono essere distrutti solo con metodi particolari, se soccombono di fronte a questo incantesimo perdono semplicemente il proprio corpo fisico, ma potranno rigenerarsi normalmente in base ai propri poteri speciali.

L'incantesimo inverso, *guarire non-morti*, infonde invece energia negativa nelle creature non-morte presenti nell'area d'effetto, guarendo eventuali ferite. L'incantesimo ha effetto solo sui non-morti, facendo recuperare 2d8 Punti Ferita a ogni creatura (senza tuttavia eccedere i PF totali dell'essere).

## **DOLORE MORTALE**

Scuola: Necromanzia

Raggio: 6 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente ogni 3 livelli

Durata: 1d6 round

Effetto: 1d6 danni al round, -2 a TxC, CA, TS e prove abilità fisiche + *Concentrazione* per lanciare magie

Quando viene lanciato questo incantesimo, la vittima (max un essere vivente ogni 3 livelli presente entro 6 metri) deve effettuare un favorevole TS contro Raggio della Morte. Se il TS riesce, risente di un dolore terrificante ai muscoli e allo stomaco che dura per 1d6 round e impone una penalità di -2 ai Tiri per Colpire, alla CA, ai Tiri Salvezza e alle prove di abilità fisiche. Inoltre, tutti gli incantatori vittime del dolore devono effettuare una prova di *Concentrazione* per ogni incantesimo che desiderano lanciare. Se invece il TS fallisce, oltre al dolore sopra descritto la vittima comincia a sanguinare da ogni orifizio perdendo 1d6 PF al round per la durata dell'effetto, finché non muore o il dolore viene dissolto magicamente. Non-morti, costrutti e creature senza sangue o organi interni sono totalmente immuni a questo incantesimo.

## **FERTILITÀ \***

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 acro di terra o una pianta o un vivente

Durata: speciale

Effetto: rende fertile 1 acro di terra/una persona o guarisce una pianta; inverso rende sterile 1 acro di terra/una persona o fa morire una pianta

Se l'incantesimo viene lanciato su un acro di terra dopo il raccolto e prima della successiva semina, rende quella determinata zona di terreno fertile per un'intera stagione, raddoppiando il volume del raccolto normalmente prodotto da quel terreno. Se invece l'incantesimo viene lanciato su di una pianta o una creatura vegetale, esso la cura da qualsiasi malattia e le permette di recuperare 2d6 +2 Punti Ferita. Se infine viene usato su un essere vivente, esso guarisce da qualsiasi malattia all'apparato riproduttivo e diventa particolarmente fertile, tanto che al primo rapporto sessuale ingraviderà (nel caso di un maschio) o rimarrà gravido (nel caso di una 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 concesso per evitare l'effetto). Se viene lanciato su una singola pianta la fa seccare e morire (indipendentemente dalle sue dimensioni), mentre se si tratta di una pianta magica o una creatura vegetale, esso causa 2d6 +2 punti di danno (se la pianta magica non possiede PF, essa muore con un risultato di 1-3 su d6). Se infine viene lanciato su un essere vivente, esso diventa incapace di procreare in qualsiasi modo, e in più contrae una malattia debilitante che lo porterà alla morte entro un anno se non viene

curato con *scaccia maledizioni* o *fertilità* o con *cura malattie* o incantesimi di cura più potenti.

Sia l'incantesimo *fertilità* che il suo inverso non possono essere annullati da un *dissolvi magie*, ma si possono annullare l'un l'altro e possono essere contrastati da *maledizione* e dal suo inverso.

## **FORMA GASSOSA**

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: una creatura assume forma gassosa

Grazie a questo incantesimo, il soggetto toccato si tramuta in una nube di gas opaca insieme a tutto il suo equipaggiamento, mantenendo le proprie capacità visive e uditive (influenzate dalle condizioni ambientali circostanti, ovviamente). In questa forma, egli è immune a tutte le armi normali (anche se un'arma +1 può ferirlo), ai colpi critici, al veleno, alla paralisi e alla metamorfosi. Esso non è in grado di lanciare incantesimi, né di attaccare o usare poteri magici, ma può spostarsi volando alla velocità di 36 metri al round e la sua CA diventa -2 (oppure mantiene la propria CA se questa è migliore). Può anche entrare in zone chiuse se esiste una fessura di almeno 1 cm attraverso la quale passare, ignora gli effetti del vento meno forte di 40 km/h, ma non può entrare in acqua o attraversare una barriera d'acqua o di ghiaccio.

Il soggetto non può evitare di essere trasformato in gas, ma può tornare alla sua forma normale quando vuole, e questo pone fine agli effetti della magia; viceversa rimane in questa forma fino al termine della durata dell'incantesimo o finché la magia non viene dissolta (o lui viene ucciso in qualche modo).

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## **FORMA LIQUIDA**

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: il soggetto assume forma liquida

Questo incantesimo trasforma il soggetto toccato (insieme con tutto il 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, può vedere e udire chiaramente tutto entro 9 metri, e si muove di 18 metri al round (velocità raddoppiata in acqua), arrampicandosi su qualsiasi superficie (ha la stessa velocità anche in acqua). Finché rimane in questa forma, il soggetto sembra in tutto e per tutto una semplice pozza d'acqua. Egli non affoga se immerso in acqua e può raggiungere qualsiasi profondità desideri, ma non può parlare, né attaccare o usare gli oggetti che indossa. In questa for-

ma può essere ferito solo da armi magiche o incantesimi, danneggiandosi senza tuttavia perdere parti del suo corpo o subire ferite critiche, ed è immune a paralisi, colpi critici e metamorfosi. Il soggetto toccato non può evitare di essere trasformato, ma può tornare alla sua forma normale quando vuole, e in quel momento pone fine alla magia (se la durata non era ancora scaduta).

## FULMINE MAGICO

Scuola: Invocazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fulmine largo 1,5 metri e lungo 18

Durata: istantanea

Effetto: crea un fulmine lungo 18 metri che causa 1d6 Pf per livello a tutti quelli che colpisce

Questo incantesimo crea un fulmine largo 1,5 metri, che parte da un punto a scelta entro 54 metri dall'incantatore e si estende per 18 metri in linea retta, colpendo senza possibilità d'errore il bersaglio. Tutti gli esseri che si trovano sulla sua traiettoria subiscono 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (max 20d6), ma possono dimezzare tali danni effettuando ciascuno con successo un TS contro Incantesimi.

## IDENTIFICARE SPECIE

Scuola: Divinazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: identifica specie di 1 creatura per livello

Con questo incantesimo l'incantatore è in grado di determinare la razza e la specie di appartenenza di una determinata creatura entro il raggio d'azione. Si può analizzare una sola creatura ogni round fino al termine della durata dell'incantesimo (basta concentrarsi su di essa, senza fare altro se non muoversi a metà della velocità), e se la creatura non realizza con successo un TS Incantesimi, l'incantatore saprà con sicurezza la sua vera specie e la razza di appartenenza originale. L'incantesimo è efficace contro qualsiasi effetto di mascheramento magico (come *travestimento*) o di trasmutazione (come *metamorfosi*), ma viene ingannato dalla metamorfosi naturale dei polimar e da quella degli aranea (visto che l'incantesimo l'hanno inventato loro). La magia è utile per individuare creature mutafoma o magicamente trasformate, o identificare mostri sconosciuti e vittime di incantesimi di mutazione.

## INFRAVISIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: una creatura guadagna l'infravisione a 18 mt

Questo incantesimo consente all'individuo su cui viene lanciato di vedere nel buio fino ad una di-

stanza di 18 metri, percependo le aure termiche delle cose e delle persone, ovvero grazie alla stessa infravisione di cui sono dotati i nani e gli elfi. L'*infravisione* non funziona in aree illuminate (indipendentemente dal fatto che la luce sia di origine magica o naturale), mentre il fuoco e altre sorgenti di calore possono interferire con questa forma di visione termica.

Grazie all'*infravisione*, gli oggetti caldi (con temperatura superiore a 20°C) appaiono rossi, mentre quelli freddi (con temperatura inferiore a 20°C) appaiono blu, e tutti hanno varie sfumature in base alla loro esatta temperatura (ad esempio, una creatura che si avvicina verrebbe vista come una sagoma rossa, che si lascia alle spalle impronte rossastre, mentre una polla di acqua gelida apparirebbe di un colore blu scuro).

I personaggi provvisti di *infravisione* sono in grado di distinguere oggetti alla stessa temperatura dell'ambiente circostante (per esempio un tavolo o un non-morto), dal momento che il fluire dell'aria ne mostra i bordi, che appaiono di una tonalità leggermente più scura. Fin quando restano fermi, essi sono difficili da distinguere, ma una volta che iniziano a muoversi, assumono un colore bluastro assai più distinguibile, anche se sfocati (se si vuole colpirli, c'è un malus al TxC di -2). Infine, l'*infravisione* non consente di leggere alcuno scritto né di distinguere i tratti di un viso o i particolari di una figura.

## INGRANDIRE \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto di 1mt.cu. x liv.

Durata: 6 turni

Effetto: una creatura/oggetto aumenta di 1 taglia; inverso riduce una creatura / oggetto a 15 cm di altezza

Qualsiasi creatura su cui venga lanciato questo incantesimo aumenta di una taglia (raddoppia le dimensioni); tuttavia, se la vittima può evitarne gli effetti (se vuole) con un semplice TS contro Incantesimi che riesca. L'essere, a causa delle maggiori dimensioni assunte, guadagna temporaneamente un bonus di +1 al suo punteggio di Forza, ma subisce una riduzione di 1 punto della Destrezza, mentre il suo peso raddoppia. Inoltre, dato che anche tutto l'equipaggiamento che porta con sé viene ingrandito, i colpi inferti dalla creatura con le armi vengono aumentati di una taglia (vedi le regole per i danni causati da armi di dimensioni maggiori o minori contenute nella *Armeria di Mystara*). Il soggetto può usare normalmente i suoi oggetti magici e lanciare incantesimi (se può) mentre rimane trasformato, anche se potrà avere impedimenti d'altro tipo (come passare per un corridoio di dimensioni umane). Anche le capacità di ingombro della creatura vengono incrementate: in linea di massima i valori dell'ingombro che è possibile trasportare sono raddoppiati (ma il DM valuterà caso per caso se questa generalizzazione è ragionevole). La CA, i DV, i Punti Ferita, il THAC0, i Tiri Salvezza e altre caratteristiche o abilità della creatura non vengono invece modificate.

Se *ingrandire* viene lanciato su una creatura

sulla quale è attivo un *rimpicciolire*, gli effetti dei due incantesimi si dissolvono a vicenda, e la vittima torna immediatamente alle dimensioni normali.

*Ingrandire* può anche essere lanciato su un oggetto incustodito che occupi un volume massimo di 1 metro cubo per livello dell'incantatore, raddoppiandone le dimensioni per la durata dell'incantamento (nessun TS concesso all'oggetto per evitarlo). Se l'oggetto toccato è indossato o impugnato da un individuo, l'incantesimo agisce sull'intero individuo (vedi sopra). Se il bersaglio si trova in uno spazio troppo stretto per le sue nuove dimensioni, rischia di subire seri danni (il giudizio è a discrezione del DM).

L'incantesimo inverso, *rimpicciolire*, riduce istantaneamente la creatura toccata alla statura di 15 centimetri con un peso di 2 kg, ma la vittima può evitarne gli effetti (se vuole) con un semplice TS contro Incantesimi che riesca. L'essere, a causa delle minuscole dimensioni assunte, guadagna temporaneamente un bonus al suo punteggio di Destrezza, ma subisce una riduzione della Forza in proporzione alla taglia originale (v. Tabella III nell'Introduzione). Dato che anche tutto l'equipaggiamento che porta con sé viene rimpicciolito, i danni inferti con le armi vengono diminuiti in proporzione alle nuove dimensioni assunte (vedi le regole per i danni causati da armi di dimensioni maggiori o minori contenute nell'*Armeria di Mystara*). Incantesimi lanciati dalla creatura rimpicciolita funzionano normalmente, come i poteri degli oggetti magici.

L'essere, grazie alle sue piccole dimensioni, è in grado di intrufolarsi attraverso piccole crepe e simili pertugi (da notare che se la creatura rimpicciolita si trova in una piccola fessura quando l'incantesimo ha termine, tornando alle sue dimensioni normali potrebbe riportare delle ferite o persino morire – a discrezione del DM), ed ha il 90% di possibilità di passare inosservato se rimane fermo; inoltre le creature di taglia più grande subiscono una penalità cumulativa di -1 per taglia di differenza ai loro Tiri per Colpire quando lo attaccano, mentre il soggetto beneficia di un bonus cumulativo al Colpire di +1 per ogni taglia di differenza.

Se *rimpicciolire* viene lanciato su una creatura sulla quale è attivo *ingrandire*, gli effetti dei due incantesimi si dissolvono a vicenda, e la vittima torna immediatamente alle dimensioni normali.

*Rimpicciolire* può anche essere lanciato su un oggetto incustodito che occupi un volume massimo di 1 metro cubo per livello dell'incantatore, riducendone di 10 volte le dimensioni cubiche. Se l'oggetto toccato è indossato o impugnato da un individuo, l'incantesimo agisce sull'intero individuo.

## ISCRIZIONE SEGRETA

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie iscritta

Durata: permanente

Effetto: altera l'aspetto di una superficie scritta

Questo incantesimo deve essere lanciato su di una qualsiasi superficie che rechi un'iscrizione (sia

essa una pagina, una pergamena, una tavola o persino un muro) non importa la sua ampiezza. La magia modifica l'iscrizione in modo che sembri qualcosa di completamente differente, sulla base della volontà dell'incantatore. Una mappa può quindi diventare un resoconto di carico di una nave, un incantesimo può diventare una pagina di diario o persino un incantesimo diverso, non ci sono limiti alla trasformazione purché resti entro i limiti del supporto. Sull'iscrizione possono inoltre essere lanciati incantesimi protettivi come *rune esplosive* o *sigillo del serpente*.

Un incantesimo di *lettura dei linguaggi* o *vista rivelante* è in grado di svelare il vero contenuto dell'iscrizione, così come pronunciare la parola magica scelta dal mago al momento del lancio dell'incantesimo fa tornare normale l'iscrizione, che poi viene nuovamente mascherata dalla magia pronunciando la parola al contrario. Un incantesimo di *individuare il magico* rivela solo che l'iscrizione brilla di magia arcana.

## LIBERA PERSONE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fino a 4 umanoidi di taglia max Media

Durata: permanente

Effetto: libera fino a 4 creature umanoidi da paralisi

Questo incantesimo è efficace su ogni umanoide (creatura dotata di due gambe, due braccia, un busto e una testa, ed eventualmente una coda) di taglia media; non ha alcuna efficacia contro i non-morti, i costruiti, gli animali, gli umanoidi di taglia grande o superiore e le creature non umanoidi. L'incantesimo rimuove la paralisi magica, quella causata da veleno o da effetti di ammaliamento (es. paura) su al massimo 4 umanoidi di dimensioni medie o inferiori entro 54 metri. La magia non ha alcun effetto contro la paralisi dovuta a cause congenite (tendini recisi, arti rotti o amputati, muscoli strappati) o a fattori esterni (essere legati).

## LINGUE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: permette di comprendere le lingue parlate

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata la capacità di comprendere e di parlare il linguaggio di una qualsiasi creatura intelligente (sia che si tratti di un dialetto che di una lingua razziale). Il soggetto è in grado di parlare e di comprendere solo un linguaggio alla volta, e può scegliere quale lingue preferisce comprendere (se ne sente diverse contemporaneamente), cambiandone una ogni round fintanto che dura l'incantesimo. Il raggio d'azione è limitato dall'udito del soggetto e dalla voce dell'interlocutore, ed egli non può capire il linguaggio animale o di creature non intelligenti, né il significato di scritti in lingue sconosciute.

## LUCE PERENNE \*

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 9 metri

Durata: permanente

Effetto: crea luce entro una sfera di 18 metri di diametro; inverso crea tenebre in sfera di 18 mt di diametro

Questo incantesimo crea un volume di luce illumina perfettamente una zona sferica del diametro di 18 metri; la luce creata è permanente e può essere rimossa soltanto magicamente (con *dissolvi magie* o con l'incantesimo inverso, *tenebre perenni*). Se l'incantesimo viene lanciato su un'area (come un soffitto), rimane fisso nella zona, mentre se viene lanciato su un oggetto (come un'arma) la luce si sposterà insieme all'oggetto. Se l'oggetto è impugnato o indossato da qualcuno che vuole opporsi all'incantamento, è sufficiente realizzare con successo un TS contro Incantesimi, e la sfera apparirà sopra l'oggetto, ma rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso.

Se l'incantesimo viene lanciato direttamente contro gli occhi di una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi o rimanere accecata perennemente, o finché questo non viene dissolto magicamente (sia con *dissolvi magie* che con *cura cecità*); se il TS ha effetto, la zona di luce compare ma rimane fissa nella zona in cui si trovava la vittima.

L'incantesimo inverso, *tenebre perenni*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 18 metri in un punto prefissato; se lanciato su un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra per altre specifiche). Le tenebre impediscono la visuale normale entro la sfera di oscurità: persino l'infravisione (magica o normale) e la *luce magica* sono inefficaci. Le *tenebre perenni* possono cancellare gli effetti di un incantesimo di *luce perenne*, ma possono a loro volta essere annullate da un incantesimo di *luce perenne* o da un *dissolvi magie*. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, e questo fallisce un TS contro Incantesimi, l'incantesimo provoca cecità fino a quando non viene dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la zona di tenebre compare ma rimane fissa nell'area in cui si trovava la vittima.

## METAMORFOSI ANIMALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: l'incantatore si trasforma in un animale

Questo incantesimo è in grado di trasformare l'incantatore in un animale normale o gigante (sempre che esista realmente in natura) i cui Dadi Vita non superino il livello dell'incantatore. Per la durata dell'incantesimo, il soggetto diventa in tutto e per tutto l'animale scelto, mentre il suo equipaggiamento si fonde nella nuova forma e diventa pertanto inutilizzabile. L'incantatore mantiene i suoi PF, i TS, il THAC0 e le proprie qualità fisiche e mentali, ma acquisisce il tipo

di movimento, la CA, il numero e il tipo di attacchi dell'animale in questione, oltre che i suoi sensi e il suo linguaggio (può quindi comunicare con animali dello stesso tipo), e non può utilizzare oggetti magici o lanciare incantesimi. L'incantatore può ritornare nella sua forma originale quando vuole (il processo impiega un round), ma in quel momento l'incantesimo termina. Fino a quando la magia è attiva, l'incantatore può assumere la forma di un altro tipo di animale semplicemente concentrandosi per un round.

## MURO DI VENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: muro lungo fino a 3 metri per livello e alto fino a 1,5 metri per livello, spesso 60 cm

Durata: 6 turni

Effetto: crea un muro di vento di 108 mq

Questo incantesimo crea una cortina di vento verticale, invisibile e statica, spessa 60 cm e di considerevole forza, che permane nel punto in cui è stata creata per 6 turni. L'incantatore può dare al muro la forma che vuole (anche fare una barriera cilindrica), purché rispetti il limite di altezza e lunghezza del muro. Esso può essere creato anche nella zona in cui è presente un altro solido e senza alcun supporto fisico (anche a mezz'aria), anche se può essere dissolto magicamente.

Il muro è in grado di spazzare via qualsiasi uccello di taglia piccola o inferiore, e di strappare fogli di carta dalle mani di un qualsiasi individuo colto di sorpresa (un tiro Destrezza permette di trattenere le carte). Le creature volanti di taglia piccola o inferiore non possono attraversare la barriera; tutte le altre la attraversano ma impiegano 2 round per farlo. Frece e quadrelli vengono deviati verso l'alto e mancano sempre il bersaglio se incontrano un *muro di vento*, mentre qualsiasi altra arma a distanza (esclusi proiettili di dimensioni enormi) che attraversi il muro ha una probabilità del 30% di essere deviata e mancare automaticamente il bersaglio. Anche gas, armi a soffio gassoso e creature gassose (ma non incorporee) non riescono ad oltrepassare la barriera.

## MURO ILLUSORIO

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: immagine di 3 x 3 x 0,3 m

Durata: permanente

Effetto: crea una finta parete/soffitto/pavimento

Con questo incantesimo è possibile far apparire un pavimento, un muro, un soffitto o una superficie simile laddove non sia presente. Esso appare assolutamente reale, conforme all'ambiente circostante, ma gli oggetti fisici possono passarvi attraverso normalmente e non può bloccare il suono, anche se ostruisce la visuale e blocca le sorgenti luminose. Chiunque esamini l'illusione soltanto con la vista sarà ingannato circa la

sua reale consistenza (a meno che non usi opportuni incantesimi divinatori). Toccare o esplorare la superficie ne rivela la vera natura, anche se non ne provoca la sparizione. L'illusione può essere distrutta definitivamente solo con un *dissolvi magie* o simili.

## OMBRA STRISCIANTE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 10 metri per livello

Durata: 1 round per livello

Effetto: l'ombra del mago si allunga per spiare

Questo incantesimo anima l'ombra del mago, facendola allungare nella direzione desiderata ad una velocità di 15 metri al round, fino a una distanza massima di 10 metri per livello. Se non si concentra per allungare l'ombra, essa ritorna alla sua forma normale, ma fintanto che l'incantesimo ha effetto il mago può riprenderne il controllo ogni round. L'ombra striscia sulla superficie partendo dal punto in cui si trova l'incantatore, ed egli può manovrarla a suo piacimento senza sforzo con la concentrazione, fino a farle raggiungere il luogo desiderato. Finché mantiene la concentrazione sull'ombra senza fare altro, l'incantatore è in grado di vedere, udire e parlare tramite l'ombra come se si trovasse al suo interno. L'incantatore non può lanciare incantesimi attraverso l'ombra né sfruttare sensi potenziati magicamente grazie ad essa.

L'ombra non fa rumore e non è facile notarla (10% di probabilità in qualsiasi ambiente che non sia illuminato a giorno, in tal caso le probabilità di notarla salgono al 50%). L'ombra non può attaccare o toccare né oggetti né creature, ma può essere ferita con armi magiche almeno +1 (ha la stessa CA dell'incantatore) e con incantesimi, e tutti i danni vengono subiti dal mago stesso. L'ombra permane finché l'incantesimo non termina o viene dissolto magicamente (o il mago viene ucciso), e l'incantatore può porre fine all'effetto di sua volontà prima del tempo. Naturalmente l'ombra non può entrare in zone di anti-magia, e non è in grado di spiare nelle aree schermate magicamente contro la divinazione a distanza.

## PALLA DI FUOCO

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di 6 metri di raggio

Durata: istantanea

Effetto: esplosione di fuoco causa 1d6 Pf per livello ai presenti entro una sfera di 12 metri di diametro

Questo incantesimo crea un proiettile infuocato, che parte dal dito dell'incantatore e si dirige verso un punto preciso entro 72 metri, scoppiando una volta giunto a destinazione. L'esplosione crea una sfera di fiamme del diametro di 12 metri, che causa a tutti gli esseri presenti nell'area d'effetto 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (max 20d6). Ogni vittima

può effettuare un TS contro incantesimi per dimezzare i danni, e il DM è libero di lasciar incendiare materiali infiammabili indossati dalla vittima, se questa fallisce il suo TS. Gli esseri del fuoco (come draghi rossi e creature del piano del fuoco) subiscono automaticamente metà dei danni, e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS.

## PELLE DI LEGNO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: la pelle diventa spessa come corteccia e offre CA 5 e una riduzione di 2 punti di danno per attacco

Questo incantesimo rende la pelle della creatura toccata di color bruno, rugosa e dura come un tronco d'albero, dandogli una CA naturale di 5 punti e riducendo qualsiasi tipo di danno inflitto al soggetto di 2 punti per ogni attacco, ad esclusione di attacchi portati col fuoco, che causano i danni normali.

Gli effetti benefici di questo incantesimo non possono essere cumulati con quelli di altri incantesimi che modificano la pelle del soggetto (si applicano solo le condizioni migliori).

## POTENZIAMENTO VITALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 3 turni

Effetto: aumenta i PF dell'incantatore

Con questa magia, l'incantatore incrementa temporaneamente la propria resistenza, guadagnando 2 PF per livello (max +20 Pf al 10°), fino ad arrivare al massimo consentito dalla sua classe e razza in base alla sua Costituzione e al suo livello. I Pf acquisiti in questo modo rimangono per 3 turni, oppure fino a che non vengono dissolti magicamente o fisicamente (procurando danni al mago), se questo avviene prima del termine naturale dell'incantesimo. Al termine dell'effetto, i punti ferita guadagnati svaniscono: se ciò porta il totale dei PF sotto zero, l'incantatore entra in coma e i PF rimasti si fermano a zero. Per risvegliarsi da questo stato è sufficiente un incantesimo di *cura ferite leggere* o superiore. L'incantatore rimane in coma al massimo per un giorno, trascorso il quale inevitabilmente muore. Esempio: Alannor (mago di 5° con 14 PF e Costituzione 13) evoca il potenziamento per ottenere 10 PF aggiuntivi (il massimo di PF raggiungibile per lui è:  $5 \times 4 + 5 = 25$  PF). Purtroppo in combattimento subisce 8 punti di danno e i suoi PF scendono a 16. Trascorsi i 2 turni, Alannor perde i 10 PF aggiuntivi e resta con 6 PF. Se invece avesse subito 14 danni, rimanendo con 10 PF, al termine dell'effetto sarebbe sceso a zero punti ferita, andando in coma.

Questa magia non può essere resa oggetto di una *permanenza*.

## PRESAGIO

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

Effetto: permette di fare una predizione

Questo incantesimo permette all'incantatore di tentare di predire che cosa riserva il futuro (per sé o per qualcun altro). 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 mezz'ora) *presagio* può fornire informazioni utili, una volta interpretate; per eventi che si pensa possano avere luogo nel futuro remoto oppure generico e imprecisato, quasi mai il *presagio* risulta significativo.

Per lanciare questo incantesimo sono necessari dai 6 round (un minuto) ad un turno ed in taluni casi anche oltre, a seconda del rito correlato con questo tipo di incantesimo; taluni incantatori fanno premonizioni lanciando *presagio* e poi esaminando le viscere di animali uccisi, oppure osservando il volo degli uccelli; altri leggono la mano dell'interessato, leggono il fondo delle tazze, 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. Nel migliore dei casi il divinatore si limiterà a meditare in silenzio per un minuto intero, ma se la concentrazione viene interrotta, oppure il rito disturbato, l'incantesimo non ha effetto.

Qualora l'incantesimo sia efficace, il DM tira un dado percentuale: se ottiene un valore minore o uguale a quello richiesto (vedi paragrafo successivo), si è avuta effettivamente una premonizione, altrimenti l'incantesimo dà una risposta totalmente priva di significato (o non la dà affatto); se ottiene 00 si ha un presagio apparentemente sensato, ma in realtà fasullo ed in molti casi fuorviante.

Se l'evento da prevedere si colloca nel futuro immediato (entro mezz'ora) la percentuale di ottenere una risposta sensata è del 60%, + 1% per livello del divinatore. Se l'evento dovrà avvenire (o così si suppone) entro 24 ore, la percentuale di successo è del 50% + 1% per livello dell'incantatore; se l'evento è atteso entro un mese, la percentuale è del 25% + 1% per livello. Se infine l'evento è atteso in un futuro remoto (oltre un mese) oppure generico (ad esempio si cerca di vaticinare sul futuro di un bambino appena nato, o sul destino di una nazione) la probabilità di successo è solo del 5%, +1% per ogni due livelli dell'incantatore. Il DM può aggiungere modificatori in base alle circostanze.

Anche qualora si ottengano delle risposte, queste sono normalmente espresse sotto forma di indovinelli, filastrocche, frasi criptiche, immagini o visioni; se l'evento è atteso nel futuro immediato, tuttavia, tali presagi dovrebbero essere di facile interpretazione.

Esempio 1: un gruppo di personaggi si trova all'imboccatura di una caverna che dà accesso ad un dungeon. Il mago lancia *presagio* (compiendo il rito appropriato) per avere risposta alla domanda "Facciamo bene ad avventurarci là dentro?" ed il tiro percentuale dà esito positivo. Nel dungeon si nasconde un ter-

ribile drago rosso, che difende però un grande tesoro; il DM (sapendo che i PG hanno la possibilità di sconfiggere il mostro) concede questo presagio: "Un grande rischio comporta una grande ricompensa".

Esempio 2: all'inizio dell'autunno un mago lancia *presagio* domandando "L'inverno che sopraggiunge sarà rigido come quello dell'anno scorso?" ed ottiene, nonostante la probabilità molto bassa, esito positivo. Egli riceve questa visione: "Un anziano re dai capelli argentei e dalla folta barba candida se ne sta seduto sul suo trono di ferro, quando vede entrare un guerriero che gli reca un piccolo scrigno d'argento: il re apre lo scrigno e questo si rivela pieno di piccoli rubini splendenti." Il significato della visione (che il mago dovrà interpretare da solo) è il seguente: l'inverno (il re) sarà rigidissimo (il trono di ferro) e otterrà anche quest'anno il suo tributo di vite umane (lo scrigno con i rubini).

Qualora uno o più incantatori facciano in rapida sequenza una serie di domande analoghe riguardanti lo stesso evento, è probabile che si ottenga sempre la medesima risposta, a prescindere dal risultato dei dadi.

## PROTEZIONE DA PROIETTILI NORMALI

Scuola: Abiurazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Effetto: soggetto è immune a dardi e proiettili normali

Questo incantesimo circonda la creatura su cui viene lanciato con una barriera epidemica che offre completa protezione contro qualsiasi proiettile non magico di dimensioni medie o inferiori; anche se il proiettile colpisce l'individuo, esso in realtà non riesce a scalfirlo e rimbalza via. L'incantesimo è però del tutto inefficace contro proiettili di armi d'assedio o macchine da guerra (come un masso, una palla di cannone o un proiettile di balista), e contro proiettili magici (come una freccia +1 o un dardo di energia). Occorre ricordare che un proiettile è magico solo se possiede un bonus magico o è incantato tramite un incantesimo: un'arma da tiro magica non rende infatti magico un proiettile, anche se vi si applica il bonus per colpire e per ferire.

## PUGNO DI ROCCIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 8 mt.cu. di terra o roccia

Durata: 2 round

Effetto: anima un pugno che difende o attacca

L'incantatore è in grado di manipolare un grande quantitativo di roccia o terra (si richiede la presenza di almeno 8 metri cubi di terra o roccia entro 72 metri) per creare una mano animata. Una volta pronunciato l'incantesimo, dal terreno circostante spunta un enorme pugno fatto di roccia e terra (lungo 4 metri, largo 3 e spesso 1 metro), che rimane per 2 round. L'incantatore può utilizzarlo in due modi: in maniera offensiva o difensiva.

Se sceglie di usare il *pugno di roccia* in modo offensivo, il mago la scaglia contro un bersaglio che deve trovarsi entro 72 metri da lui. Se detto bersaglio è una creatura, il pugno le causa 6d8 PF: con un TS contro Incantesimi può dimezzare i danni, ma se non riesce, la vittima deve effettuare un'ulteriore prova di Destrezza per non essere scaraventata 2d6 metri più indietro (subendo ulteriori 1d6 PF ogni 3 metri di caduta, senza TS per ridurre i danni). Se il bersaglio invece è un grande oggetto o una costruzione, essa subisce per intero 2d6 punti di danno strutturale (TS contro Distruzione per dimezzare). Una volta utilizzata in questo modo, la mano si dissolve.

Se il *pugno di roccia* viene usato in modo difensivo, invece, esso si pone immediatamente intorno all'incantatore, circondandolo come una cupola impenetrabile e inamovibile, e lo protegge dai danni arrecatigli nei successivi 2 round. Il pugno può sopportare fino a 30 danni prima di svanire, quindi è possibile che esso venga distrutto (materialmente o con un *dissolvi magia*) anche prima del termine della sua durata.

Questo incantesimo non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*.

## RESPIRARE ELEMENTO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: soggetto respira attraverso un elemento

Questo incantesimo conferisce al beneficiario la capacità di respirare attraverso un elemento deciso dall'incantatore tra aria/gas, acqua/liquidi, fuoco/lava e terra/polvere/sabbia come se fosse l'elemento che necessita per sopravvivere. La magia non protegge il soggetto da eventuali sostanze nocive presente nell'elemento inalato o ingerito né dalle condizioni ambientali (pressione, calore, gelo, ecc.), ma permette ai suoi polmoni di trasformarlo nella sostanza che normalmente assimilano (ad esempio su un uomo *respirare acqua* gli consente di respirare normalmente sia sott'acqua che in superficie).

## RIFLESSI FULMINEI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Effetto: evita la sorpresa e fa guadagnare automaticamente l'iniziativa per 1 round

Questo incantesimo conferisce all'incantatore un'inusuale prontezza di riflessi. In termini di gioco, per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore non può essere sorpreso, e può scegliere di vincere automaticamente l'iniziativa per un round; in questo caso però, l'incantesimo cessa dopo aver sfruttato questo potere, anche se la durata non è ancora terminata.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## RIFOCILLARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Effetto: un essere non deve nutrirsi per 24 ore

Questo incantesimo fa recuperare al soggetto tutti i liquidi, i sali, gli zuccheri e le proteine di cui abbisogna quotidianamente. In pratica, dopo averlo lanciato, il soggetto non necessita di consumare cibi e acqua per le seguenti 24 ore, come se avesse effettivamente mangiato due pasti completi, anche se in realtà non ha ingerito alcun cibo.

## RIPARO SICURO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 2 metri

Durata: 2d8 ore

Effetto: sfera che ripara da intemperie

Questo incantesimo crea una bolla sferica di raggio 2 metri centrata sull'incantatore che ripara chiunque vi entri dalle intemperie. La sfera è intangibile ma opaca, e rimane fissa nel luogo in cui si trova l'incantatore all'evocazione della magia. La sfera può contenere fino a 10 creature di taglia Media in piedi o 6 distese, e chiunque può entrare e uscire dall'area a suo piacimento senza distruggerla. Il riparo svanisce solo al termine della sua durata, o se viene dissolto magicamente, oppure se il mago esce dalla sfera.

Finché è attivo, 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 60 km/h), ma bufere più forti lo spazzano via completamente, distruggendo la sfera. 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 si abbassa o si alza rispetto allo standard di un ugual numero di gradi (ad esempio se fuori ci sono 45°C, ovvero 8°C sopra al limite massimo, la temperatura interna diventa 30°C).

L'interno della sfera è buio, ma l'incantatore può illuminarlo variando l'intensità della luce da quella di una candela a quella di una torcia, oppure far tornare il buio semplicemente con un pensiero (può effettuare una variazione al round senza doversi concentrare).

La superficie è opaca solo all'esterno, ma dall'interno è possibile vedere fuori senza alcun problema. Ciò significa che anche se la sfera non offre reale ostacolo a qualsiasi arma scagliata, tuttavia chi sta all'esterno non è in grado di vedere chi si trova al suo interno, che gode quindi di una minima protezione contro dardi e armi scagliate da fuori (bonus alla CA di 2 punti contro attacchi a distanza).

Questo incantesimo non può essere abbinato ad una *permanenza*.

## ROMBO DI TUONO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: istantanea

Effetto: emette un fragore che assorda e stordisce

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, egli sbatte le mani una contro l'altra e produce un intenso fragore assordante che si propaga intorno a lui per un raggio di 9 metri, colpendo tutte le creature viventi presenti nell'area d'effetto (solo lui è immune). Tutte le vittime devono tentare un TS contro Incantesimi, e se il TS ha successo restano semplicemente stordite per un round. Se invece il TS fallisce, allora gli effetti variano in funzione dello scarto tra il valore richiesto e il risultato del Tiro Salvezza:

- TS fallito per 1-2 punti: stordimento per 1d4 round
- TS fallito per 3-4 punti: stordimento per 2d4 round e sordità per 1 turno
- TS fallito per 5-8 punti: stordimento per 3d6 round e sordità per 2 turni
- TS fallito per 9+ punti: stordimento per 1 turno e sordità per 1 ora
- TS 1 naturale: stordimento per 1 turno e sordità perenne.

La sordità comporta una penalità di -1 alla Destrezza, un -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compreso l'abilità generale *Allerta*), a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti oltre l'udito, e l'impossibilità di utilizzare l'abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo che comprenda una componente verbale. Le vittime stordite non possono attaccare, né concentrarsi (quindi non lanciano incantesimi), si muovono a velocità dimezzata e subiscono una penalità di -4 alla CA, ai TS e a qualsiasi prova di abilità.

## RUBARE IL RESPIRO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: volume di 6 x 6 x 3 metri

Durata: 4d4 round

Effetto: tutte le creature entro l'area d'effetto svengono

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, egli sceglie una zona di volume 6 x 6 x 3 metri entro 36 metri: tutti gli esseri presenti all'interno dell'area d'effetto devono superare un TS contro Incantesimi oppure non riescono a respirare e cadono privi di sensi per 4d4 round, durante i quali è impossibile risvegliarli; solo un incantesimo *dissolvi magie* può interrompere l'effetto prima del termine della durata prevista.

L'incantesimo non ha ovviamente alcun effetto sulle creature che non devono respirare per sopravvivere, come non-morti, elementali, melme e costrutti.

## SASSI IN ROCCE \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 sasso ogni 3 livelli

Durata: speciale

Effetto: trasforma sassi in rocce che fanno 3d6 Pf; inverso trasforma rocce in piccoli sassi

Questo incantesimo permette all'incantatore di toccare un numero massimo di sassi pari a 1 ogni tre livelli (es. 3 sassi al 9°, 5 al 15°, ecc.) e di scagliarli, uno dopo l'altro, contro uno o più bersagli. Nel round successivo al tocco dell'incantatore, il sasso si trasforma in una roccia di un metro cubo di grandezza, e se scagliato in quel round infligge a chiunque colpisca 3d6 punti di danno. Affinchè colpisca, l'incantatore deve effettuare un normale Tiro per Colpire, e la gittata massima del sasso è di 2 metri per punto di Forza dell'incantatore. Da notare che l'incantatore può anche scegliere di non scagliare i sassi toccati, che in tal caso diventano rocce di 1 metro cubo di grandezza, ma vi rimangono solo per 1 round. L'incantatore deve stare attento a scagliare i sassi nel round subito dopo averli toccati, o si ritroverà in mano un masso che potrebbe schiacciarlo. I sassi così scagliati non possono essere considerati proiettili normali, ma sono annoverati tra le "armi d'assedio" data la loro dimensione al momento dell'impatto. Il potere di trasformare *sassi in rocce* permane nelle mani del mago fino a che non ha toccato il numero massimo di sassi trasformabili.

L'incantesimo inverso, *rocce in sassi*, riduce invece alla dimensione di miuscoli sassi che stanno in un pugno rocce della grandezza massima di 25 dm<sup>3</sup> per livello dell'incantatore. Il numero massimo di rocce così influenzabili è il solito (1 ogni 3 livelli del mago). Le rocce così trasformate restano sassi per un periodo di un'ora per livello, ma possono tornare normali prima del tempo con un *dissolvi magie*.

## SFERA DI INVISIBILITÀ

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: speciale

Effetto: esseri entro 3 mt dal mago diventano invisibili

Questo incantesimo rende invisibile non solo colui che lo lancia, ma anche tutti coloro che, nel momento in cui esso viene pronunciato, si trovino in un raggio di 3 metri dall'incantatore. La zona d'invisibilità in seguito si sposta con l'incantatore, e quelli che restano al suo interno rimangono celati a tutti gli altri (anche se tra di loro sono in grado di vedersi). Coloro (e solo quelli) che si allontanano a più di 3 metri dall'incantatore, o attaccano un bersaglio, diventano visibili e non possono più ritornare invisibili anche se rientrano nella zona d'effetto. Se poi l'incantatore stesso attacca o lancia un incantesimo, l'invisibilità cessa per tutti. Per tutti gli altri effetti, questo incantesimo è tale e quale a *invisibilità* di 2° livello.

## SIGILLO DEL SERPENTE

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: uno scritto

Durata: speciale

Effetto: protegge uno scritto con un sigillo che immobilizza chiunque tenti di leggerlo

Quando l'incantatore lancia il *sigillo del serpente* su di uno scritto che deve contenere almeno venti parole (come una pagina di libro, una pergamena o una serie di rune incise su pietra o altra superficie) appare un piccolo simbolo che si meschia alle parole. Quando questo testo viene letto e il lettore si sofferma sul simbolo, esso si attiva e prende la forma di un serpente che si scaglia contro il lettore mordendolo (sempre che il lettore si trovi entro 3 metri dallo scritto). La semplice visione del testo non è sufficiente per attivare il sigillo: occorre deliberatamente leggerlo. Il lettore ha diritto a un TS contro Incantesimi per evitare gli effetti del sigillo: se il TS riesce, il serpente di energia si dissolve senza altri effetti, e il simbolo scompare dallo scritto in uno sbuffo di fumo. Viceversa se il TS fallisce, il soggetto viene avvolto da un campo di forza che risplende di luce ambrata e che lo immobilizza fino a che non viene liberato per ordine del creatore del sigillo, o la magia non viene dissolta, o non trascorre un tempo pari a un giorno per livello dell'incantatore. All'interno del campo di forza invisibile il soggetto non invecchia, né ha bisogno di mangiare, dormire o respirare. Esso viene conservato in stato di animazione sospesa senza che si renda conto di ciò che accade intorno a lui o possa in alcun modo muoversi. La vittima può però essere danneggiata da forze esterne, visto che il campo di forza non gli offre protezione contro attacchi fisici, anche se lo rende immune a qualsiasi attacco di tipo mentale.

Il sigillo non può essere individuato con una normale ricerca senza attivarlo, e incantesimi come individuare il magico rivelano solo che il testo brilla di magia arcana. Esso rimane sullo scritto fino a quando non viene attivato o dissolto magicamente.

## SIMBOLO DI PAURA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: speciale

Effetto: vittime fuggono a doppia velocità per 30 rnd

Quando lancia questa magia, l'incantatore materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo persiste fino a che non viene attivato per la prima volta, anche se può essere annullato prima con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato creato. Se viene 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 usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti,

che influenzano qualsiasi creatura vivente presente entro 9 metri dal simbolo al momento della sua attivazione. Le vittime vengono travolte da un'onda di puro terrore che le respinge e le costringe a fuggire dalla zona a velocità doppia per 30 round a meno che non effettuino con un favorevole TS contro Incantesimi mentali.

## SIMULACRO LIQUIDO

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una massa liquida

Durata: speciale

Effetto: evoca un simulacro della prima persona che si riflette nel liquido che cerca di ucciderlo

Questo incantesimo deve essere indirizzato su una qualsivoglia superficie liquida di qualsiasi dimensione (da un bicchiere di vino all'oceano). La prima creatura che si riflette su quella superficie in seguito all'incantesimo ne attiva gli effetti; se più creature si specchiano contemporaneamente sulla superficie, ognuna ha eguale probabilità di attivare l'incantesimo, ma solo quella ne verrà influenzata. La creatura che si riflette evoca un simulacro fatto del liquido su cui è rimasta impressa la sua immagine, le cui dimensioni dipendono ovviamente dalla massa di liquido presente, senza che superino mai quelle dell'originale (ad esempio, da un bicchiere di vino potrà fuoriuscire un simulacro alto 5 cm, mentre da un lago o da un pozzo scaturirà un simulacro con le dimensioni dell'originale).

Il *simulacro liquido* appare nel round successivo a quello in cui la vittima si riflette nel liquido, prendendo forma dal liquido stesso (quindi un simulacro che appare da un boccale di birra sarà di color ambrato con piccole bolle che gli attraversano il corpo), e tenta immediatamente di toccare il suo originale (ha il THACO del mago ma i Punti Ferita dell'originale). Egli non può influenzare nessun'altra creatura tranne il suo doppio, né dimostra interesse verso gli altri, e non può usare alcuno degli oggetti o delle capacità speciali dell'originale pur somigliandogli. Il simulacro si muove a velocità doppia rispetto a quella dell'originale, può assottigliarsi fino a 1 cm per filtrare attraverso pertugi e interstizi, e la sua CA è 6. Esso continuerà a tentare di toccare il suo doppio finché non muore. Dal momento in cui compare, il simulacro può resistere per 1 round per livello dell'incantatore prima di disgregarsi.

Se riesce a toccare l'originale, egli si appiccica alla sua pelle e lo ricopre, cercando poi di fondersi con lui. A questo punto la vittima deve tentare un TS contro Raggio della Morte: se il TS riesce, la vittima ha resistito all'invasione e subisce solo 1d8 punti di danno, ma il simulacro muore, fuoriuscendo dall'individuo e inzuppandolo. Se invece il TS fallisce, il simulacro è riuscito ad agganciarsi al corpo della vittima e cerca di fondersi con essa, causandole 1d8 punti di danno per round fino a che non viene distrutto. L'unico modo per distruggerlo a questo punto è tramite un *dissolvi magie* o un incantesimo di *controllare i liquidi* (che lo obbliga a staccarsi e sciogliersi), oppure colpendolo fisicamente, cosa che però arreca danno anche al suo originale a

cui è avvinghiato. Se i PF della vittima scendono sotto zero, la fusione col simulacro è completa ed essa muore trasudando sangue e fluidi corporei.

Il liquido su cui viene lanciato il *simulacro liquido* rimane incantato finché qualcuno non vi si specchia. Solo una *distruzione del magico* lanciata sulla zona o un *desiderio* sono in grado di annullarlo prima.

## SONNO FATATO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di 12 metri di lato

Durata: 4d4 turni

Effetto: addormenta 2d8 DV di creature con 4 DV, o una creatura con 5+ DV entro un'area di 12 mt di lato

Questo incantesimo (una versione potenziata del *sonno* di 1° livello) può essere usato ad area o contro un bersaglio singolo. Se lanciato ad area, esso influenza un cubo di 12 metri di lato entro 72 metri dall'incantatore, e tutte le creature che si trovano in quella zona dotate di 4 DV o meno vengono influenzate: l'incantatore non può decidere quali influenzare e quali no, ma semplicemente vengono colpite tutte. L'incantesimo fa addormentare istantaneamente 2d8 Dadi Vita di creature: se il numero ottenuto non basta per farle addormentare tutte, si addormentano prima quelle con meno DV, e i DV in eccesso vanno persi.

Esempio: se l'incantatore tira 9 DV con 2d8, e ci sono 5 ogre (4 DV) e 3 orchi (1 DV) nella zona, prima addormenta i 3 orchi, e poi riesce ad addormentare 1 solo ogre (poiché gli restano solo 6 DV di creature).

Tutte le creature dotate di 5+ Dadi Vita sono immuni all'effetto dell'incantesimo (così come i non-morti e i costruiti, e tutti gli esseri che non necessitano di dormire), e quelli addormentati si risvegliano solo dopo 4d4 turni, oppure se vengono scossi violentemente o feriti (basta anche solo 1 punto di danno).

Se invece l'incantesimo viene lanciato su una singola creatura, esso può riuscire ad addormentare anche vittime con più di 4 DV. Occorre tirare 1d4 e sommare il risultato al livello dell'incantatore: il numero rappresenta il limite di Dadi Vita della vittima che l'incantatore può addormentare col *sonno fatato*. La vittima può evitare l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi mentali, viceversa dorme per 4d4 turni o finché non viene svegliata nel modo sopra indicato.

Questo incantesimo non può essere associato ad una *permanenza*.

## SPIARE

Scuola: Divinazione

Raggio: stesso piano di esistenza o 36 metri

Area d'effetto: un luogo conosciuto o prossimo

Durata: 1 turno per livello

Effetto: permette di vedere o udire in una zona remota

Questo incantesimo permette all'incantatore di concentrarsi su una locazione specifica e di udire o vedere (a sua scelta, visto che ogni applicazione di questo

incantesimo permette solo la visione o l'ascolto) cosa sta accadendo in quel luogo come se egli fosse effettivamente presente. La distanza del posto è irrilevante, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto (che ha visto almeno una volta), oppure di un luogo sconosciuto ma presente entro un raggio di 36 metri dalla sua posizione attuale (ad esempio una stanza del castello in cui si trova che non ha mai esplorato). Fintanto che rimane concentrato, l'incantatore può spostare l'area della visuale di 360° ogni round (pur mantenendosi fissa). L'incantatore può interrompere la concentrazione e poi riprendere a spiare senza alcuna limitazione, fintanto che l'effetto non svanisce o non viene dissolto.

L'incantesimo non permette ad eventuali sensi potenziati magicamente di funzionare attraverso di esso, e il mago può lanciare magie nella zona che sta spiando solo se questa rientra nel raggio dell'incantesimo rispetto alla sua reale posizione. Inoltre, qualsiasi condizione ambientale presente nella zona influenza anche la visione o l'ascolto dell'incantatore (ad esempio il buio o il silenzio gli impediscono di vedere e sentire correttamente). Occorre notare che l'incantatore è anche influenzabile da qualsiasi incantesimo o effetto magico visivo o uditivo che sia 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 protezioni magiche lanciate sul luogo (come *schermo occultante*), per bloccare gli effetti dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi individuo protetto da una *barriera mentale* o da incantesimi che impediscono la visuale a distanza non viene rilevato tramite questa magia (è come se effettivamente non ci fosse), anche se l'incantatore può dedurre la sua presenza in base alle reazioni ambientali.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## SPRUZZO ACIDO

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

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

Durata: istantanea

Effetto: cono di acido che causa 1d6 Pf per livello

L'incantesimo crea un cono di acido turbinante e ribollente che parte dall'incantatore e si sviluppa per 18 metri nella direzione scelta, con una larghezza pari a un terzo della sua lunghezza. Tutti coloro che si trovano entro l'area di effetto dell'incantesimo sono sferzati dalle raffiche di acido e subiscono 1d6 punti di danno da acido per livello dell'incantatore (il massimo danno possibile è sempre di 20d6), ma possono effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per dimezzare le ferite. L'acido creato dall'incantesimo è una miscela di diverse sostanze, tra le quali prevalgono acidi analoghi a quelli dei soffi di draghi neri e verdi.

## SUGGERIZIONE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente

Durata: speciale

Effetto: vittima viene spinta ad eseguire un'azione

Con questa magia l'incantatore individua una vittima, che deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi mentali se vuole evitarne totalmente gli effetti. Se però il TS fallisce, l'incantatore può influenzare le azioni della vittima suggerendole con una singola frase una certa azione. Perché abbia efficacia, il suggerimento deve pervenire alla vittima dal mago entro un'ora dal lancio dell'incantesimo. Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare l'azione ragionevole e la vittima deve riuscire a comprendere la lingua in cui viene dato. Se il suggerimento sembra forzato o pericoloso per la vittima, la magia svanisce all'istante. La *suggerizione* non può alterare le percezioni della realtà (chiedere a una persona di gettarsi in un burrone spiegandole che in realtà il burrone non esiste ad esempio è un tentativo impossibile), 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 l'incantatore ha da dire, o chiedere a un gigante di smettere di combattere e allearsi per andare a distruggere una minaccia ben peggiore).

L'azione suggerita può essere compiuta al massimo per 1 ora per livello del mago, oppure fino a quando non viene portata a termine. L'incantatore può anche specificare certe condizioni che attivino l'azione fintanto che l'incantesimo è attivo (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 dell'incantesimo, il suggerimento va sprecato.

## TRAPPOLA DI FUOCO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto chiudibile

Durata: permanente

Effetto: protegge oggetto con runa che esplose

Questo incantesimo deve essere lanciato su un qualsiasi oggetto chiudibile (un libro, una scatola, una porta, un baule, ecc.), che da quel momento acquista un sigillo magico invisibile di protezione. L'oggetto su cui si posiziona la *trappola di fuoco* non può avere una seconda apertura né altri incantesimi di protezione attivi. L'incantatore sceglie un punto dell'oggetto che diventa il centro dell'effetto, e quando qualcuno che non sia il mago tenta di aprirlo, questo causa una esplosione di fuoco che si propaga per un raggio di 1,5 metri a partire dal centro. Le fiamme infliggono 2d6 danni + 1 punto per livello dell'incantatore (max 2d6 +36 Pf) a cose e creature presenti nel raggio dell'esplosione (possibile tentare un TS contro Incantesimi per dimezzare), ma non danneggiano l'elemento protetto dalla trappola. La *trappola di fuoco* se attivata sott'acqua infligge danni

dimezzati e crea una grossa nuvola di vapore.

L'incantatore è in grado di usare l'oggetto senza far scattare la trappola, cosa possibile anche a qualsiasi individuo che conosca la parola chiave per aprire l'oggetto senza attivare la detonazione (l'incantatore deve scegliere una parola chiave mentre evoca la trappola).

La trappola è permanente finché non viene attivata, dopo di che scompare. La *trappola di fuoco* può essere dissolta magicamente con le normali probabilità, ed essa è così difficile da individuare e disarmare che un ladro ha una penalità di -30% a questi tentativi.

## TRASMUTARE LIQUIDI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 20 dl per livello di liquido

Durata: permanente

Effetto: trasmuta un liquido in un altro tipo di liquido

Mentre lancia questo incantesimo il mago deve toccare il liquido che sceglie di trasformare, e al termine della formula esso si trasmuta permanentemente in nel tipo di liquido non magico scelto (es. birra in acqua o vino in alcol). Se la concentrazione viene interrotta durante la trasmutazione, l'effetto va sprecato.

Se viene lanciato su un liquido magico come una pozione, esso può resistere alla trasformazione nel 60% dei casi (si tiri 1d100 per decidere) e l'unica trasmutazione possibile è in un liquido con una magia che sia del medesimo livello di potere e che sia padroneggiata dall'autore della trasmutazione (ad esempio un mago può trasformare una pozione del volare in una pozione della velocità a patto che possieda *velocità* tra i propri incantesimi). Se l'incantatore non attua una trasmutazione dello stesso livello magico (ad esempio non capisce di che livello è la magia di una pozione e cerca di associarle un incantesimo di livello più alto o più basso), l'incantesimo non ha alcun effetto e il liquido mantiene le sue proprietà originali.

## VELOCITÀ \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: fino a 2 esseri

Durata: 3 turni

Effetto: fino a 2 esseri entro l'area d'effetto vengono velocizzati, raddoppiando attacchi e movimento; inverso rallenta, dimezzando attacchi e movimento

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, egli sceglie fino a due esseri che devono trovarsi entro 72 metri. Da quel momento, i soggetti velocizzati possono compiere il doppio delle azioni normali a loro disposizione e muoversi a velocità doppia. In termini di gioco, essi raddoppiano il movimento, guadagnano un bonus di +1 alla loro Iniziativa, al TxC e alla CA, e possiedono un numero doppio di attacchi rispetto al normale per la durata dell'effetto. Essi però non possono lanciare più di un incantesimo al round (sia da og-

getto che evocandolo), poichè le loro facoltà mentali non vengono accelerate, solamente quelle muscolari.

L'incantesimo inverso, *lentezza*, causa l'esatto effetto opposto due creature scelta dall'incantatore entro l'area d'effetto, che però possono evitare gli effetti deleteri della magia con un favorevole TS contro Incantesimi. Le vittime di una *lentezza* si muovono a metà del normale movimento, dimezzano i loro attacchi e abbassano di 1 punto la loro Iniziativa, il TxC e la CA. Chi dispone di un solo attacco per round, può effettuare uno ogni due round, e la stessa cosa vale nel caso di lancio di incantesimi (in pratica la formula richiede due round di preparazione prima di essere lanciata).

La *velocità* non può essere abbinata ad un incantesimo di *permanenza* (mentre la *lentezza* sì), né è possibile accumulare più incantesimi di *velocità* o *lentezza* per ottenere un effetto cumulativo (semplicemente gli incantesimi lanciati dopo il primo sono nulli). Infine, se si tenta di creare un oggetto in cui la *velocità* sia un effetto permanente, ogni round trascorso dopo la prima mezz'ora in stato "accelerato" occorre effettuare un TS contro Raggio della morte o perire per lo choc corporeo causato dallo scompenso magico. Questa penalità non si considera solo se il soggetto non evoca nuovamente il potere dell'incantesimo per almeno due ore intere dopo la fine dell'utilizzo precedente.

## VERITÀ DEL SANGUE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: tracce di sangue

Durata: concentrazione

Effetto: raccoglie informazioni sulla creatura che ha lasciato tracce di sangue

Mentre pronuncia questo incantesimo il mago deve toccare delle tracce di sangue versato da non più di un'ora per livello dell'incantatore. Finchè rimane concentrato, il mago può ottenere informazioni riguardanti la creatura che ha perso quel sangue, e può cambiare traccia (nel caso vi siano più tracce di sangue) ed ottenere informazioni simili per tutte le creature che hanno versato sangue a lui accessibile.

In base al numero di round in cui rimane concentrato, il mago ottiene determinate informazioni:

1° round: razza e tipo di creatura.

2° round: numero di Dadi Vita e punteggio di Forza e di Costituzione della creatura.

3° round: direzione e distanza approssimativa in cui si trova la creatura in quel momento. Se l'essere è deceduto l'incantatore diviene consapevole della sua morte e della direzione dove riposano le spoglie.

## VICEVERSA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: inverte la posizione dell'incantatore con quella di un'altra creatura entro il raggio

Questo effetto permette all'incantatore di invertire la propria posizione con quella di un'altra creatura che si trovi entro 3 metri per livello e sia visibile: l'incantatore viene istantaneamente teletrasportato nella locazione occupata dalla vittima e viceversa. La vittima può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto di *viceversa*, ma il TS viene penalizzato di 4 punti se il livello (o i DV) della vittima è inferiore a quello dell'incantatore.

## VISIONE DELLA MORTE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere

Durata: 1 turno

Effetto: visione di ultimi 10 minuti di vita di un morto

Mentre lancia questo incantesimo il mago deve toccare il cadavere di una creatura morta da non più di 1 giorno per proprio livello. Una volta fatto ciò, egli entra in trance e per 1 turno rivive gli ultimi 10 minuti di vita della creatura, vedendo e sentendo tutto come se si trovasse al posto dell'individuo, pur senza la possibilità di influenzarne le azioni (dato che in effetti sta semplicemente assistendo passivamente a eventi già compiuti). Nel momento in cui la vittima esala l'ultimo respiro, il mago si risveglia dalla trance e l'incantesimo termina. Da notare che qualsiasi afflizione o particolarità riguardante vista e udito del soggetto morto influenza la percezione dell'incantatore in trance.

## VOLARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1d6 turni + 1 turno per livello

Effetto: un essere vola alla velocità di 108(36) mt/rnd

Quest'incantesimo consente alla creatura toccata di poter volare libero in aria. Finchè rimane concentrato, il soggetto può spostarsi in qualunque direzione, oppure fermarsi e librarsi in aria (come per l'incantesimo *levitazione*) senza bisogno di concentrazione, ma cadrà a terra nel caso perda i sensi; da notare che mentre vola, l'individuo non può quindi pronunciare incantesimi, visto che la sua concentrazione è assorbita totalmente dal volo. La sua velocità massima è di 36 metri al round nel caso si trovi a meno di 36 metri dal suolo o al chiuso (più veloce è necessaria una prova di Destrezza al round per non schiantarsi), mentre è di 108 metri al round in qualsiasi altro caso. Possono occorrere prove di Destrezza per compiere mirabolanti azioni o mosse acrobatiche in aria, e chi possiede l'abilità generale *Combattere in volo* è agevolato.

Il Fattore di Manovrabilità (numero di cambiamenti di direzione in un round) di una creatura volante dipende dalla sua taglia: Piccola o inferiore: 5, Media: 3, Grande 1, Enorme 1/2, Gigantesca 1/3. Esseri nativi del piano dell'aria hanno sempre un FM di un grado migliore rispetto alla loro taglia.

## Quarto Livello

### ABILITÀ ECCEZIONALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: potenzia una delle caratteristiche fisiche o un'abilità generale di un individuo

Questo incantesimo potenzia una delle caratteristiche (a scelta dell'incantatore tra Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma) o il valore di un'abilità generale dell'individuo su cui viene lanciato di 3 punti (oppure di +15% nel caso di abilità ladresche). Il potenziamento perdura per 6 turni e non ha un limite massimo (può anche portare il valore oltre il massimo razziale).

Non è possibile lanciare più volte la stessa magia per aumentare lo stesso punteggio di caratteristica o il valore della stessa abilità, ma può essere lanciata diverse volte sullo stesso individuo per potenziare tutte le caratteristiche e svariate abilità. L'effetto è inoltre cumulabile con altre magie (diverse) o oggetti magici che aumentino la stessa caratteristica fisica.

Questo incantesimo non può essere associato ad una *permanenza*.

### ABILITÀ RUBATA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1d6 ore

Effetto: ruba un'abilità generale che il mago sfrutta

Evocando questo incantesimo il mago deve toccare la sua vittima, che può evitarne gli effetti deleteri con un favorevole TS contro Incantesimi. Nel caso il TS fallisca, l'incantatore può scegliere una delle abilità generali di cui dispone la vittima (di cui sia già a conoscenza) che acquisisce come propria col punteggio d'abilità migliore tra quello della vittima e il proprio (o con gli stessi gradi della vittima nel caso delle regole opzionali). L'incantatore potrà sfruttare l'abilità per 1d6 ore, mentre la vittima viene privata di questa sua capacità finché l'incantesimo non termina. Un *dissolvi magie* lanciato sulla vittima o sull'incantatore può servire per annullare l'effetto prima del tempo.

### ACQUA AERIFORME \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: rende acqua gassosa e respirabile; inverso rende aria liquida respirabile da creature subacquee

Questo incantesimo influenza l'acqua (dolce o salata) presente in una sfera di raggio 3 metri intorno all'incantatore, trasformandola in una sostanza aeriforme più leggera e facilmente respirabile da coloro che respirano aria e si trovano nell'area d'effetto (ovviamente l'acqua dolce sarà insapore, mentre quella salata produrrà nel palato un senso sgradevole). La sfera si sposta con l'incantatore, e sott'acqua crea tutt'intorno una miriade di bolle d'aria. Le creature subacquee evitano la sfera, comprendendo la sua natura, e chi vi si trova all'interno non entra in contatto con l'acqua, anche se la sostanza che respirano inumidisce qualsiasi cosa sia presente nella sfera. L'incantesimo non è in grado di trasformare eventuali solidi presenti nell'acqua, e se esistono veleni diluiti nella zona, essi verranno respirati con la sostanza aeriforme.

La sfera protegge da qualsiasi attacco basato sull'acqua o su un liquido simile (come *dardo liquido*), e concede un bonus di +2 a qualsiasi TS contro attacchi che producono ghiaccio.

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 ovviamente riempie la sfera e produce lungo i suoi bordi una sottile scia di vapore. Chiunque entri nell'area d'effetto viene quindi bagnato completamente, e se non è in grado di respirare acqua e non trattiene il fiato rischia di annegare (si vedano le regole sul soffocamento riportate anche al termine della descrizione dell'incantesimo).

La barriera protegge chi si trova al suo interno anche da attacchi portati con armi scagliate o da tiro, dato che l'acqua smorza la forza cinetica dell'arma e attutisce l'impatto, tanto che questo tipo di armi causa sempre 1/3 del danno normale. La sfera di liquido protegge anche da attacchi basati sul fuoco, che causano automaticamente 1 punto di danno in meno per dado, e garantisce a chi si trova al suo interno un bonus di +1 sul TS per ridurre ulteriormente i danni.

Tuttavia, la sfera di liquido è invece deleteria contro attacchi basati sul freddo o sull'elettricità. Infatti, attacchi basati sull'elettricità vengono amplificati dal liquido, col risultato che tutti i presenti nella sfera soffrono i danni derivanti dall'attacco (ad esempio un *fulmine magico* diretto ad una delle creature entra in contatto con la sfera, che si riempie completamente dell'energia del fulmine, causando danno a tutti i presenti). Attacchi o effetti basati sul freddo invece hanno una probabilità pari ai danni prodotti di congelare completamente l'intera sfera, imprigionando al suo interno chi vi si trova (ad esempio un *cono di freddo* che causi 30 Punti Ferita ha una probabilità del 30% di congelare tutta l'area). La sfera rimane congelata fino a che tutti gli occupanti non riescono ad effettuare con successo un TS contro Paralisi (un tentativo ogni round): ciò significa che hanno spaccato il ghiaccio, spingendone i pezzi all'esterno della sfera. Occorre ricordare che chi è imprigionato nel ghiaccio non riesce a respirare finché non si libera, e si può trattenere il fia-

to senza problemi solo per un periodo di un round per punto Costituzione, dopo di che occorre una prova di Costituzione con una penalità cumulativa di -1 per ogni round successivo. Dopo tre prove fallite, se non si è ancora liberi sopravviene la morte per soffocamento.

### ACQUA IN GHIACCIO \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 60 metri

Area d'effetto: volume d'acqua di 280 dm.cu. x livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: congela un volume d'acqua di 280 dm.cu. per livello; inverso scioglie stesso volume di ghiaccio

Questo incantesimo influenza sia l'acqua dolce che quella salata, e congela fino a 280 decimetri cubi per livello dell'incantatore per la durata della magia. Chiunque venga a trovarsi nello specchio d'acqua congelata resta imprigionato fino a che essa non ritorna liquida, o finché non viene liberato con la forza o la magia. Un elementale dell'acqua vittima di questa magia deve effettuare un TS Incantesimi o rimanere congelato (paralizzato) fino al termine dell'effetto.

L'incantesimo inverso, *ghiaccio in acqua*, scioglie lo stesso volume di ghiaccio in acqua, ma è permanente (a meno che la temperatura sia talmente rigida da riportare l'acqua allo stato ghiacciato al termine dell'incantesimo).

Se viene lanciato contro una creatura fatta interamente o parzialmente di ghiaccio (come un hydrax), essa deve effettuare un favorevole TS contro Raggio della Morte o venire sciolta completamente e quindi morire. Se il TS riesce, la creatura perde comunque il 50% dei Punti Ferita totali.

**Nota:** Esistono altre versioni di questo incantesimo che trasformano l'acqua in altri elementi solidi di scarsa consistenza e densità e viceversa: *acqua in sabbia\**, *acqua in fango\**, *acqua in polvere\**. Le altre versioni non sono qui descritte ma funzionano in maniera simile, solo che asseconda dell'elemento in cui si trasmuta l'acqua vi sono effetti diversi (la sabbia e il fango possono soffocare e imprigionare o ridurre il movimento, come il ghiaccio, mentre la polvere può ridurre la visibilità, e così via).

### ALI DELLA FENICE

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: crea ali di fuoco che permettono il volo e possono creare vento di fuoco che fa 6d6 Pf (TS dimezza)

Questo potere crea ali di fuoco (apertura alare 4 metri) sulla schiena dell'incantatore che non danneggiano lui o gli oggetti da lui trasportati, e gli permettono di volare ad una velocità di 72 metri al round (26 km/h) con Manovrabilità 3 senza stancarsi per tutta la durata dell'effetto. Le ali producono anche un bagliore che rischiarà in un raggio di 12 metri, rendendo quindi

ben visibile l'incantatore, e gli conferiscono una protezione contro qualsiasi attacco da fuoco, chiudendosi intorno al suo corpo e schermandolo automaticamente (a meno che non sia in volo), garantendogli così un bonus di +4 a tutti i Tiri Salvezza contro danni da fuoco.

L'incantatore può anche utilizzare le ali in maniera offensiva, producendo un vento di fuoco, ma in tal caso dopo questo attacco le ali svaniscono e l'effetto termina. Per creare il vento di fuoco, il mago sbatte violentemente le ali che producono una vampata di calore che investe un'area cilindrica di fronte al mago lunga 12 metri e larga 3 metri. Tutte le creature in quest'area devono effettuare un TS contro Soffio del drago: chi fallisce subisce 8d6 punti di danno, mentre il TS riuscito permette di dimezzare i danni. Dato che si tratta di danni da caldo e da fuoco, qualsiasi creatura immune o protetta contro questo elemento può ridurre significativamente i danni.

### ARMATURA SPIRITUALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Effetto: barriera offre CA 3 e +3 a TS vs Incantesimi

Pronunciando questo incantesimo il corpo dell'incantatore viene avvolto da un'emanazione della propria forza vitale che assume la forma di un'aura scintillante (bianca per i Legali, blu per i Neutrali, rossa per i Caotici). Questa barriera magica concede all'incantatore CA 3 e un bonus di +3 a tutti i TS contro qualsiasi Incantesimo. Quest'armatura non è ingombrante e non interferisce in alcun modo con il movimento né con il lancio degli incantesimi. Tuttavia essa non può essere nascosta, visto che risplende sempre intorno al corpo del mago.

Quando l'armatura svanisce (al termine dell'incantesimo o se viene dissolta magicamente), il mago deve effettuare un TS contro Incantesimi: se riesce, non vi sono altri effetti, viceversa perde parte della propria energia vitale che aveva investito per creare l'aura protettiva, ovvero 1d6 punti ferita. Questi punti possono essere riacquisiti solo con cure magiche.

### ATTACCO SOLARE

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: raggio solare causa 1d6 +1 Pf per livello

Questo incantesimo crea un raggio abbagliante di luce che si proietta dal cielo sulla vittima scelta dall'incantatore, che deve trovarsi entro 72 metri e in una zona aperta, dalla quale sia possibile vedere il cielo (è impossibile usarlo sottoterra o dentro edifici chiusi). Il raggio sembra provenire dal sole, e colpisce automaticamente il bersaglio, causandogli 1d6 +1 punti di

danno per livello dell'incantatore (max 20d6 +20 Pf). Alla vittima è concesso un TS contro Incantesimi 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: 12 turni  
Effetto: abbassa la CA dell'incantatore

L'incantatore crea una barriera protettiva di forza attorno al suo corpo che si sposta con lui e gli consente di beneficiare di una CA naturale migliorata in base al proprio livello: CA 3 fino all'8°, CA 2 dal 9° al 12°, CA 1 dal 13° al 15°, CA 0 dal 16° al 18°, CA -1 dal 19° al 21°, CA -2 dal 22° in avanti.

### AUTOMETAMORFOSI

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: l'incantatore può cambiare forma

Questo incantesimo consente all'incantatore di cambiare forma, assumendo l'aspetto fisico di un'altra specie vivente che ha visto in precedenza o di cui ha conoscenza, anche se esso non consente di assumere la forma di uno specifico individuo, né una classe particolare (ad esempio, un mago non può diventare un guerriero). I Dadi Vita della nuova forma devono essere uguali o inferiori al livello dell'incantatore, altrimenti l'incantesimo non ha effetto, e non è possibile assumere la forma di non-morti, costrutti o esseri extraplanari (rispetto al piano di appartenenza del mago). Nella trasformazione, l'incantatore acquisisce le abilità fisiche (Forza, Costituzione e Destrezza) e naturali (numero e tipo di attacchi e danni inferti, capacità di movimento) della nuova forma, ma mantiene le proprie capacità mentali (Intelligenza, Saggia e Carisma), la propria CA, i suoi Punti Ferita, il THAC0 ed i Tiri Salvezza, e non acquisisce nemmeno le capacità magiche e le immunità speciali della nuova forma. Mentre l'incantatore è trasformato nella sua nuova forma, non può lanciare incantesimi né utilizzare oggetti magici, che vengono invece fusi nella nuova forma e risultano impossibili da separare dal corpo dell'incantatore. Se un arto della nuova forma viene tranciato, esso ritorna nella forma originale, e al termine dell'incantesimo il mago si ritroverà fisicamente menomato.

Per tutta la durata dell'incantesimo, il mago può decidere di ritornare alla sua forma e in seguito ritrasformarsi nella creatura scelta: la metamorfosi in entrambi i casi impiega un round e richiede concentrazione. L'*autometamorfosi* può essere dissolta magicamente, e l'incantatore torna nella forma normale anche in caso venga ucciso (vedi incantesimo di *metamorfosi*).

### BARRIERA ANTI-ANIMALI

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: barriera individuale che blocca gli animali

Questo incantesimo crea una barriera invisibile intorno al corpo dell'incantatore (la barriera resta entro 2,5 cm dal corpo). Tale barriera blocca tutti gli attacchi da parte delle specie animali (sia normali che giganti), come pure da parte di insetti e qualunque altra creatura di intelligenza animale o inferiore (sono esclusi esseri fantastici). Il mago non può attaccare le specie animali da cui è protetto finché dura l'effetto, se non con l'uso di magie o attacchi a distanza: gli animali sono infatti protetti dagli attacchi fisici dell'incantatore, così come lui lo è dai loro. La barriera rende anche immuni ai danni di incantesimi che creano insetti voraci, come *sciame d'insetti* e *morte strisciante*.

### CERCHIO MISTICO

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri  
Durata: 6 turni  
Effetto: cerchio protegge da attacchi fisici portati da un certo tipo di creatura o la imprigiona al suo interno

Quando il mago lancia questo incantesimo, deve scegliere quale dei due cerchi mistici evocare.

**Cerchio mistico protettivo:** esso ha effetto (cioè protegge) su tutte le creature che si trovano entro 3 metri dall'incantatore nel momento in cui evoca il cerchio, che continua in seguito a muoversi col mago. L'incantesimo impedisce ad un numero variabile di Dadi Vita di esseri di una specie particolare di attaccare in mischia tutti coloro che sono all'interno del cerchio, tuttavia le creature possono attaccare servendosi di armi a distanza o (eventualmente) di incantesimi o effetti magici che agiscono a distanza. Se il mago oppure un'altra delle creature protette attacca i suoi nemici, l'incantesimo ha termine immediatamente per tutti quanti. Se una delle creature esce dall'area d'effetto del cerchio mistico non gode più degli effetti della protezione finché non rientra all'interno del cerchio.

Il *cerchio protettivo* può tenere a bada un totale di 2 DV per livello del mago (max 40 DV al 20°) di creature, e l'incantatore deve scegliere al momento del lancio da quale tipo di creature vuole essere protetto tra le seguenti specie: non-morti, elementali, licanthropi, draghi, costrutti, fate, goblinoidi, esseri extraplanari, giganti, insetti, animali (normali e giganti), bestie fantastiche (creature con strane anatomie rispetto agli animali normali, intelligenti o con poteri speciali), mostri incantati (categoria ombrello che comprende tutti quei mostri immuni alle armi normali).

**Cerchio mistico imprigionante:** una volta evocato, sul terreno intorno all'incantatore appare un cerchio di rune argentate che rimane fisso in quella po-

sizione. Il mago sceglie una categoria prefissata di creature dall'elenco sopra riportato, e qualsiasi essere appartenente a questa categoria metta piede all'interno del *cerchio imprigionante* viene costretta al suo interno senza poter fuggire finché il cerchio persiste; se le dimensioni della creatura sono superiori all'ampiezza del cerchio, esso si allarga per comprenderla tutta senza influenzarne altre. Finché resta imprigionata nel cerchio, la creatura non può usare i suoi poteri speciali né fuggire in alcun modo (nemmeno usando la magia), ma potrebbe usare armi a distanza o incantesimi (nel caso sia in grado di lanciaarli) per tentare di nuocere ai suoi nemici o per dissolvere il circolo.

### CHARME MOSTRI

Scuola: Ammalimento  
 Raggio: 36 metri  
 Area d'effetto: una creatura vivente  
 Durata: speciale  
 Effetto: una creatura viene affascinata dall'incantatore

Questo incantesimo ha effetti identici a quello dello *charme* di 1° livello, ma è in grado di influenzare qualsiasi essere, eccettuati non-morti e costrutti. Se le vittime sono dotate di 3 DV/livelli o meno, si possono influenzare 3d6 Dadi Vita, altrimenti può essere charmato un solo essere. Ogni vittima può evitare gli effetti con un favorevole TS contro Incantesimi mentali.

### COMUNICAZIONE

Scuola: Divinazione  
 Raggio: stesso piano di esistenza  
 Area d'effetto: due pergamene o tavolette  
 Durata: 24 ore  
 Effetto: permette la comunicazione a distanza per mezzo di due pergamene o tavolette

Con questo incantesimo, l'incantatore incanta due pergamene, velli o tavolette di cera (o simili supporti di scrittura non più ingombranti di 10 monete ciascuno), che permettono di scrivere e ricevere messaggi a distanza, fintanto che entrambe le pergamene sono nello stesso piano di esistenza. Per tutta la durata dell'incantesimo (1 turno per livello), chiunque scriva (con mezzi comuni) un messaggio di al massimo 100 parole su uno dei due supporti incantati, farà comparire lo stesso messaggio sull'altro, ed esso rimarrà impresso fintanto che non viene cancellato da una delle due pergamene (mediante una parola di attivazione), oppure fino al termine dell'incantesimo. È possibile comunicare al massimo un messaggio al minuto finché dura l'incantesimo (ovvero non si può cancellare un messaggio più di una volta ogni minuto).

Se un *dissolvi magie* viene lanciato su una delle due pergamene o se uno dei due supporti viene distrutto fisicamente, l'incantesimo cessa per entrambe.

### CONFUSIONE

Scuola: Ammalimento  
 Raggio: 36 metri  
 Area d'effetto: sfera di 9 metri di raggio  
 Durata: 12 round  
 Effetto: le creature nell'area hanno istinti confusi

Questo incantesimo getta nella più completa confusione tutte le creature che si trovano in una sfera di 9 metri di raggio entro 36 metri dall'incantatore (che deve stare attento a non ricadere entro l'area d'effetto della magia). Alle vittime con 1-2 DV/livelli non è concesso alcun Tiro Salvezza per evitarne gli effetti, mentre quelle con 3 o più DV/livelli devono effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitare la *confusione*, finché l'incantesimo ha effetto o esse restano nella zona colpita. Gli esseri confusi si comportano irrazionalmente e in modo casuale per l'intera durata dell'incantesimo, o finché gli effetti non vengono dissolti magicamente. Per stabilire le azioni di un essere confuso, il DM deve tirare 2d6 ogni round, controllando il risultato nella seguente tabella:

**Tab. 2.4. – Effetti della Confusione**

| 2d6  | Effetto della confusione   |
|------|--|
| 2-5  | Attacca il gruppo cui appartiene colui che ha lanciato l'incantesimo |
| 6-8  | Non fa niente, salvo difendersi da eventuali attacchi diretti        |
| 9-12 | Attacca il suo stesso gruppo   |

Non è possibile rendere permanente la *confusione* su di un essere, ma è possibile rendere permanente con l'incantesimo *permanenza* gli effetti della *confusione* all'interno di una determinata area, così che chiunque venga a trovarsi al suo interno ne risenta.

### CONTAGIO

Scuola: Necromanzia  
 Raggio: 9 metri  
 Area d'effetto: una creatura vivente  
 Durata: permanente  
 Effetto: provoca una malattia nel soggetto

Quest'incantesimo contagia una creatura vivente con un'energia negativa che causa una malattia scelta dal mago, a meno che il soggetto non effettui un favorevole TS contro Incantesimi. L'incantatore può scegliere una malattia conosciuta (per una lista comprensiva di malattie diffuse su Mystara, si faccia riferimento alla Tab. 2.2 a pag. 26 del Volume 2 del Tomo), la cui categoria di pericolosità dipende dal proprio livello (si faccia riferimento all'incantesimo *cura malattie* descritto nel Volume 2 per ulteriori informazioni sulle tre categorie di malattie) come segue:

- Fino all'8°: malattie di categoria A
- Dal 9° al 15°: malattie di categoria B
- Oltre il 16°: malattie di categoria C

Le penalità relative alla malattia permangono finché il morbo non viene curato normalmente (in caso di patologie di categoria A e B) o rimosso magicamen-

te con un *cura malattie* o con un incantesimo curativo più potente (*dissolvi magie* non ha alcun effetto).

L'incantesimo è inefficace contro creature non vive come non-morti e costrutti. Se lanciato contro piante non senzienti le fa appassire e morire in un'ora (una pianta con ogni applicazione), 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

Effetto: altera le emozioni dei soggetti

Questo incantesimo può essere utilizzato in due modi dal mago: su se stesso o su altri soggetti.

Se la utilizza su se stesso per infondersi calma e tranquillità, l'incantatore è in grado di reagire meglio a qualsiasi tipo di effetto che causi uno choc o un'emozione violenta (paura, terrore, orrore, odio, rabbia, disperazione, ecc.), ottenendo un bonus di +4 a tutti i suoi Tiri Salvezza per negare questi effetti fintanto che dura l'incantesimo. Se invece è già sotto l'effetto di un'emozione così forte, può usare controllare emozioni per calmarsi e tornare normale, anche se questo stato durerà solamente 1 turno. Inoltre, per tutta la durata del sortilegio l'incantatore è in grado di proiettare una finta emozione che verrà letta da qualsiasi incantesimo divinatorio cerchi di sondare la sua mente (può cambiare il tipo di emozione una volta al round).

Se invece utilizza *controllare emozioni* su altre creature, essa ha effetto solo sui viventi (animali e non) e influenza al massimo 1 essere ogni 4 livelli del mago che deve trovarsi entro 9 metri. I bersagli possono resistere al controllo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali, viceversa l'incantatore proietta su di essi un'emozione ben definita che invade la loro mente e permane per 1 turno, condizionando le loro azioni. L'incantatore può scegliere tra una di queste emozioni al momento di evocare l'effetto:

**Amicizia:** il soggetto reagisce positivamente ad ogni incontro ed è sempre disponibile e amichevole. Non attacca mai per primo ma reagisce solo 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 a tutti i TS per contrastare la paura (magica o normale) e se è impaurito può effettuare immediatamente 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 se è un PNG non deve controllare il Morale. *Coraggio* contrasta e annulla gli effetti di *Paura*.

**Disperazione:** il Morale del soggetto (se è un PNG) diminuisce di 3 punti ed egli ha un malus di -1 ai suoi TS e a tutte le prove di abilità e di caratteristica. *Disperazione* contrasta e annulla gli effetti di *Speranza*.

**Felicità:** il soggetto è in uno stato di grazia ed è ben disposto verso tutti. Per questo non attacca mai

per primo (reagisce solo per difendersi) e ottiene un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza. *Felicità* contrasta e annulla gli effetti di *Tristezza*.

**Odio:** il soggetto è nutre una profonda avversione verso chiunque, rifiuta sempre qualsiasi proposta di collaborazione, e se viene trattato in modo brusco o sgarbato attacca chi lo ha insultato, così come attacca a vista chiunque gli abbia fatto un torto in passato. Quando si scontra in mischia 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 e fugge alla massima velocità per allontanarsi da lui per 10 round interi, e si rifiuterà di tornare in un luogo in cui potrebbe incontrarlo. Se rivede nuovamente l'incantatore prima del termine della durata dell'effetto, fuggirà nuovamente. *Paura* contrasta e annulla gli effetti di *Coraggio*.

**Speranza:** il Morale del soggetto (se è un PNG) migliora di 3 punti ed egli ottiene un bonus di +1 ai suoi TS e a tutte le prove di abilità e di caratteristica. *Speranza* contrasta e annulla gli effetti di *Disperazione*.

**Tristezza:** il soggetto è costantemente abbattuto e pessimista e soggetto a momenti di apatia. Tutti i suoi attacchi hanno un malus di -1 così come i Tiri Salvezza e le prove di Iniziativa, ed è sempre sorpreso. *Tristezza* contrasta e annulla gli effetti di *Felicità*.

## CONTROLLARE GIGANTI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 4 giganti di una specie

Durata: concentrazione

Effetto: mago controlla max 4 giganti di una specie

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all'incantatore di controllare sino a 4 giganti visibili presenti entro 18 metri e appartenenti a una determinata specie scelta al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni gigante può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo, ma se anche il TS riesce, l'incantatore può ritentare di prendere il controllo della vittima nel round successivo, continuando a tentare finché il soggetto sbaglia il Tiro Salvezza o la concentrazione si interrompe.

Le vittime controllate sono sempre amichevoli nei confronti dell'incantatore e obbediscono a qualunque suo volere, eccezion fatta per ordini suicidi, finché dura l'incantesimo. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi per tutto il round in cui impartisce l'ordine, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi, ma solo muoversi a velocità normale. Il mago può scegliere quali giganti sotto il suo controllo abbandonare per tentare di controllarne altri.

Quando 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, oppure cercano di fuggire.

Questo effetto non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## CONVERSIONE MAGICA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 500 monete d'oro per livello

Durata: permanente

Effetto: tramuta una certa quantità di monete in gemme o in altre monete

Pronunciando l'incantesimo, l'incantatore tocca una pila di monete di uno stesso tipo, e per magia le converte in un'uguale ammontare di un tipo diverso, o in una serie di gemme di egual valore. La conversione è permanente e non può essere dissolta magicamente, anche se gli oggetti possono essere nuovamente bersagli di questo incantesimo. La somma massima convertibile con ogni applicazione dell'incantesimo è pari a 500 monete d'oro per livello dell'incantatore.

Esempio: Sieger, mago di 30°, decide di convertire una cassa piena di monete d'argento in monete d'oro. Nella cassa vi sono 5.000 monete d'argento, che grazie alla trasmutazione diventano 500 monete d'oro. Il massimo convertibile da Sieger sarebbe ad esempio, un cumulo di 15.000 monete d'oro, che potrebbero diventare 3.000 monete di platino oppure un diamante da 10.000 m.o. e uno smeraldo da 5.000 m.o., o qualsiasi altra combinazione possibile, purchè il valore finale degli oggetti creati rispetti il valore iniziale.

## COPIA FEDELE

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un testo scritto

Durata: permanente

Effetto: copia uno scritto magico o normale

Quest'incantesimo permette di creare una copia fedele di qualsiasi testo scritto a disposizione del mago. Pronunciando la formula l'incantatore tocca il testo che vuole copiare (decidendo se vuole copiare l'intero tomo o solo una parte) e istantaneamente appare l'esatta copia del testo desiderato al fianco dell'originale, identica in tutto e per tutto (compresi segni di usura ed errori, ma escluse protezioni magiche di ogni sorta). Il limite massimo di testo copiato è di un volume o rotolo per ogni applicazione (non importa la grandezza o lunghezza, basta che siano pagine o pergamene unite tra loro, non basta impilarle).

Se viene usato per copiare un testo magico (come un incantesimo) però, l'incantatore deve avere a disposizione una nuova pergamena su cui trascriverlo, e nel processo è costretto a spendere 500 PE per livello della magia mentre si concentra per copiare fedelmente la formula. Il processo richiede un'ora ed esiste un 15% di possibilità che la copia non sia perfetta se si tratta di incantesimi superiori al sesto livello di potere, oppure se l'incantatore viene disturbato durante questo periodo di concentrazione.

## CREARE ATMOSFERA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume di 216 mt.cu. o un soggetto

Durata: 1 ora (6 turni) per livello

Effetto: crea atmosfera stabile e respirabile in un volume di 216 mt.cu. o attorno a un soggetto

Questo incantesimo è simile a *creare aria*, con l'unica differenza che è in grado di trattenere l'aria pressurizzata creata entro 216 metri cubi (l'incantatore decide le esatte misure lineari dell'area in cui desidera che vi sia atmosfera respirabile). L'atmosfera creata non si dissipa uscendo da eventuali pertugi (come accade con *creare aria*), ma rimane fissa nella zona in cui è stata creata (e si può quindi crearla all'aria aperta, sott'acqua o nello spazio, senza timore che si dissolva).

Se l'incantesimo viene lanciato su una creatura, questa viene circondata da uno strato di 1 cm d'aria pura che gli consentirà di respirare normalmente in ambiente privo di aria (e se si immerge in un liquido verranno a galla molte bolle che segnalano la sua presenza), mantenendo costante la pressione circostante. In caso la creatura non respiri aria, la bolla si rivelerà una trappola mortale con rischio di soffocamento (è concesso un TS per evitare questo effetto).

Questo incantesimo non protegge la creatura da eventuali gas nocivi presenti intorno ad essa che entrino in contatto con la sua atmosfera.

## CREARE PROIETTILI

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un'arma da tiro o una faretra

Durata: 1 turno ogni 2 livelli

Effetto: crea proiettili normali

Questo incantesimo può essere lanciato su un'arma da tiro, oppure su una faretra, ottenendo due effetti differenti. Se utilizzato su un'arma da tiro, essa diviene capace di creare frecce o dardi non appena viene usata, senza bisogno di usare proiettili già esistenti. I dardi creati in questo modo sono totalmente normali, e scompaiono dopo aver colpito o dopo aver mancato il bersaglio, quando impattano con qualche superficie. L'arma conserva il potere di creare proiettili normali per la durata dell'incantesimo, e può scagliare fino a un massimo di 5 dardi ogni round. Il dardo non può essere creato e poi conservato invece di lanciarlo, poiché esso scompare sia dopo aver causato danni, sia dopo aver toccato una superficie.

Se l'incantesimo viene lanciato su un dardo non magico invece, una volta posto il dardo in un contenitore esso produce immediatamente un totale di 5 proiettili uguali per livello (o un numero minore se la capacità del contenitore è inferiore), poi l'effetto cessa. A differenza del precedente uso, in questo caso il proiettile diventa una creazione permanentemente che non può essere dissolta magicamente.

Nessuno dei due effetti sopraccitati può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## CREARE TESSUTO

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: superficie di tessuto di 9x9 metri

Durata: permanente

Effetto: crea fino a 81 mq di tessuto

Questo incantesimo crea una quantità di tessuto (che appare come un pezzo singolo) delle dimensioni massime di 9x9 metri. Il tessuto creato in questo modo non è magico ed è permanente, ossia non può essere dissolto magicamente.

Se l'incantatore possiede un qualche tipo di abilità artigianale (come *Tessere* o *Sarto*), può anche modellare il tessuto man mano che lo crea, producendo ad esempio una tenda o una vela, un drappo o un singolo indumento, o persino fino a 12 metri di corda.

Il tessuto creato con questo incantesimo è una robusta tela incolore senza difetti. L'incantatore può lasciare un'estremità del tessuto incompiuta, e in un secondo tempo lui stesso o un altro mago può aggiungere altro tessuto con questo stesso incantesimo, senza che si noti alcun tipo di rammendo o cucitura nel punto in cui i due incantesimi si uniscono (il che è molto utile per produrre vele rozze ma resistenti, ad esempio).

Alla sua creazione, il tessuto prodotto fuoriesce dalle mani dell'incantatore e si adagia sul terreno antistante, e se ci sono degli ostacoli, si ammucchia contro di loro, senza spingerli via; la magia non può quindi essere usata per creare un telone che possa ricoprire istantaneamente un gruppo di nemici, ad esempio. Inoltre, il tessuto appena creato non può essere attaccato ad altri oggetti (quindi non è possibile usarlo immediatamente come un tendaggio che funga da barriera e ostruisca un'entrata, ad esempio), né può essere creato nello spazio già occupato da un altro oggetto.

Se viene usato per creare vele o una copertura di qualche tipo, il tessuto fabbricato ha CA 8 e 1 Punto Danno (ovvero i Punti Ferita degli oggetti, vedi la sezione *Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti* nel Volume 3 per ulteriori chiarimenti) per ogni 4 mq.

## CRESCITA VEGETALE \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: superficie di 270 mq

Durata: permanente

Effetto: fa crescere le piante entro una zona di 270 mq rendendo la zona invalicabile; inverso rimpicciolisce le piante in 270mq rendendo l'area facilmente transitabile

Questo incantesimo fa crescere a dismisura i normali arbusti e gli alberi di bosco (esclusi i mostri vegetali), facendoli diventare spessi intrichi di viticci, rampicanti, spine e pruneti. Può essere così colpita una zona ampia fino a 270 metri quadrati: le dimensioni esatte sono scelte dall'incantatore entro questo limite. Per essere influenzate, le piante devono trovarsi interamente entro l'area d'effetto dell'incantesimo: tale zona diventa invalicabile per tutte le creature che non

abbiano dimensioni enormi (superiori a 3,7 metri d'altezza), incluso l'incantatore. Se adoperato per dissolvere gli effetti della *riduzione vegetale*, riporta le piante alle loro normali dimensioni.

L'incantesimo inverso, *riduzione vegetale*, provoca un rimpicciolimento di tutte le piante (ad eccezione dei mostri vegetali) comprese nell'area d'effetto dell'incantesimo (270 metri quadrati), rendendo la zona facilmente transitabile. Se viene adoperato per dissolvere gli effetti della *crescita vegetale*, riporta le piante alle loro normali dimensioni.

L'effetto della *crescita vegetale* o della *riduzione vegetale* perdura fin quando non viene rimosso dall'incantesimo inverso, oppure da una serie di *dissolvi magie* lanciati contemporaneamente, che coprano per intero la superficie stregata.

## DISPERAZIONE OPPRIMENTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: sfera di 6 metri di raggio

Durata: 1 round per livello

Effetto: le creature entro l'area d'effetto sono disperate (-2 a TxC, TxF, TS, prove di abilità e caratteristica)

Questo incantesimo getta nella più completa confusione tutte le creature entro una sfera di 6 metri di raggio. Se le vittime non superano un TS contro Incantesimi mentali, sono talmente scosse dalla disperazione che subiscono una penalità di -2 ai loro Tiri per Colpire e ai danni inferti, ai Tiri Salvezza e a tutte le prove di abilità e di caratteristica fino al termine dell'effetto.

Un incantesimo *dissolvi magie* o una *cura mentale* rimuove la *disperazione*, mentre uno *scaccia paura* non è sufficiente.

## DISTORSIONE

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: 6 turni

Effetto: distorce lo spazio intorno al bersaglio

Questo incantesimo distorce e devia i raggi luminosi entro un diametro di 2 metri tutt'intorno al bersaglio toccato dall'incantatore, facendolo apparire ad una distanza di 1 metro dalla sua posizione reale. Il bersaglio può essere una zona fissa, oppure una creatura o un oggetto mobile, e in quest'ultimo caso la zona di *distorsione* si sposta con la creatura (influenzando lei sola) o con l'oggetto (influenzando tutti coloro che si trovano entro un raggio di 1 metro da esso). Questo rende piuttosto difficile colpire bersagli entro la zona influenzata e protegge il bersaglio contro varie forme di attacco, in particolare dalle armi a distanza. Tutti coloro che attaccano il bersaglio in mischia subiscono una penalità di -2 a tutti i Tiri per Colpire, mentre un bersaglio mobile (ossia in grado di spostarsi) ottiene un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro Incantesimi a raggio, Verghe, Bastoni e Bacchette magiche.

Gli attacchi contro il bersaglio effettuati con armi da tiro (es. arco, balestra, fionda) e da lancio (es. giavelotto, lancia) non magiche 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.

Ovviamente la *distorsione* è inefficace contro qualsiasi avversario cieco, che comunque ha penalità peggiori per colpire gli avversari, mentre una *vista rivelante* annulla gli effetti della *distorsione*.

## EVUCA ALLEATO MOSTRUOSO

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: 1 mostro

Durata: 1 turno

Effetto: un mostro compare ed esegue gli ordini

Questo incantesimo evoca una creatura fantastica o un mostro che obbedisce agli ordini telepatici dell'incantatore per 1 turno, combattendo anche fino alla morte se necessario. La creatura appare entro il raggio d'azione della magia e agisce immediatamente, nel corso del round subito dopo essere apparsa, obbedendo al mago al meglio delle sue capacità. Essa può allontanarsi dall'incantatore per eseguire qualsiasi compito egli comandi, e mantiene con esso un legame telepatico unidirezionale: il mago può inviare ordini, ma la creatura non può rispondere o far capire all'incantatore ciò che essa percepisce.

In base alla specie desiderata, l'incantatore può evocare un certo tipo di mostro casualmente (tirare 1d6 sulla tabella che segue e consultare per le statistiche la *Rules Cyclopedia* o il *Creature Catalog*):

**Tab. 2.2 – Alleati Mostruosi Evocabili**

| d6 | Quadrupedi         | Umanoidi  | Esseri Volanti |
|----|--------------------|-----------|----------------|
| 1  | Lupo nero          | Arpia     | Ippogrifo      |
| 2  | Orsogufò           | Centauro  | Lupasus        |
| 3  | Unicorno           | Sasquatch | Roc giovane    |
| 4  | Orsogufò           | Pegatauro | Frelon         |
| 5  | Belva distortcente | Thoul     | Grifone        |
| 6  | Xytar              | Troll     | Manticora      |

Nel caso si trovi in un ambiente marino, il mago può evocare solo uno dei seguenti mostri: 1. aragosta gigante; 2. orca; 3. serpente marino piccolo; 4. squalo vamura; 5. squalo bianco; 6. sgombro gigante.

L'incantatore può evocare solo un esemplare della specie selezionata con ogni incantesimo, ma nulla gli vieta di lanciare la magia più volte per richiamare diversi alleati mostruosi.

La creatura resta al servizio del mago fino al termine dell'incantesimo, oppure fino a quando non viene ucciso o rimandato indietro magicamente, ma non è vulnerabile al *dissolvi magie*.

## EVUCA RIFUGIO

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: abitazione di superficie max 12 mq x liv

Durata: 1 ora per livello

Effetto: crea una dimora di legno e pietra

Questo incantesimo crea dal nulla un cottage di legno e pietra in cui è possibile ripararsi. L'edificio può essere creato solo in uno spazio libero e piano, e le dimensioni effettive nonché la forma sono decise dal mago a suo piacere, purchè la casa rimanga su un solo piano. 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 delimitate da pareti di legno con aperture senza porta. 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, un numero di Punti Strutturali pari al livello del mago, e la sua resistenza è simile a quella della pietra per quanto riguarda la sua Classe d'Armatura e i Tiri Salvezza contro qualsiasi tipo di attacco. Essa può resistere a venti di intensità fino a 100 km/h senza essere distrutta, ma la temperatura al suo interno è simile a quella all'esterno (quindi se è troppo freddo deve essere riscaldata usando il camino, mentre se è troppo caldo si suda anche se si è riparati dall'insolazione). L'incantatore può scegliere di creare al suo interno una serie di oggetti tra i seguenti: letto (con guanciale 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 cottage e gli oggetti creati si dissolvono nel nulla al termine della durata dell'effetto, oppure se vengono influenzati con successo da un incantesimo che dissolve la magia. Qualsiasi oggetto portato nel rifugio al momento della sua sparizione cade a terra rimanendo nell'area prima occupata dall'edificio.

Quest'effetto non può esser reso permanente.

## FAUCI DELLA TERRA

Scuola: Evocazione

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: cerchio di 3 metri di diametro

Durata: istantanea

Effetto: bocca zannuta di roccia attacca un bersaglio

L'incantesimo crea una bocca larga 3 metri nel terreno entro il raggio d'azione, che si avventa sulla vittima indicata protendendosi dal terreno per altri 3 metri come un serpente di roccia, e azzannando il bersaglio con piccole stalattiti. La bocca può colpire al massimo una creatura di taglia grande (L), o due di taglia media (M), quattro di taglia piccola (S), otto di taglia Minuta (T) o sedici di taglia Minuscola (D), se sono concentrate in un cerchio del diametro di 3 metri. Le

fauci colpiscono automaticamente e causano 1d4 punti di danno per livello dell'incantatore (massimo 20d4 al 20°), dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce di 5 o più punti, allora significa che la bocca ha inghiottito il bersaglio, seppellendolo 1d3 metri sotto terra. La vittima può essere riportata in superficie scavando o utilizzando un incantesimo appropriato, ma occorre farlo subito altrimenti soffoca (può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, dopo di che perde 1/3 dei suoi PF ogni round e al 3° round muore).

Le *fauci della terra* possono essere create solo su una zona di terreno o di sabbia, ma non su superfici di roccia o di pietra (come l'interno di un castello o una piazza pavimentata), né in un'area nella quale sia presente un albero. Eventuali oggetti presenti nella zona in cui viene creata la bocca (come una tenda o un carro) si considerano automaticamente i bersagli dell'attacco e finiscono inghiottiti sotto terra.

### FORMA BESTIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 turno per livello

Effetto: essere guadagna attacchi naturali (morso e artigli) e cresce in For, Des e Cos ma cala Intelligenza

Questo incantesimo trasforma l'essere vivente su cui agisce in una creatura dall'apparenza bestiale, risvegliando il lato selvaggio e gli istinti premevi che giacciono sopiti in lei. Se vuole, la vittima può opporsi alla magia con un favorevole TS contro Incantesimi, altrimenti subisce una mutazione immediata che aumenta la peluria sul corpo, fa crescere a dismisura le zanne e le unghie diventano veri e propri artigli coi quali può portare ben due attacchi naturali al round, causando 1d4 PF + bonus Forza con gli artigli; se entrambi colpiscono, significa che ha immobilizzato la vittima e può morderla (attacco gratuito), causando 1d6 PF + bonus Forza aggiuntivi. Se già dotato di attacchi naturali, aggiunge 1d4 ai danni provocati con gli artigli e col morso. Se sceglie di attaccare con un'arma, non può sfruttare i suoi attacchi naturali.

Inoltre, il soggetto guadagna 6 punti che può distribuire a piacere tra Forza, Destrezza e Costituzione (almeno 1 punto aggiunto a ciascuna), mentre la sua Intelligenza cala di 4 punti (a causa di questo potrebbe avere difficoltà a parlare e a ricordare bene i fatti o a focalizzare la sua attenzione); se l'Intelligenza di un mago scende sotto ai 9 punti, egli perde la capacità di usare i suoi incantesimi finché rimane in *forma bestiale*. Il soggetto continua a pensare secondo le proprie inclinazioni e mantiene allineamento e ricordi, ma diventa più irascibile, più avventato e più incline a risolvere i problemi usando la forza fisica anziché l'intelligenza o la diplomazia. La *forma bestiale* permane finché l'effetto non termina o viene dissolto.

### FRECCIA NERA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: dardo di energia causa 8d6 PF e imprigiona

Questo incantesimo crea una freccia di energia negativa che il mago può indirizzare contro qualunque creatura entro 36 metri (purché sia in grado di vederla): il dardo colpisce automaticamente il bersaglio (lo *scudo magico* offre la solita protezione), e causa alla vittima 8d6 Pf. La vittima deve effettuare un TS contro Raggio della Morte, modificato in base alla sua taglia: Minuscola: -6, Minuta -4, Piccola -2, Media +0, Grande +2, Enorme +4, Gigantesca: +6. Se il TS riesce, l'incantesimo infligge solo metà dei danni indicati e non ci sono effetti ulteriori.

Se invece il TS fallisce, la vittima subisce il danno completo e in più viene avvolta da un denso groviglio di tentacoli nerastri e appiccicosi che la ostacolano esattamente come se si trovasse nell'area di effetto di una *ragnatela*. Il tempo necessario per liberarsi dai tentacoli è esattamente analogo a quello richiesto per liberarsi da una *ragnatela* (vedi descrizione dell'incantesimo di 2°) e dipende dalla Forza della vittima. I tentacoli risucchiano lentamente l'energia vitale della vittima, che subisce 1 punto di danno per ogni round in cui resta avvolta nel groviglio. Se non vengono dissolti magicamente, distrutti o rotti con la forza, i tentacoli avvizziscono e si polverizzano dopo 1 turno.

I non-morti subiscono automaticamente metà danni da questo incantesimo, ma sono ugualmente vulnerabili all'effetto della *ragnatela* creata dal dardo.

### GITTATA ECCEZIONALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un'arma da tiro

Durata: 6 turni

Effetto: un'arma da tiro quadruplica la propria gittata

Questo incantesimo ha effetto solo su armi da tiro (come archi, balestre, e fionde) di qualsiasi dimensione. Una volta influenzata dalla magia e per tutta la durata dell'incantesimo, la gittata massima dell'arma si considera quadruplicata, anche se i bonus e le penalità al TxC in rapporto alla gittata rimangono invariate.

L'effetto non si può abbinare alla *permanenza*.

### GUSCIO RIVELATORE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: 3 turni

Effetto: annulla invisibilità entro 3 mt dal mago

Questo incantesimo dissolve automaticamente tutte le forme di invisibilità su oggetti o persone che vengono a trovarsi entro 3 metri dal mago; l'invisibilità

ritorna 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 esso.

### INCANTARE OGGETTI

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un oggetto di peso massimo 5 kg  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: rende magico un oggetto

Con questo incantesimo il mago incanta temporaneamente un oggetto comune (massimo peso: 5 kg, ovvero 100 monete) rendendolo magico per 1 turno per livello. Se lancia l'incantesimo su di un'arma, essa diventa temporaneamente un'arma magica +1, col bonus che si applica sia ai Tiri per Colpire che a quelli per Ferire, e può essere usata da chiunque. Se viene usato su un altro oggetto invece, il mago può associare all'oggetto un altro incantesimo da lui conosciuto (max di 3° livello, non istantaneo, né permanente, né in grado di causare danni diretti), che viene rilasciato dall'oggetto pronunciando una parola specifica (come se possedesse una singola carica) prima che termini l'effetto di questa magia. Un oggetto incantato in questo modo può essere usato da chiunque conosca la parola stabilita dal mago per attivare l'effetto magico.

Questo incantesimo può essere dissolto magicamente con le normali probabilità di riuscita, e non può essere usato in congiunzione con una *permanenza*.

### INVISIBILITÀ MIGLIORATA

Scuola: Illusione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: una creatura diviene invisibile

Grazie a questo incantesimo, il soggetto toccato (al massimo di taglia Grande) diventa immediatamente invisibile a qualsiasi creatura. L'individuo ritorna visibile non appena attacca qualcuno, utilizza magie o viene ferito in qualche modo, ma fintanto che dura l'incantesimo, egli può ritornare nuovamente invisibile semplicemente concentrandosi per un intero round. Al termine dell'incantesimo (o se viene dissolto prima magicamente), il soggetto torna normalmente visibile. Chi è sotto l'effetto di questo incantesimo può rendersi visibile a proprio piacimento, e può essere individuato da *vedere l'invisibile*, *seconda vista* e *vista rivelante*.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

### LANCIA DI GHIACCIO

Scuola: Invocazione  
Raggio: 54 metri  
Area d'effetto: lancia di ghiaccio di 3 x 1,5 metri  
Durata: istantaneo  
Effetto: lancia di ghiaccio che fa 1d6 danni per livello

Questo incantesimo crea una lancia di ghiaccio lunga 3 metri e larga 1,5 metri che parte da sopra la testa dell'incantatore e si dirige verso un bersaglio che deve trovarsi entro 54 metri, compiendo un percorso in linea retta. Tutte le creature che tocca lungo il suo percorso subiscono 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore, dimezzabili con un TS Incantesimi effettuato con successo. Se la lancia si infrange contro una superficie solida (roccia, pietra o ferro), essa esplode e rilascia una pioggia di dardi ghiacciati all'interno di una sfera di 6 metri di raggio intorno al punto d'impatto, che causa gli stessi danni sopraccitati a tutte le creature presenti nell'area (un TS Incantesimi dimezza come al solito i danni). Gli esseri del gelo (come giganti del ghiaccio e salamandre dei ghiacci) e i non-morti subiscono automaticamente metà dei danni, e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS.

### LOCALIZZARE CREATURA

Scuola: Divinazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: raggio 100 metri + 6 metri per livello  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: individua una creatura conosciuta

Questo incantesimo consente di localizzare una creatura specifica (come il fabbro Fergus) o appartenente ad una specie nota al mago (come un unicorno), ma non creature di tipo generico ("un umanoide" o "un animale"), se essa si trova entro l'area d'effetto. L'incantatore deve aver visto il soggetto specifico o un membro della specie richiesta almeno una volta. Se il soggetto si sta spostando, l'incantatore conosce anche la direzione in cui si muove e può così seguirla fintanto che esso rimane entro l'area d'effetto dell'incantesimo.

Questa magia non riesce a localizzare soggetti protetti magicamente da incantesimi di divinazione e rimane in funzione per 1 turno per livello, senza che sia necessario concentrarsi per evocarne il potere. Tuttavia, essa rimane attiva solo relativamente al soggetto indicato, e non si può quindi cambiare specie o soggetto una volta lanciata la magia. Creature magicamente camuffate vengono registrate dall'incantesimo come se appartenessero alla loro reale specie se il camuffamento è solo illusorio (es. *camuffamento*); se invece la trasformazione è reale (es. *metamorfosi* o *autometamorfosi* o il potere del metamorfosis) il soggetto cercato può evitare di essere scoperto effettuando un TS contro Incantesimi (unico caso in cui è concesso per sfuggire alla localizzazione) nel momento in cui entra per la prima volta nell'area d'effetto dell'incantesimo (il risultato del TS vale per tutta la durata della magia).

## MALEDIZIONE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura, un oggetto o un luogo

Durata: permanente

Effetto: infligge una maledizione su una creatura, un oggetto o un luogo

Questo incantesimo consente all'incantatore di maledire un oggetto, una creatura o un luogo (di volume massimo pari a 1 metro cubo per livello) semplicemente toccandolo. Nel caso di una creatura, occorre un normale TxC e la vittima può resistere totalmente all'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi. 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. È inoltre possibile creare maledizioni con effetti diversi che emulino un qualsiasi incantesimo deleterio dei primi tre livelli clericali (come una malattia debilitante o mortale, la paralisi, la cecità, la sordità, ecc.), o persino inventarsi qualche tipo di penalità correlata alle azioni della vittima (ad esempio starnutire ogni volta che cerca di parlare, dovendo perciò fare una prova di Intelligenza per recitare ogni incantesimo, dire sempre la verità o mentire sempre, non poter mai usare un determinato oggetto, ecc.) o alla sua condizione fisica o mentale (zoppicare riducendo il movimento a metà, soffrire di dissenteria, oppure cambiare allineamento o sesso, ecc.). La *maledizione* è sempre soggetta ad approvazione del DM, e non può mai essere qualcosa che dia la morte immediata alla vittima, anche se può portare alla morte nel lungo periodo (un mese o più), né qualcosa che la trasformi in una specie diversa. La *maledizione* è permanente e può essere rimossa solo da uno *scaccia maledizioni* (è inutile qualsiasi tentativo di dissolvere la magia).

## MANO INTERPOSTA

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 1 metro per livello

Durata: 1 round per livello

Effetto: mano impedisce di avvicinarsi a un essere

Questo incantesimo crea una mano semitrasparente di pura forza che viene incaricata dal mago di proteggerlo contro gli attacchi di un determinato essere presente nell'area d'effetto. Da quel momento, la mano agisce in modo indipendente (il mago può quindi fare qualsiasi altra cosa) e si frappone fra l'incantatore e il soggetto, impedendo allo stesso di avvicinarsi da qualsiasi direzione al mago oltre un certo limite (la mano quindi si muove col mago). La distanza massima di avvicinamento può essere cambiata dall'incantatore una volta al round a piacere finché l'effetto perdura, ma ovviamente non può essere maggiore dell'area d'effetto. Le dimensioni della mano possono variare da un diametro minimo di 1,5 metri a un massimo di 7,5 metri (la dimensione viene scelta dal mago al momento

della sua creazione). La mano non insegue il soggetto fuori dall'area, ma ogni volta che egli prova ad entrare e ad avvicinarsi oltre il limite indicato dal mago, la mano lo ferma. La mano impedisce solo il contatto fisico tra soggetto e incantatore tenendo il primo a distanza, 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).

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 immediatamente di fronte alla creatura cominciando a spingerla lontano fino a portarla in un round alla distanza limite imposta dal mago.

La *mano interposta* è in grado di frenare fino a 800 kg di peso. Esseri con peso superiore che premono con 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.

Se il soggetto associato alla mano viene ucciso prima che l'incantesimo abbia termine, il mago può scegliere un altro soggetto da cui essere protetto che sia presente nell'area d'effetto, e la mano lo proteggerà dalla nuova creatura per la durata rimanente.

La mano può essere colpita (non servono armi magiche) poiché ha CA 0 e gli stessi Punti Ferita e TS del mago, e se viene distrutta fisicamente o dissolta magicamente ciò pone fine all'effetto. L'incantatore può anche scegliere di far svanire la mano prima del termine dell'effetto, e ciò pone fine alla magia. Ovviamente la mano scompare se entra in un campo di antimagia, e se la creatura a cui è associata si circonda di una *barriera anti-magia*, essa non è più in grado di ostacolarla. Non c'è limite al numero di *mani interposte* che l'incantatore può creare contemporaneamente, ma ognuna deve essere legata ad una creatura diversa.

## MAPPA FOCALIZZATA

Scuola: Divinazione

Raggio: 120 metri

Area d'effetto: 900 mq

Durata: permanente

Effetto: traccia la mappa di area di 900 mq

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, automaticamente viene disegnata la mappa dettagliata di un'area grande fino a 900 metri quadri (la scala viene stabilita automaticamente in base alle dimensioni del supporto sul quale si traccia la mappa) situata

entro 120 metri e scelta dall'incantatore. La mappa può essere disegnata su una qualsiasi superficie tramite segni d'inchiostro nero o bianco (che appaiono magicamente), e reca la pianta degli edifici (solo quella del piano al livello dell'incantatore) situati nell'area, 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 saranno altresì riportate in modo da descriverne la razza, anche se la mappa può identificare al massimo solo esseri appartenenti a 4 specie diverse e viene ingannata da illusioni o alterazioni magiche.

La mappa così tracciata rimane sulla superficie scelta in modo permanente come se fosse una scritta normale: non può essere quindi dissolta magicamente, ma può essere distrutta o rimossa se viene lanciata un'altra *mappa focalizzata* sullo stesso supporto o se viene usato un incantesimo *cancellare* o *colorare*.

## **METAMORFOSI**

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Effetto: trasforma un essere in un'altra creatura vivente

Questo incantesimo trasforma la vittima in un'altra creatura vivente. La nuova forma non deve avere più del doppio di Dadi Vita della creatura originale, altrimenti l'incantesimo fallisce; a questo proposito, 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 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), lo spirito (Carisma) e la mentalità (Saggezza) della creatura, anche se mantiene i propri Punti Ferita, l'età relativa e brandelli di ricordi originali (Intelligenza), tuttavia 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). L'essere non guadagna però gli attacchi e le capacità magiche (come le immunità e gli attacchi di tipo sguardo o soffio) della nuova forma.

Mentre è trasformato, l'individuo non può lanciare incantesimi né utilizzare gli oggetti magici che aveva con sé, poiché essi vengono fusi nella nuova forma e risultano impossibili da separare dal corpo. Se un arto della nuova forma viene tranciato, esso ritorna in forma originale, e una volta terminato l'incantesimo, l'individuo si ritroverà fisicamente menomato.

Questo incantesimo non può creare l'esatto duplicato di un singolo individuo, ma solo un esemplare di una razza o di un tipo di mostro, esclusi i costruiti, i non-morti e le creature extraplanari (rispetto al piano di appartenenza dell'individuo), né può trasformare un essere in un rappresentante di una specifica classe (es.: tramutare un mago in un guerriero di 3° livello).

Per evitare totalmente la *metamorfosi*, la vittima deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi, altrimenti gli effetti durano fin quando non vengono dissolti magicamente, o fin quando la creatura muore e ritorna nella 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 singolo *dissolvi magie* per rimuovere tutte le trasformazioni così indotte.

## **METAMORFOSI VEGETALE DI MASSA**

Scuola: Illusione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: raggio di 36 metri

Durata: speciale

Effetto: esseri mascherati appaiono come vegetazione

Questo incantesimo fa apparire tutte le creature entro un cerchio del diametro di 72 metri come alberi di una macchia o di un boschetto, tipici della zona in cui si trovano (se usato sott'acqua, l'effetto fa apparire gli esseri influenzati come un banco di alghe). Le creature che non vogliono assoggettarsi alla magia mantengono il loro aspetto. L'illusione è efficace nei confronti di tutti coloro che osservano la zona dall'esterno, e anche nei confronti di coloro che attraversano la zona dove si trovano i finti alberi, mentre i soggetti mascherati riescono a distinguersi l'un l'altro senza problemi. Gli osservatori non possono vedere attraverso l'illusione, a meno che non dispongano di *vista rivelante* (persino l'infravisione viene ingannata).

L'illusione continua finché non viene dissolta magicamente (basta un solo incantesimo di *dissolvi magie*), oppure fino a quando l'incantatore che l'ha creata non decide di farla svanire. Inoltre, ogni essere celato dall'illusione ritorna alla sua forma normale se esce dalla zona di efficacia della magia, oppure nel momento in cui attacca una creatura non soggetta alla magia. Il movimento dei singoli soggetti influenzati all'interno dell'area dell'illusione però, non distrugge la finzione, anche se l'osservatore occasionale registra uno strano movimento di ombre tra gli alberi, e può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per scoprire il soggetto in questione (e lui solo).

## **MORSO DEL VAMPIRO**

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1d4 ore

Effetto: risucchia 2 livelli alla vittima

Pronunciando questo incantesimo il mago punta un dito verso un bersaglio vivente entro 18 metri e un raggio di energia negativa esce dalla sua mano colpendo la vittima. Essa deve effettuare un TS contro Raggio della Morte o perdere istantaneamente 2 livelli o Dadi Vita (con tutti gli svantaggi del caso), che verranno riacquisiti solo dopo 1d4 ore. Se questa perdita porta i livelli o DV della vittima a zero, essa si accascia

e rimane svenuta per la durata dell'incantesimo. Solo uno *scaccia maledizioni* può ripristinare i livelli persi prima del termine dell'incantesimo. La magia è del tutto inefficace contro non-morti e costruiti.

## **MOSTRO D'OMBRA**

Scuola: Illusione  
Raggio: 9 metri  
Area d'effetto: cubo con spigolo 6 metri  
Durata: 1 round per livello  
Effetto: crea mostri illusori

Pronunciando questo incantesimo il mago usa parte dell'energia dell'Incubo per creare illusioni quasi reali di creature a lui note, che ubbidiscono ai suoi ordini per la durata dell'effetto. L'incantesimo può creare un numero massimo di Dadi Vita di mostri pari al livello del mago, e nel caso in cui l'incantatore scelga di creare più di un essere, tutte le ombre create devono essere della stessa specie. Il volume massimo di creature creabili è un cubo con spigolo di 6 metri, e nel caso di più esseri creati contemporaneamente, il loro volume totale non può eccedere l'area d'effetto. Ciò significa che non è possibile dar forma a mostri con una delle dimensioni superiore a 6 metri (es. un drago antico).

Dato che si tratta di illusioni quasi reali, le creature hanno solo il 20% dei Punti Ferita normali (ad esempio un orso con 6 DV avrà solo il 20% di 6d8 Pf), e tutte le creature con 1 DV hanno solo 1 Punto Ferita. I mostri vedono al buio come alla luce, possiedono tutti gli attacchi fisici tipici della creatura emulata così come la sua Classe d'Armatura (il THAC0 dipende dai DV di ogni essere), ma i loro attacchi causano solo la metà dei danni reali, 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 o delle qualità speciali (rigenerazione per troll e vampiri, ad esempio) tipiche di alcune creature. Per quanto riguarda gli attacchi speciali (sguardi, risucchio d'energia, soffio, ecc.), essi non sono reali e non producono gli effetti prestabiliti, ma le vittime che credono nell'illusione si comporteranno di conseguenza finché non scoprono l'inganno. **Esempio:** un guerriero di 5° che veda un vampiro d'ombra e non riesca nel suo TS, crederà che si tratti di un vampiro vero, e se verrà toccato si comporterà come se avesse perso davvero 2 livelli, fino a che l'essere non verrà distrutto o lui capirà che si tratta solo di un'illusione. Se poi non dispone di un'arma +2, difficilmente attaccherà il vampiro, sapendo della sua immunità alle armi normali. Se però lo assale e capisce che può danneggiarlo, allora ha diritto ad un altro TS per smascherare l'inganno, come nel caso in cui non veda reazioni se il vampiro è colpito da acqua santa.

Ogni vittima che si scontra con il *mostro d'ombra* può effettuare un TS contro Incantesimi mentali: se ha successo, vede la creatura come una visione trasparente che sovrasta una forma vagamente fumosa, viceversa crede nell'illusione fino a che questa non viene distrutta o dissolta. Coloro che comprendono la finzione subiscono automaticamente il 20% dei danni reali (anziché il 50%), non risentono di eventuali attac-

chi speciali del mostro e sanno di poterlo danneggiare con qualsiasi arma.

## **MURO D'ACQUA**

Scuola: Invocazione  
Raggio: 18 metri  
Area d'effetto: barriera opaca d'acqua di 108 mq  
Durata: 3 turni  
Effetto: crea un muro d'acqua di 108 mq

Questo incantesimo crea una barriera opaca di acqua gorgogliante di 108 metri quadrati (le dimensioni e la forma sono a discrezione dell'incantatore) spessa 30 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 1d6 punti di danno nel farlo, e le creature del fuoco subiscono danni doppi (2d6).

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, altrimenti perdura per 3 turni dopo essere stato creato (concentrazione non richiesta).

## **MURO DI FUOCO**

Scuola: Invocazione  
Raggio: 18 metri  
Area d'effetto: muro di fuoco di 108 mq  
Durata: 3 turni  
Effetto: crea un muro di fuoco di 108 mq

Questo incantesimo crea un muro di fiamme di 108 metri quadrati (le dimensioni e la forma specifiche 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 1d6 punti di danno da fuoco nel farlo, e le creature dell'acqua e del freddo subiscono danni doppi (2d6).

Il muro non può essere creato in un luogo già occupato da un altro solido, e deve poggiare su un supporto stabile per tutta la sua lunghezza. Esso può essere dissolto magicamente, viceversa perdura per 3 turni dopo essere stato creato (concentrazione non richiesta).

## **MURO DI GHIACCIO**

Scuola: Invocazione  
Raggio: 36 metri  
Area d'effetto: muro di 108 mq, spesso 10 cm  
Durata: 6 turni  
Effetto: crea un muro di ghiaccio di 108 mq

Il muro creato da questo incantesimo è una sottile parete verticale di ghiaccio magico spessa 30 centimetri, dotata di forma e dimensioni scelte dal mago, fino ad un massimo di 108 metri quadrati (ad e-

sempio 3×36, 6×18, 9×12 ecc.). Il muro deve poggiare su un supporto stabile per tutta la sua lunghezza e non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro solido (inclusi esseri viventi). Il *muro di ghiaccio* è opaco e blocca la normale visuale, e gli esseri con 4 DV/livelli o meno non possono abatterlo per passare oltre. Gli esseri con 5+ DV/livelli possono abatterlo con una favorevole prova di Forza, effettuata con una penalità pari ad un terzo del livello dell'incantatore, arrotondando per difetto; se la prova non ha successo, si può riprovare nel round successivo. Se una creatura non immune al freddo tocca il muro essa subisce 1d2 PF a causa del gelo magico; se si tratta di esseri del fuoco, i danni diventano 1d4. La creatura che distrugge il muro subisce anche 1d6 punti di danno quando questo crolla, danni raddoppiati (2d6) per esseri del fuoco.

Il muro può anche essere dissolto magicamente, viceversa rimane in esistenza per 6 turni, al termine dei quali scompare, sciogliendosi e lasciandosi dietro una piccola pozza d'acqua.

### MUSERUOLA MAGICA

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Effetto: chiude la bocca della vittima con la museruola

Questo incantesimo può essere lanciato su qualsiasi creatura dotata di una bocca, la quale può resistere agli effetti della magia con un TS contro Incantesimi. Se fallisce, si crea una *museruola magica* che si adatta totalmente al viso della creatura (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 museruola 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

Effetto: nebbia oscura e ostacola movimento

Questo incantesimo genera una massa ribollente di vapori nebbiosi che oscura ogni visuale, inclusa l'infravisione, riducendola a 1,5 metri, e impedendo qualsiasi attacco a distanza all'interno dell'area. La *nebbia solida* inoltre è talmente densa da rallentare realmente il movimento di chi vi si inoltra, che non può spostarsi più velocemente di 1,5 metri al round. A causa della sua densità, anche tutti i Tiri per Colpire e per i danni di chi vi si trova immerso subiscono una penalità di -2. Infine, persino una creatura che cada attraverso la *nebbia solida* viene rallentata, e ogni 3 metri di ca-

duta attraverso i vapori riducono i danni di 1d6. Un vento forte (40 km/h), *dissolvi magie* o *dissolvi nebbia* possono spazzare via la *nebbia acida* 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

Effetto: mago può vedere e sentire attraverso la vittima

Questo incantesimo può essere usato su qualsiasi cadavere o creatura non-morta. Una volta lanciato, l'incantesimo stabilisce un collegamento che consente all'incantatore di vedere e udire come fosse all'interno della creatura usando i propri sensi normali mutuati da quelli dell'essere (se ad esempio la vittima è in grado di vedere al buio anche l'incantatore vi riuscirà). Se questa è una creatura non-morta tuttavia, può evitare che il collegamento venga stabilito effettuando un TS contro Incantesimi quando l'effetto viene evocato: se il TS ha successo, l'incantesimo non ha esito. Se il non-morto è già controllato dal necromante, non ha diritto ad alcun TS (lo stesso vale per cadaveri inanimati).

Il mago non acquisisce alcun controllo sulla creatura (se già non lo possiede), quindi deve affidarsi alle informazioni raccolte sulla base dei sensi, della libertà d'azione e della capacità di movimento di cui dispone la vittima. Per stabilire il contatto una volta lanciato l'incantesimo è necessario che il mago rimanga concentrato senza fare altro: qualsiasi distrazione fa perdere il contatto, anche se è sempre possibile ripristinarlo il round successivo finché la durata non cessa.

Sebbene al momento dell'evocazione del potere la creatura debba trovarsi nel raggio d'azione indicato, in seguito può allontanarsi fino a 1 km per livello dell'incantatore senza problemi. Se però va oltre questo raggio, entra in una zona di anti-magia, lascia il piano su cui si trova l'incantatore o viene distrutta, il legame si spezza e l'incantesimo ha termine. Il legame cessa anche nel caso in cui il mago o il non-morto siano vittime di un tentativo riuscito di dissolvere la magia, o se il mago si circonda di un'aura anti-magia.

Non è possibile stabilire questo legame con più di una creatura (cadavere o non-morto) alla volta. Qualsiasi tentativo successivo di usare l'incantesimo annulla l'applicazione precedente.

### OCCHIO DELLO STREGONE

Scuola: Divinazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 6 turni

Effetto: crea un occhio invisibile e mobile

Questo incantesimo crea un occhio magico invisibile di dimensioni minuscole, attraverso il quale l'incantatore può vedere. L'occhio è dotato di infravisione e individua le creature invisibili fino ad una di-

stanza di 18 metri. L'occhio fluttua sulla testa del mago e lo segue passivamente potenziando la sua visuale, ma se desidera si può concentrare per spostarlo facendolo fluttuare alla velocità massima di 36 metri al round. L'occhio non può passare attraverso oggetti solidi, nè allontanarsi a più di 72 metri dall'incantatore, ma può infiltrarsi attraverso pertugi grandi almeno 5 centimetri senza problemi. Sia che lo sposti o lo tenga accanto, l'incantatore avrà la visuale consentita dalle condizioni ambientali della zona in cui l'occhio viene inviato.

## PARETE DI PIETRA

Scuola: Evocazione  
Raggio d'azione: 9 metri  
Area d'effetto: un passaggio  
Durata: permanente  
Effetto: sigilla e nasconde un passaggio

Questo incantesimo permette all'incantatore di sigillare un tunnel o un passaggio, nascondendo completamente l'esistenza del passaggio a qualsiasi tipo di individuazione non magica. Il mago può sigillare un'apertura ampia fino a 4 metri quadri per livello (quindi un incantatore di 7° livello potrebbe bloccare l'ingresso a una caverna alta fino 4 metri e larga 7 metri, ovvero 28 metri quadri).

La magia differisce da altri incantesimi simili (come *muro di pietra* e *crea pietra*) poiché la superficie creata è sempre assolutamente identica al tipo di pietra di cui è fatto il passaggio da ostruire. Anche se è spesso solo 2,5 centimetri, essa sembra assolutamente naturale a qualsiasi tipo di prova non magica, ed è quindi impossibile capire che si tratta di un'ostruzione magica che nasconde un passaggio. Solo tramite l'uso di incantesimi (come *individuare il magico*) è possibile scoprire che si tratta di una parete magica.

Infine, l'incantatore che crea la *parete di pietra* può passarvi attraverso normalmente, apprendola come se fosse una porta normale (il tentativo impiega 1 round), per un periodo di 1 giorno per livello del mago dal lancio dell'incantesimo; trascorso questo tempo, la parete sarà impenetrabile anche per lui.

## PASSA PARETI

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: 9 metri  
Area d'effetto: foro largo 1,5 metri e profondo 3 metri  
Durata: 3 turni  
Effetto: crea un foro profondo 3 metri

Questo incantesimo apre un foro profondo 3 metri e del diametro di 1,5 metri 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 rimane aperto per 3 turni, al termine dei quali la materia torna ad occupare la posizione precedente. Se qualcuno si trova ancora nel tunnel quando la materia ricompare, deve effettuare un TS Pietrificazione: se ha successo, viene scagliato fuori

all'estremità più vicina subendo 2d6 punti di danno, viceversa rimane intrappolato nella materia e muore.

## PASSA ROCCIA

Scuola: Evocazione  
Raggio: variabile (vedi sotto)  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: istantanea  
Effetto: teletrasporto a corto raggio tramite rocce

Grazie a questo incantesimo, l'incantatore può entrare in una singola formazione rocciosa o in una stalagmite ed essere teletrasportato altrove, fuoriuscendo da un'altra roccia del medesimo tipo entro una determinata distanza (vedi sotto). Le rocce devono essere sufficientemente grandi da racchiudere l'incantatore, e la parete di una caverna non vale ai fini di questo incantesimo. La distanza percorsa dal mago dipende dal tipo di roccia: stalagmiti o stalattiti: 600 metri; roccia metamorfica: 360 metri; roccia sedimentaria e di altro genere: 300 metri; roccia ignea: 240 metri.

## PENSIERI FITTIZI

Scuola: Illusione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 1 ora per livello  
Effetto: proietta pensieri fittizi e distorce divinazione

Questo incantesimo crea una barriera attorno alla mente dell'incantatore che impedisce ad oggetti magici e magie di carpire le sue reali intenzioni o pensieri su un argomento distorcendoli. Il risultato di un *ESP* o di qualsiasi altro incantesimo di 4° livello o inferiore usato per scoprire le sue intenzioni o i suoi pensieri (*individuare il male* o *l'allineamento*, ecc.) darà sempre l'esito più favorevole verso chi sta sondando il mago, facendo sì che questi possa ottenere la massima fiducia da chi ha cercato di sondargli la mente. Inoltre quando si viene sottoposti ad una lettura del pensiero si potrà scegliere quali risposte dare.

Se viene utilizzata una magia di 5° livello o superiore per esaminare la mente o le intenzioni dell'incantatore, la probabilità di riuscire a superare la barriera di informazioni fittizie e scoprire le reali intenzioni del mago è pari al 50% +5% per livello di differenza tra il livello dell'esaminatore e quello del mago.

Esempio: lo stregone Said (10° livello) si è intrufolato in una gilda dei ladri per scoprire chi è il mandante dell'assassinio di un suo caro amico. Quando il mago della gilda (13° livello) cerca di sondare la sua mente per scoprire prove di complotto o tradimento con un semplice *ESP*, costui apprende che Said vuole fare carriera nella gilda e sarà fedelissimo ad essa. Quando il mago cerca nella mente di Said il luogo dove ha nascosto la refurtiva dei furti, Said sceglierà tra i suoi pensieri un luogo del porto lontano dal suo reale nascondiglio. Se invece il mago utilizzasse la *telepatia* per sondare i suoi veri pensieri, potrebbe scoprire l'inganno con una probabilità del  $50 + (3 * 5) = 65\%$

## PILOTA AUTOMATICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un veicolo mosso dalla magia

Durata: 6 turni + 2 turni per livello

Effetto: fissa una rotta a 1 veicolo mosso magicamente

Questo incantesimo tiene un veicolo mosso dalla magia (come una nave volante o un *veicolo incantato*) su una rotta prestabilita, mantenendo costantemente altitudine, velocità e direzione. Per lanciarlo è necessario toccare il veicolo e programmare la rotta.

Il *pilota automatico* non è in grado di evitare pericoli che sorgono sulla rotta del veicolo senza l'assistenza di un timoniere o un conducente. È in grado di individuare i pericoli più ovvi, come tempeste, oggetti o creature volanti, rilievi montuosi, crepacci o asteroidi, fino a 20 metri per livello dell'incantatore: quando accade, esso fa risuonare magicamente l'allarme sul veicolo e rallenta a metà della velocità di crociera. Sta al conducente poi intervenire manualmente per alterare altitudine, velocità e direzione ed evitare totalmente il pericolo, rimettendo poi il veicolo sulla stessa rotta che stava seguendo precedentemente una volta oltrepassato l'ostacolo, oppure annullando l'incantesimo (se la rotta deve essere modificata drasticamente). Se nessuno interviene per modificare la rotta, il *pilota automatico* arresta automaticamente il veicolo 50 metri prima del potenziale pericolo e si disattiva.

## PORTA DIMENSIONALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: trasporta un essere fino a 108 metri di distanza

Questo incantesimo trasporta istantaneamente un essere che si trovi entro 3 metri dall'incantatore in un luogo lontano fino a 108 metri in qualsiasi direzione. L'incantatore sceglie la destinazione, e se il luogo di arrivo non è specificato, 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 già occupato da un solido, o in una zona di anti-magia, l'incantesimo non ha alcun effetto e l'individuo rimane dove si trova. Inoltre, se il soggetto non vuole essere trasportato, può evitare l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi.

## POSSESSIONE DELLE SPOGLIE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un cadavere umanoide

Durata: 1 ora per livello

Effetto: spirito del mago possiede e anima un cadavere

Lanciando questo incantesimo, l'anima del mago abbandona il suo corpo per assumere il controllo

del cadavere di una qualsiasi creatura umanoide che si trovi entro 9 metri e sia morto da non più di 1 giorno per livello dell'incantatore. Per la durata della magia, l'incantatore è in grado di muovere normalmente il corpo posseduto come fosse il proprio, ed è in grado di parlare, anche se ovviamente l'aspetto sarà lo stesso che aveva il defunto al momento del trapasso (incluse ferite e menomazioni più o meno ripugnanti). Fintanto che possiede il cadavere, l'incantatore non può utilizzare capacità magiche, competenze nelle armi o qualità speciali possedute dal defunto e nemmeno le proprie (non può quindi lanciare incantesimi). L'incantatore utilizza i propri punteggi di Intelligenza, Saggiamente e Carisma, così come il proprio THAC0 e i TS fino a che possiede il cadavere, mentre le caratteristiche fisiche del corpo (Forza, Destrezza e Costituzione) sono pari a 10. I Punti Ferita del cadavere sono pari ai Dadi Vita base della creatura +1d8 PF, e indicano quanti danni può assorbire il corpo prima di smembrarsi del tutto.

Al termine dell'effetto lo spirito ritorna nel corpo del mago, che può comunque porre fine alla magia anzitempo con la semplice concentrazione. L'anima torna automaticamente nel corpo dell'incantatore anche nel caso in cui il cadavere sia ridotto a zero punti ferita o subisca un tentativo efficace di dissolvere il magico.

Il corpo dell'incantatore rimane inanimato per la durata dell'effetto. Se esso viene distrutto mentre l'anima è nel cadavere, l'incantatore muore definitivamente al termine dell'incantesimo. Inoltre, è necessario che sia il cadavere che il corpo originale del mago siano nello stesso piano di esistenza quando l'anima torna al corpo d'origine, altrimenti l'incantatore muore.

## RUNA DI GUARDIA

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto

Durata: permanente finché attivato

Effetto: crea una runa protettiva su un oggetto

Questo incantesimo permette all'incantatore di tracciare un simbolo magico (una runa) su di un oggetto per proteggerlo. Gli oggetti su cui si può apporre la runa sono scrigni, cassetti, porte e qualunque altro oggetto possa essere aperto o forzato (quindi anche un portagioie, una botola o una fiasca sono bersagli possibili). L'oggetto può avere dimensioni massime di  $3 \times 3 \times 3$  metri, e su di uno stesso oggetto non si può apporre più di una *runa di guardia*. Non è mai possibile tracciare un sigillo di questo tipo su una creatura vivente.

Quando l'incantesimo viene lanciato, il mago stabilisce una parola o un codice magico; quando qualcuno cerca di aprire o forzare o scassinare o semplicemente tocca l'oggetto protetto dalla runa senza pronunciare la parola magica, la *runa di guardia* scatta, causando un'intensa detonazione che si può udire facilmente entro 72 metri. L'onda sonora distruttiva infligge a tutti coloro che si trovano entro un raggio di 4,5 metri dall'oggetto 4d6 punti di danno + 1 Pf per livello dell'incantatore (per esempio, se l'incantesimo è stato lanciato da un mago di 12° livello, l'esplosione infligge

4d6 +12 punti di danno); le vittime possono effettuare un TS contro Incantesimi per dimezzare le ferite subite. L'esplosione, inoltre, magicamente non danneggia l'oggetto su cui la runa era stata tracciata (e che quindi era tenuta a proteggere); quando si ha l'esplosione, significa che la runa è stata innescata e quindi l'incantesimo ha termine.

*Individuare il magico o vista rivelante* permettono di individuare facilmente la runa. Anche un ladro che cerchi trappole nell'area interessata è in grado di trovarla normalmente e forse anche di capire di che cosa si tratti (ha una penalità di -20% al suo tentativo), tuttavia non è in grado di neutralizzare il sigillo; per fare ciò è necessario un incantesimo di *dissolvi magie*.

Se l'oggetto protetto viene aperto da distanza di sicurezza con *telecinesi* o *scassinare*, il sigillo scatta con la relativa esplosione (e detonazione).

## SCACCIA MALEDIZIONI

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: rimuove una maledizione che grava su una creatura, un oggetto o un luogo

Questo incantesimo è in grado di rimuovere automaticamente qualsiasi *maledizione* gravi sulla persona, l'oggetto o l'area toccata dall'incantatore, ma solo se il livello dell'incantatore è uguale o superiore a quello dell'individuo che ha lanciato originariamente la *maledizione*, viceversa l'effetto negativo viene rimosso solo per un turno per livello dell'incantatore. L'incantesimo rimuove una sola *maledizione* con ogni applicazione, per cui se più maledizioni gravano su uno stesso bersaglio, occorreranno diversi incantesimi di *scaccia maledizioni* per annullarli tutti.

## SCOLPIRE PIETRA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

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

Durata: permanente

Effetto: modella 270 dm<sup>3</sup> di pietra a volontà del mago

Con questo potere l'incantatore è in grado di modellare qualunque pezzo di roccia o pietra già esistente 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 comunque accompagnato da una relativa prova di abilità *Scolpire*: se il personaggio non la possiede, l'opera sarà sempre e comunque abbastanza rozza e approssimativa, priva di qualsiasi valore artistico.

*Scolpire pietra* permette anche di cambiare forma ad una porta di pietra per creare un'uscita dove non esiste (sempre che le dimensioni dell'apertura rientrino nel volume massimo modellabile) o di sigillare

una porta di pietra esistente. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e oggetti composti in maniera grezza, c'è sempre una probabilità del 30% che una forma che necessita di parti mobili finisca per non funzionare. Se usato su creature di roccia e pietra (golem o elementali), l'incantesimo può paralizzare o uccidere la vittima, ma è concesso un TS per evitare l'effetto.

## SCRUTARE

Scuola: Divinazione

Raggio: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: un luogo/essere/oggetto conosciuto

Durata: concentrazione

Effetto: mago vede e ode cosa accade in zona remota

Questo incantesimo permette all'incantatore di concentrarsi su una locazione o su un oggetto o un individuo specifico e di udire e vedere cosa sta accadendo nel luogo prescelto o nella zona in cui è presente l'oggetto o l'individuo 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 stia vicino alla superficie riflettente). La distanza del bersaglio scelto è irrilevante, ma deve trattarsi di un luogo o di un oggetto conosciuto (che ha visto almeno una volta), oppure nel caso in cui sia sconosciuto, l'incantatore deve possedere qualcosa che gli permetta di visualizzare il bersaglio (ad esempio un indumento o un capello della persona cercata, oppure una mappa del luogo o uno schizzo dell'oggetto o della creatura bersaglio).

Se si tratta di un luogo o un oggetto sconosciuto o familiare, l'incantatore deve effettuare una prova di Intelligenza, il cui tiro riceve un modificatore in base alla sua conoscenza del bersaglio e al focus di cui dispone (vedi tabelle sottostanti). Se la prova riesce, è in grado di visualizzare il bersaglio, viceversa l'incantesimo fallisce e non può più ritentare di visualizzare quel bersaglio per le successive 24 ore.

**Tab. 2.5 – Modificatori al TS contro lo *Scrutare***

| Conoscenza                         | Modificatore |
|------------------------------------|--------------|
| Nessuna (Focus)*                   | +6           |
| Di seconda mano (udito racconti)   | +3           |
| Di prima mano (incontrato 1 volta) | +0           |
| Familiare (conosciuto da tempo)    | -3           |
| Focus                              | Modificatore |
| Disegno o mappa                    | -2           |
| Oggetto personale                  | -4           |
| Parte del corpo                    | -6           |

*Nota:* i modificatori elencati in tabella sono cumulativi.

Nel caso si tenti di visualizzare un essere, la creatura beneficia di un TS contro Incantesimi per evitare di essere individuata, a cui si applica un modificatore in base al grado di conoscenza dell'incantatore del suo bersaglio e ad eventuali focus di cui disponga (vedi tabelle sottostanti). Se il TS riesce, l'incantesimo fallisce e il mago non potrà riprovare a visualizzare quell'essere prima che siano trascorse 24 ore.

**Esempio 1:** il mago Lyrandar sta cercando di visualizzare il luogo ove è tenuta prigioniera la compagna Sabine. Egli possiede un amuleto personale di Sabine, ma non ha idea di dove si trovi. Deve perciò ricorrere allo scrutare focalizzandosi su Sabine, e la vittima dell'effetto deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità di -7 (-3 perché è familiare a Lyrandar, a cui si aggiunge un -4 perché lui possiede un oggetto personale). Supponendo che il valore del TS di Sabine sia 10, il suo tiro di dado verrà penalizzato di 7 punti, quindi nel caso in cui il valore del tiro sia 16 o meno Lyrandar sarà in grado di visualizzare il suo bersaglio. Se invece il TS è 17 o più, l'incantesimo fallirà e Lyrandar dovrà attendere 24 ore prima di riprovare. Da notare che anche se in questo caso sarebbe nell'interesse di Sabine farsi trovare, il TS contro lo scrutamento si applica automaticamente.

**Esempio 2:** il mago Alamon sta cercando di visualizzare dove si trova il ladro che ha rubato il suo tesoro. Egli non sa chi sia, ma possiede uno dei suoi attrezzi da scasso lasciati sul luogo del furto. Ha due possibilità: la prima è visualizzare un oggetto specifico che faceva parte del tesoro (ad esempio la sua *bacchetta del freddo*), la seconda di scovare il ladro vero e proprio. Alamon cerca innanzitutto di visualizzare la bacchetta, e deve effettuare una prova di Intelligenza (16) con bonus di -3 sul tiro di dado, dato che la bacchetta gli è familiare. In questo caso quindi, solo con un risultato di 20 su d20 fallirà nel tentativo (poiché  $20-3 = 17$ ). Se malauguratamente fallisse, potrebbe tentare di individuare il furfante, ma lui avrebbe un modificatore finale al suo TS pari a +2 (poiché si parte da +6 dato che Alamon non l'ha mai visto, -4 perché possiede un suo oggetto personale). Se il valore base del TS fosse 10, il ladro riuscirebbe tranquillamente a non essere individuato tirando 8 o più con d20.

Fintanto che rimane concentrato, l'incantatore può spostare l'area della visuale di 360° ogni round (pur rimanendo fissa sul bersaglio). Se il bersaglio è un oggetto o un individuo, l'area di scrutamento si fissa sopra di lui e si sposta con lui; se invece il bersaglio è un luogo, l'incantatore deve scegliere un punto specifico al suo interno come zona fissa di scrutamento.

L'incantesimo permette ad eventuali sensi potenziati magicamente di funzionare attraverso di esso (ad esempio *infravisione*, *individuare il magico*, *ESP* o *vista rivelante*), e il mago può lanciare magie nella zona che sta spiando solo se questa rientra nel raggio dell'incantesimo rispetto alla sua reale posizione. Inoltre, qualsiasi condizione ambientale presente nella zona influenza anche la visione o l'ascolto dell'incantatore (ad esempio il buio o il silenzio gli impediscono di vedere e sentire correttamente, e sicuramente non potrà vedere oltre una parete a meno che non disponga di *vista a raggi X*). Occorre notare che l'incantatore è anche influenzabile da qualsiasi incantesimo o effetto magico visivo o uditivo che sia 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 protezioni magiche

lanciate sul luogo (come *schermo occultante*), per bloccare gli effetti dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi individuo protetto da una *barriera mentale* o da incantesimi che impediscono la visuale a distanza non viene rilevato tramite questa magia (è come se effettivamente non ci fosse), anche se l'incantatore può dedurre la sua presenza in base alle reazioni ambientali.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## SCUDO DI FUOCO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Effetto: barriera brucia e assorbe danni da fuoco o gelo

Questo incantesimo avvolge il mago in uno scudo di fiamme che infliggono danni a ogni creatura tenti di toccarlo fisicamente, mentre lo proteggono da attacchi basati sul fuoco o sul freddo. Per effetto della magia l'incantatore sembra avvampare, ma le fiamme sono sottili e allungate ed emanano luce quanto una normale torcia. Il colore delle fiamme dipende dal tipo di protezione scelta dall'incantatore al momento del lancio: blu o verde se viene invocato lo *scudo gelido*, viola o scarlatto se viene invocato lo *scudo ardente*.

**Scudo ardente:** le fiamme risultano calde al contatto. L'incantatore subisce danni dimezzati da attacchi basati sul freddo, e se è permesso un TS per dimezzare le ferite, effettuarlo con successo indica che il mago non subisce alcun danno da freddo. Chiunque tocchi fisicamente l'incantatore o lo attacchi in mischia subisce 2d6 Pf da fuoco non dimezzabili (o nessun danno in caso di attacchi con armi lunghe o da tiro).

**Scudo gelido:** le fiamme risultano fredde al contatto. L'incantatore subisce danni dimezzati da attacchi basati sul fuoco, e se è permesso un TS per dimezzare le ferite, effettuarlo con successo indica che il mago non subisce alcun danno da fuoco. Chiunque tocchi fisicamente l'incantatore o lo attacchi in mischia subisce 2d6 Pf da gelo non dimezzabili (o nessun danno in caso di attacchi con armi lunghe o da tiro).

## SECONDA VISTA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: vedere esseri invisibili all'occhio dei mortali

Questo incantesimo permette al soggetto toccato di vedere tutte le creature appartenenti alla stirpe fatata presenti entro 18 metri nella loro vera forma (invisibili o magicamente trasformate) e di vedere chiaramente tutte le creature invisibili entro 18 metri.

## SESTO SENSO

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: 24 ore

Effetto: avverte di tentativi di scrutamento magico

Questo incantesimo permette al mago di avvertire istantaneamente qualsiasi tentativo di scrutamento magico che avvenga entro un raggio di 3 metri (anche se non lo protegge da esso). L'area d'effetto dell'incantesimo si muove con lui ed egli è in grado di conoscere la posizione precisa del sensore di scrutamento se questo si trova al suo interno.

Inoltre, se l'osservatore si trova nello stesso piano d'esistenza, l'incantatore può tentare di visualizzarlo. Entrambi tirano 1d20 sommando il proprio livello e il bonus Intelligenza: se l'incantatore ottiene il valore più alto riesce a visualizzare per un round chi lo sta osservando, riuscendo anche a capire quanto dista dalla sua attuale posizione; se invece è l'osservatore a vincere, si accorge di essere stato scoperto.

## SFERE ELETTRIZZANTI

Scuola: Invocazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: 1 sfera di energia elettrica ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Effetto: 1 sfera elettrica ogni 4 livelli causa 4d6 PF

Questo incantesimo crea una sfera di energia elettrica per ogni quattro livelli dell'incantatore (arrotondando per eccesso, max. 5 sfere al 20°). Ogni sfera può essere indirizzata contro un bersaglio differente entro 54 metri dal mago, causandogli 4d6 PF ciascuna (TS Incantesimi per dimezzare). C'è una probabilità di 1-2 su d6 che essa emetta scariche elettriche nella zona del bersaglio, causando un piccolo incendio.

## SIMBOLO DI AMNESIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 6 metri

Durata: speciale

Effetto: vittime perdono 1 incantesimo memorizzato

Quando lancia questa magia, l'incantatore materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo persiste fino a che non viene attivato per la prima volta, anche se può essere annullato prima con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato creato. Se viene 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 usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi incantatore (arcano o divino) sia presente entro 6 metri dal simbolo al momento della

sua attivazione. Gli incantatori subiscono un prosciugamento della propria energia e dimenticano uno degli incantesimi memorizzati (scelto a caso tra quelli di livello più alto) senza possibilità di evitare l'effetto.

## SONNAMBULISMO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: una creatura intelligente

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: controlla azioni di creatura addormentata

La mente dell'incantatore penetra nel subconscio della vittima e lo altera facendola diventare sonnambula. Questo incantesimo funziona solo su soggetti intelligenti (Int 3+) sia svegli che addormentati, presenti entro 12 metri dal mago. Non è possibile opporsi con un Tiro Salvezza, ma è necessaria una prova contrapposta di Carisma. Se la vittima vince la prova, l'incantesimo cessa senza altri effetti. Se invece vince l'incantatore, la creatura cade in un dormiveglia in cui ogni evento viene vissuto come se fosse in un sogno.

Il sonnambulo può compiere qualsiasi tipo di azione tranne correre, ma lo stato parziale di incoscienza gli provoca una penalità di 2 punti alla CA, ai Tiri per Colpire, ai danni, ai TS, all'Iniziativa e a tutte le prove di caratteristica e abilità.

L'incantatore è in grado di influenzare il sonnambulo, poiché la vittima percepisce le parole e le azioni del mago nel modo più favorevole (v. *charme*). Mentre l'incantesimo è attivo la creatura non attaccherà il mago, che può tentare di impartirgli ordini (purchè la vittima lo oda) effettuando una prova contrapposta di Carisma: se il tentativo ha successo, il sonnambulo obbedisce all'incantatore. Un sonnambulo non segue mai ordini suicidi, ma può compiere un'azione pericolosa.

L'incantatore non necessita di rimanere concentrato per mantenere l'effetto una volta che la vittima è diventata sonnambula, dato che lo stato di *sonnambulismo* dura automaticamente fino a 1 minuto per livello, a meno che non venga interrotto prima, cosa che accade solo se il soggetto subisce ferite o se la magia su di lui viene dissolta. In quel caso, la vittima si sveglia subito e non ricorda nulla di quanto è avvenuto nel "sogno", rimanendo stordita per un intero round.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## STRALI INFUOCATI

Scuola: Invocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: fino a 10 creature diverse

Durata: istantanea

Effetto: 1d4+6 strali infuocati fanno ciascuno 1d8 Pf

L'incantatore concentra il potere del fuoco sulla punta delle sue dita e lo scaglia contro i bersagli scelti sotto forma di 1d4 +6 dardi infuocati. Gli *strali infuocati* possono essere diretti contro un singolo bersaglio o contro bersagli separati (uno per dardo), che devono trovarsi entro il raggio d'azione indicato (1 me-

tro per livello). Gli strali colpiscono sempre senza errore (nessun TxC richiesto), causando 1d8 PF per dardo (senza 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

Effetto: tempesta di grandine causa 1d6 Pf per livello

Questo incantesimo fa apparire un'improvvisa e violenta grandinata che si abbatte su tutti gli individui e le cose presenti nella sua area d'effetto. L'incantatore può decidere di creare la tempesta come un cubo di 6 metri di lato, che deve trovarsi entro 36 metri, oppure come una sfera di 6 metri di lato centrata su se stesso. Tutte le creature presenti nella zona (con la sola eccezione dell'incantatore, nel caso crei la sfera di tempesta intorno a sé) subiscono 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (max 20d6) a causa dei colpi e del freddo, anche se è possibile dimezzare i danni effettuando un favorevole TS contro Incantesimi. Le vittime devono inoltre effettuare un secondo TS contro Paralisi per non perdere l'iniziativa nel round successivo, a causa dell'intirizzimento dei muscoli. Gli esseri del freddo (come giganti del ghiaccio e salamandre dei ghiacci) e i non-morti subiscono automaticamente metà dei danni (e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS), e sono immuni alla perdita d'iniziativa per intirizzimento delle membra.

## TERRENO ILLUSORIO

Scuola: Illusione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: area di raggio 1 metro per livello

Durata: permanente

Effetto: maschera il tipo di terreno in area 36 mt raggio

Questo incantesimo crea altera la percezione di una zona di raggio fino a 1 metro per livello, il cui centro si trovi entro 72 metri dall'incantatore. Se viene lanciato sull'esterno della zona (come sopra una radura, una collina, un bosco o l'esterno di un castello), l'illusione influenza tutti coloro che osservano la zona dall'esterno, e non l'interno delle strutture che si trovano nella zona camuffata (ad esempio, l'incantatore potrebbe far apparire un castello come una collinetta, o una barca come una balena, ma l'interno del castello o della barca rimane immutato per coloro che si trovano lì dentro). Se invece viene lanciato all'interno di una zona chiusa, esso influenza tutti coloro che si avventurano in quella zona (ad esempio può camuffare una camera del tesoro come una cantina, oppure far apparire un pavimento laddove invece c'è un baratro o creare un muro illusorio per ostruire un passaggio, ecc.). Se lanciata su di una costruzione mobile (come una nave o un carro), l'illusione si muove con essa, ma deve essere plausibile (ad esempio, non si può far apparire una na-

ve come una montagna che galleggia sul mare, o una carovana come un gruppo di alberi semoventi).

Solo coloro che entrano nell'area del *terreno illusorio* possono effettuare un TS contro Incantesimi mentali per accorgersi dell'illusione e vedere le cose come realmente sono; se però il TS fallisce, allora continuano a percepire l'illusione come tale con tutti i loro sensi, finché non hanno motivo di credere il contrario (ad esempio, se una stanza piena di bauli viene fatta apparire piena di sedie, chi vi si avventura potrebbe credere all'illusione finché non si adagia effettivamente su una delle sedie e sente che non è come sembra). Creature dotate di *vista rivelante* sono in grado di penetrare automaticamente l'illusione.

L'incantesimo è in grado di camuffare cose e persone, facendo loro assumere una forma illusoria statica (ad esempio un gruppo di soldati potrebbe sembrare un gruppo di rocce o di statue, ma non un gruppo di orsi), ma non è possibile alterare la zona facendo letteralmente scomparire chi vi è al suo interno (ad esempio, non è possibile far sembrare vuota una radura piena di uomini, anche se è possibile creare l'illusione di tanti alberelli o girasoli al suo interno). Inoltre, se una creatura camuffata grazie all'incantesimo si muove all'interno del *terreno illusorio*, essa rivela immediatamente la sua vera natura, senza smascherare gli altri.

Gli effetti dell'incantesimo continuano fin quando l'illusione non viene dissolta magicamente: in questo caso basta un singolo incantesimo di *dissolvi magie* per eliminare l'intera messinscena.

## TERRORI NOTTURNI

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: speciale

Effetto: una fobia nega il riposo alla vittima

Questo incantesimo ha l'effetto di perseguire la vittima durante le ore notturne (solitamente dedicate al sonno) rendendole impossibile il riposo. Il perseguitato rimane vittima di una serie di illusioni basate sulle sue più recondite paure o fobie. Per esempio chi odia i ragni ne troverà dappertutto; chi non dorme facilmente in presenza di una zanzara ne avrà sempre una che gli ronza attorno; chi teme le fiere selvagge ne scorgerà una muoversi dietro ogni angolo. Le illusioni sono sottili e a volte amplificano la realtà. Chi ha paura del buio vedrà delle ombre sinistre muoversi, chi ha paura dei ladri sentirà scricchiolare le assi del pavimento e così via. I *terrori notturni* sono così assillanti che è impossibile riposare adeguatamente, impedendo quindi alla vittima di recuperare le forze (PF) e rimemorizzare gli incantesimi. Inoltre, un periodo prolungato di insonnia mette a dura prova anche il fisico e la mente della vittima: infatti, per ogni settimana trascorsa senza riposare, essa perde temporaneamente 1 punto di Costituzione e 1 punto di Intelligenza (non riesce più a focalizzare la sua attenzione e la resistenza fisica ne risente). 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 un *desiderio*.

La vittima può evitare qualsiasi effetto dell'incantesimo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali. Inoltre, per ogni giorno in cui rimane sotto l'effetto della magia, le è concesso un ulteriore TS per liberarsi dei suoi *terrori notturni*. L'incantesimo termina quando la vittima muore, impazzisce, o realizza il suo TS, oppure se viene dissolto magicamente. Per ogni giorno in cui riesce a riposarsi normalmente (ad esempio tramite *sonno ristoratore* o *sonno*), la vittima recupera 1 punto di Costituzione e di Intelligenza persi.

## TRAMA IRIDESCENTE

Scuola: Illusione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: concentrazione + 1 round per livello

Effetto: crea luci che affascinano 24 DV vittime

Con questo incantesimo il mago crea una trama risplendente di colori iridescenti entro 54 metri che affascina tutti coloro che si trovano al suo interno. La trama occupa un volume sferico di 6 metri di raggio e influenza 24 DV di creature viventi, assoggettando per prime quelle con meno Dadi Vita, a meno che ogni vittima non effettui con successo un TS contro Incantesimi Mentali. Se il TS fallisce, la vittima non può far altro che restare incantata a fissare il gioco di luci intorno a sé, dimenticandosi di qualsiasi altra cosa gli stia intorno. Se una delle creature affascinate viene ferita o scossa violentemente, per lei l'effetto dell'incantesimo cessa immediatamente. La fascinazione dura finché il mago resta concentrato sulla trama, e una volta che la sua concentrazione si interrompe la trama continua ad affascinare le vittime per 1 round per livello del mago.

Inoltre, fintanto che resta concentrato su di essa, con la semplice volontà l'incantatore può spostare la trama alla velocità di 9 metri al round (facendola rimanere entro il raggio dell'incantesimo): tutte le creature affascinate seguono i movimenti delle luci, provando a rimanere all'interno dell'area d'effetto. Le creature affascinate ma trattenute o 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), ogni creatura affascinata può fare un secondo TS per scuotersi dalla fascinazione. Se la vista delle luci viene ostruita completamente, le creature non in grado di vedere la trama non sono più soggette all'incantesimo. Ovviamente la *trama iridescente* non ha alcun effetto contro creature cieche né contro creature che entrano nella sua area d'effetto dopo la sua comparsa.

## TROMBA D'ARIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una tromba d'aria alta 21 metri, 3 metri di diametro alla base e 6 all'altra estremità

Durata: concentrazione

Effetto: crea una tromba d'aria in miniatura

L'incantesimo crea una tromba d'aria alta 21 metri, con un diametro di 3 metri alla base e 6 all'altra estremità, e al suo interno i venti turbinano ad una velocità di 100 km/h. La *tromba d'aria* si muove alla velocità di 18 metri al round seguendo i comandi del mago sin quando quest'ultimo mantiene la concentrazione, e non può allontanarsi a più di 36 metri da lui. Qualunque oggetto o creatura di peso inferiore a 100 kg (2000 monete) venga a trovarsi sul percorso del turbine viene scagliata via a 2d6 × 3 metri di distanza in una direzione casuale (tirare 1d8: 1=N, 2=NE, 3=E, 4=SE, 5=S, 6=SO, 7=O, 8=NO), sempre che non sia fissata saldamente a un supporto stabile (o tenuta ben stretta dal suo proprietario in caso di oggetti). Qualsiasi creatura sbalottata dal vento, oltre a perdere 1d6 PF ogni 3 metri percorsi, deve effettuare anche un TS contro Paralisi o rimanere stordita per 2d4 round.

Tutte le creature di dimensioni grandi o enormi o con peso superiore ai 100 kg che vengono investite dal turbine subiscono 2d6 punti di danno, e devono effettuare un TS contro Paralisi o essere spazzate via a 1d6 × 3 metri di distanza, subendo altri 1d6 danni per ogni 3 metri percorsi, e (se sono ancora vive) rimanendo stordite per 2d4 round.

Le creature volanti che vengono a trovarsi nell'area della *tromba d'aria* devono effettuare un TS contro Raggio della Morte: se riesce, vengono scagliate in una direzione casuale sullo stesso asse per 2d6 × 3 metri di distanza, subiscono 1d6 PF ogni 6 metri percorsi e stordimento per 1d4 round. Se invece il TS fallisce, la vittima viene proiettata per 4d6 × 3 metri in una direzione casuale (1-2 su d4 rimangono sullo stesso asse orizzontale, 3-4 invece si spostano sull'asse verticale), perde 1d6 PF ogni 6 metri percorsi e rimane stordita per 2d4 round; qualora finisca a terra, subisce i danni standard per la caduta (1d6 per ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 20d6).

Una creatura all'interno del turbine può solo cercare faticosamente di uscirne: non è assolutamente possibile attaccare con armi da distanza, né concentrarsi (e quindi utilizzare incantesimi e gran parte degli oggetti magici), e qualsiasi azione comporta una prova di Forza con malus di 3 punti. Se un personaggio, per esempio, cerca di estrarre una pozione e bersela, dovrà effettuare una prova di Forza con penalità di -3 per evitare che la fiala gli sfugga di mano, andandosi a frantumare chissà dove.

Creature di dimensioni gigantesche sono semplicemente rallentate (come l'inverso di *velocità*) finché restano nell'area della *tromba d'aria*.

## VEICOLO INCANTATO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un veicolo da trasporto di volume massimo 10 mt.cu. per livello o un oggetto

Durata: 4 ore

Effetto: un veicolo si sposta autonomamente

Lanciando questo incantesimo su un qualsiasi veicolo da trasporto (ad esempio un carro, una slitta, una diligenza, una barca, ecc.) non più grande di 10 metri cubi per livello dell'incantatore, si rende tale veicolo capace di fluttuare ad un'altezza minima di 1 metro dal terreno e fino ad un massimo di 15 metri. Per questo può attraversare paludi, specchi d'acqua, sentieri innevati o deserti senza rallentare, ma ovviamente non può superare dislivelli più alti di 15 metri (come un burrone o uno strapiombo di 20 metri), altrimenti precipita. La velocità di base del veicolo è 36 metri al round (ovvero 13 km/h) se il carico non supera la metà della sua normale portata, altrimenti è dimezzata.

Per condurre il *veicolo incantato* è necessario che l'incantatore si concentri sulla direzione da percorrere e sulle svolte da effettuare; se la concentrazione viene meno, il veicolo si ferma fluttuando a 1 metro dal suolo, ma può poggiarsi quando vuole il mago. Questo potere dura per 4 ore o finché dissolto magicamente.

Se l'incantesimo viene lanciato su un qualsiasi altro oggetto di volume massimo pari a 10 m<sup>3</sup>, esso lo rende capace di volare una volta che qualcuno ci salga sopra e pronunci la parola d'ordine indicata dal mago (come accade per le scope e i tappeti volanti, ad esempio). La velocità di volo, il Fattore di Manovrabilità e il massimo carico trasportabile dipendono dalle dimensioni dell'oggetto incantato:

| Dim.  | FM  | Velocità  | Carico max |
|-------|-----|-----------|------------|
| S o < | 5   | 54 mt/rd  | 2000 mon   |
| M     | 3   | 72 mt/rd  | 4000 mon   |
| L     | 1   | 90 mt/rd  | 6000 mon   |
| H o > | 1/2 | 108 mt/rd | 8000 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/rd (più veloce è necessaria una prova di Destrezza al round per non schiantarsi).

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

## VINCOLO SPIRITUALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: costringe un essere a rimanere in un luogo

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare (normale TxC) una qualsiasi creatura (che sia un essere vivente, un non-morto o un costruito), che per evitare del tutto l'effetto può tentare un TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce, l'incantesimo lega la for-

za vitale della creatura toccata ad uno specifico luogo scelto dall'incantatore, all'interno del quale deve trovarsi la vittima mentre evoca l'incantesimo, e che deve avere dei confini chiari perché 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). La vittima non sarà più in grado di uscire da quel luogo fino a quando non verrà liberata con uno *scaccia maledizioni*, un *desiderio* o un *perdono* lanciato da un altro soggetto di livello uguale o superiore al mago che ha creato il vincolo (tentativi di dissolvere la magia non hanno effetto). Anche l'incantatore che ha creato il vincolo può annullare l'effetto quando vuole, accompagnando fuori dal suo 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, fonti di sostentamento, ciclo vitale, ecc.) rimangono invariate, l'unica differenza è che si trova imprigionata nell'area. Se poi il luogo in cui è confinato viene distrutto, il prigioniero muore ed è finalmente libero dalla maledizione.

Qualsiasi tentativo di lasciare il luogo fallirà automaticamente: il corpo e l'anima del soggetto non possono oltrepassare i confini. Quindi se ad esempio 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 però 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).

## VISTA A RAGGI X

Scuola: Divinazione

Raggio: 0 (solo l'incantatore)

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: visione a raggi X entro 9 o 18 mt

Una volta lanciato l'incantesimo, la capacità visiva dell'incantatore viene potenziata al punto da poter attraversare con lo sguardo anche gli oggetti solidi, individuando facilmente creature o oggetti nascosti da qualsiasi tipo di barriera. La *vista a raggi X* può essere utilizzata per vedere attraverso pareti di pietra o roccia, fino ad una distanza di 9 metri, oppure per vedere attraverso qualsiasi altro materiale (vestiti, legno, tende, frasche, ecc.) fino a una distanza di 18 metri; la *vista a raggi X* non può penetrare pareti fatte di oro o piombo.

La visione dell'incantatore rimane normale fino a che non decide di concentrarsi per usare la vista speciale, che può attivare e disattivare a piacere fintanto che dura l'effetto. L'operazione richiede un round, durante il quale non può concentrarsi per evocare altri effetti magici, anche se può agire normalmente per quanto riguarda il resto delle azioni disponibili.

## Quinto Livello

### AGILITÀ FELINA \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: porta a 18 il punteggio di Destrezza; inverso porta a 3 la Destrezza

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura vivente, il suo punteggio di Destrezza diventa immediatamente di 18 punti per tutta la durata della magia; non ha ovviamente alcun effetto sulle creature che abbiano già un punteggio di 18 o superiore in questa caratteristica. Tutti i bonus derivanti (prove di Destrezza, CA, iniziativa, ecc.) si applicano subito.

L'inverso di questo incantesimo, *goffaggine*, riduce a 3 il punteggio di Destrezza della vittima (con tutte le penalità che ne conseguono), se questa fallisce un Tiro Salvezza contro incantesimi; raggio e durata sono gli stessi dell'incantesimo normale.

Né *agilità felina*, né *goffaggine* possono essere abbinati all'incantesimo *permanenza*.

### ANIMAZIONE DEI MORTI

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 DV x liv. di scheletri o zombi

Durata: permanente

Effetto: crea zombi o scheletri da cadaveri presenti

Questo incantesimo consente all'incantatore di animare come zombi e scheletri i cadaveri presenti entro 18 metri. Questi non-morti animati obbediscono all'incantatore fin quando non vengono distrutti magicamente (con scacciare non-morti, *distruzione del male* o *dissolvi magie*) o fisicamente. Per ogni livello del mago può essere animato 1 Dado Vita di esseri non-morti: gli scheletri così animati hanno lo stesso numero di DV dell'essere cui appartenevano, gli zombi invece ne hanno uno in più (es: un cavallo con 2 DV può diventare uno scheletro con 2 DV o uno zombi con 3 DV). I livelli dei personaggi non vengono presi in considerazione: si considerano solo i DV posseduti nel momento in cui la creatura raggiunge la maturità (quindi ad esempio i resti di un ladro del 9° livello possono essere animati come zombi con 2 DV o scheletro da 1 DV, perché tutti gli umani e semi-umani hanno 1 DV nel momento della maturità). Gli esseri animati non dispongono di alcun incantesimo, né delle abilità e dei ricordi posseduti, e sono immuni agli effetti del *sonno* e dello *charme*, ai veleni e alla paralisi. Il numero di attacchi e i danni arrecati rimangono quelli della creatura viva, anche se non dispongono di attacchi speciali, ma solo di artigli, morsi e simili assalti fisici, oppure possono usare un'arma (un attacco solo) nel caso di creature umanoidi prive di artigli o morsi; il THAC0 dipende dal numero di DV del non-morto.

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. Se si creano non-morti oltre a questo limite, i non-morti in eccesso hanno volontà propria e non sono soggetti alla volontà del mago.

### ASSORBIRE ENERGIA VITALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: speciale

Effetto: l'incantatore sottrae energia vitale all'ambiente naturale o alle creature viventi per guarirsi

Questo incantesimo ha effetto su un'area circolare di 3 metri di raggio intorno all'incantatore, al cui interno si trovino delle creature viventi (un'area ricoperta da comune vegetazione, per esempio, è un bersaglio valido). La vegetazione che occupa l'area colpita avvizzisce in modo repentino e raccapricciante: alberi e arbusti diventano neri e contorti, mentre le piante erbacee sembrano incenerirsi; analoga sorte subiscono i piccoli animali, gli insetti e tutte le altre creature viventi con meno di 1 DV (non è ammesso alcun TS per evitare la morte). Se nella zona sono presenti anche creature viventi (oltre al mago) con 1 DV o più, esse subiscono 1d8+1 punti di danno, oppure 2d6+2 se si tratta di creature con uno speciale legame con la natura (come druidi, elfi, spiritelli, sidhe, unicorni e così via, ma esclusi gli elementali); non è ammesso Tiro Salvezza per evitare i danni, ma le vittime possono recuperare i Pf persi normalmente tramite il riposo.

Inoltre, l'incantatore assimila l'energia vitale sottratta in modo così empio guadagnando 1d8+1 Pf per ogni applicazione della magia contro normale vegetazione e creature con meno di 1 DV, e assorbe gli stessi Punti Ferita persi da ogni creatura vivente con 1+ DV presente nell'area d'effetto. I Punti Ferita che servono all'incantatore per ritornare in piena forma rimangono in modo permanente, mentre eventuali PF in eccesso spariscono dopo 1 turno (o prima, se vengono dissolti magicamente o l'incantatore viene ferito). I Punti Ferita ottenuti lanciando più volte *assorbire energia vitale* sono cumulativi, ma l'incantatore non può accumulare più del doppio dei suoi PF massimi con questo effetto. È possibile prosciugare altra energia vitale solo in aree ove esistano creature ancora vive dopo la prima applicazione.

Esempio: il malvagio necromante Hugorth è in una radura circondato da tre druidi che vogliono fermarlo, e decide di assorbire la loro energia lanciando questo incantesimo. Le piante nell'area d'effetto appassiscono immediatamente, e ogni druido perde 2d6+2 Pf. Da parte sua, Hugorth assorbe l'energia risucchiata e guadagna 1d8+1 dalla vegetazione, più gli stessi Pf persi dai tre druidi. Supponendo che possieda un totale di 40 Pf e acquisisca 6 Pf dalla vegetazione e 20 Pf dai drui-

di, il suo nuovo totale sarebbe 66 Pf. Se fosse già ferito (ridotto a 20 Pf), l'uso di questo incantesimo lo porterebbe a 46 PF. Se trascorso un turno nessuno lo danneggia, i 6 PF in eccesso scompariranno e Hugorth rimarrà coi suoi 40 PF standard.

Questo incantesimo è totalmente inefficace contro non-morti, costruiti, elementali e cadaveri. Se l'incantesimo viene usato da un incantatore non-morto, gli effetti sono gli stessi sopra descritti.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

## **BARRIERA INTERCETTA INCANTESIMI**

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: l'incantatore assorbe un incantesimo di un determinato livello di potere e lo memorizza

Questo incantesimo crea una barriera magica che riesce ad intercettare un qualsiasi incantesimo (arcano o divino) di livello compreso tra il 1° e il 5° lanciato direttamente contro l'incantatore (non serve quindi contro incantesimi ad area vasta, a meno che non vengano centrati sull'incantatore), assorbendolo senza provocare effetti deleteri per l'incantatore se egli effettua un TS Incantesimi con bonus di +4 e trasmettendo il suo potere all'incantatore stesso (che viene a conoscenza di tutti i suoi effetti), il quale potrà scaricarlo entro il termine della barriera. Se però il TS dell'incantatore non riesce, l'effetto si manifesta normalmente, ma la barriera continua ad essere attiva e potrà intercettare altre magie (a meno che non venga dissolta). La barriera può assorbire un massimo di 5 livelli di potere di incantesimi (ad esempio, cinque di 1°, o due di 2° e uno di 1°, o uno di 5° ecc.) e quando è satura non ne intercetta altri, e non si può lanciare nuovamente la magia finché l'incantatore non decide di scaricare l'incantesimo (o gli incantesimi) assorbito. Per scaricare un incantesimo assorbito dalla barriera è semplicemente necessario indirizzarlo contro un nuovo bersaglio, e bisogna farlo prima che la durata dell'incantesimo termini, altrimenti le forze magiche imprigionate dalla barriera intercetta incantesimi si dissipano. L'incantesimo scaricato ha sempre le variabili (dadi di danno o potenza, durata e raggio d'azione) fissate al minimo livello necessario per lanciarlo (non dipende dal livello dell'incantatore che lo utilizza).

Esempio: se un mago di 6° livello lancia un *dardo incantato* (o anche tutti e tre quelli creati) all'incantatore, la barriera lo assorbe, ed egli può poi scaricare l'incantesimo, che però produrrà un solo dardo (visto che si considera lanciato da un mago di 1° livello, ovvero del livello minimo necessario a padroneggiare quel livello di incantesimi) anziché tre (come farebbe normalmente un mago di 6°).

Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*.

## **BLOCCA MOSTRI**

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: fino a 4 creature viventi

Durata: 3 turni

Effetto: paralizza fino a 4 creature viventi

Questo incantesimo è efficace contro ogni essere vivente, di qualsiasi forma e dimensione, ad eccezione dei non-morti, dei costruiti e delle melme. L'incantesimo è in grado di bloccare per 3 turni fino a 4 esseri entro 36 metri dall'incantatore, paralizzandone i centri nervosi: la vittima 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), senza tuttavia provocargli fratture. Ogni vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per resistere all'effetto; se l'incantesimo viene lanciato contro un singolo essere, si applica al suo Tiro Salvezza una penalità di -2.

## **BLOCCA NON-MORTI**

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di 9 metri di diametro

Durata: 1 round per livello

Effetto: blocca un non-morto o tutti quelli entro una sfera di 9 mt di diametro

Questo incantesimo è in grado di bloccare i non-morti in modo apparentemente simile a quello in cui *blocca mostri* paralizza le creature viventi. In realtà il principio magico che sta alla base dell'incantesimo è completamente diverso: esso interviene sul campo di energia negativa (entropica) che alimenta i non-morti, dunque funziona solo sui non-morti e non ha nessuna efficacia sulle creature viventi né sui costruiti.

L'incantesimo può essere lanciato in una sfera di 9 metri di diametro oppure direttamente contro un singolo non-morto. Nel primo caso tutti (e soli) i non-morti che si trovano nell'area possono effettuare un TS contro Incantesimi per evitarne gli effetti; nel secondo caso solo la vittima scelta deve effettuare il TS, ma con una penalità di -4. I non-morti che falliscono il TS sono paralizzati per la durata indicata (se stanno volando cadono a terra, a meno che non siano incorporei, nel qual caso levitano a mezz'aria); non è concesso alcun TS ai non-morti dotati di 2 DV o meno (vengono paralizzati automaticamente). Finché resta immobilizzato, il non-morto non è in grado di usare nessuno dei suoi poteri ed è come in stato di catalessi, incapace di percepire qualsiasi cosa succeda intorno a sé.

## COMANDO INCONSCIO

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: vittima viene programmata inconsciamente per eseguire un'azione

Questo incantesimo è efficace solo su creature viventi: non-morti e costrutti sono quindi immuni. Mentre evoca questo potere, l'incantatore deve toccare la vittima designata, che può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per ignorare totalmente l'effetto e le parole del mago. Se però il TS fallisce, l'incantatore mette la vittima in uno stato di trance che dura 2 round, e agendo sul suo subconscio pianta nella sua mente un compito relativamente semplice (il DM deve giudicare la complessità) che essa eseguirà quando si presenterà l'occasione. L'incantatore deve specificare bene il tipo di evento che innescherà l'azione richiesta, e quando questo si verificherà, la vittima si troverà a fare automaticamente ciò che il mago le ha richiesto. Una volta uscita dalla trance, la vittima non ricorda nulla di quanto è avvenuto nei 2 round precedenti né l'ordine che le è stato impartito, e continua ad agire come se nulla fosse accaduto (quindi se sta attaccando il mago continuerà a farlo).

Esempio: la strega Rowena lancia questo incantesimo sul figlio del re mentre i due combattono nelle sue stanze private. Il giovane principe cade vittima del sortilegio, e si ferma con l'arma in pugno, mentre la donna gli sussurra il suo ordine: "Domani ti presenterai dinanzi a tuo padre con l'arma al fianco, e quando lui ti saluterà, tu lo attaccherai per ucciderlo." La trance poi svanisce, il principe continua ad assalire la strega chiamando rinforzi, ma questa fugge sghignazzando prima di essere catturata.

Se l'azione programmata va contro le regole morali della vittima, dopo averla intrapresa l'individuo può tentare un nuovo TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2 ogni round dopo il primo in cui continua a svolgere quell'azione per ribellarsi alla manipolazione: se il TS riesce, l'effetto dell'incantesimo svanisce. Mentre agisce in preda all'ordine del subconscio, la vittima non può comunicare le sue vere intenzioni, ma rimane a guardare le proprie azioni come spettatrice inerme fino a che non porta a termine il comando impartito. A quel punto l'effetto si considera concluso, ed ella può interagire con l'esterno come desidera, avendo recuperato il controllo di corpo e mente e ricordando bene ciò che ha fatto fino a quel momento (tranne il periodo di trance in cui ha ricevuto il comando).

L'incantesimo rimane attivo finché non si verificano le condizioni per eseguire l'ordine, oppure fino a quando la vittima non viene colpita da un incantesimo di *dissolvi magie* o entra in una zona che annulla la magia.

## CONSUMARE CINNABRYL

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: consuma 1 oncia di cinnabryl ogni 3 livelli

Questo incantesimo è in grado di consumare totalmente un'oncia (circa 25 grammi) di cinnabryl ogni tre livelli dell'incantatore, semplicemente toccando l'oggetto che lo contiene (un TxC è richiesto contro la CA della vittima se l'oggetto è indossato da qualcuno che si oppone al tentativo, ma non è concesso alcun TS per resistere all'effetto). Vista l'importanza del cinnabryl nella Costa Selvaggia, questo incantesimo è usato di solito per trasformare il cinnabryl in acciaio rosso (red steel), ma può anche essere usato in maniera offensiva per distruggere le riserve di cinnabryl negli amuleti degli Eredi (Inheritors). Se l'incantatore non riesce a toccare un oggetto o una vittima nel round in cui lancia l'incantesimo, esso finirà per ritorcersi contro e consumerà il cinnabryl dell'incantatore.

Se il consumo di cinnabryl portato da questo incantesimo 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 – vedi regolamento sulla Maledizione Rossa nella Costa Selvaggia).

[Fare riferimento alla sezione *Nuove Forme di Magia Arcana* per ulteriori chiarimenti sulla natura del cinnabryl e sugli effetti della Maledizione Rossa.]

## CONTATTARE PIANI ESTERNI

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per domanda

Effetto: l'incantatore contatta un immortale e pone un certo numero di quesiti

Questo incantesimo permette all'incantatore di contattare un Piano Esterno e di porre alcuni interrogativi ad uno degli Immortali (il cui ruolo è giocato dal DM). Questo tipo di incantesimo sottopone la mente dell'incantatore ad un fortissimo stress che può anche portare alla pazzia, in base al potere dell'entità che si cerca di raggiungere: infatti, più lontana e potente sarà la divinità, maggiore lo sforzo per la mente dell'incantatore. Gli immortali più saggi e potenti vivono nei piani Esterni più lontani, e 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.

Il numero di quesiti che l'incantatore può porre dipende dal livello di potere dell'immortale che si sceglie di contattare: si può porre una domanda al round, e al termine delle domande l'incantesimo termina. Dal livello dell'immortale contattato dipendono an-

che le probabilità che la divinità conosca la risposta al quesito e sia disposta a rivelarla al supplicante: la risposta sarà sempre e comunque una singola parola, adatta alla domanda posta (ad esempio “sì”, “no”, “domani”, “Thyatis”, “Bargle”, ecc.). L’incantatore decide autonomamente quale immortale contattare, in base a quelli a lui noti, e il DM deve considerare il livello della divinità (controllando sul manuale *Wrath of the Immortals* o sul *Codex Immortalis*, oppure semplicemente

decidendone autonomamente il livello) per sapere che tipo di responso darà e se l’incantatore impazzirà, come mostra la Tabella 2.6. La probabilità di impazzire viene controllata non appena il mago lancia l’incantesimo, mentre le altre probabilità devono essere controllate per ogni risposta; il DM ha sempre in ultima istanza la facoltà di decidere autonomamente se rivelare qualcosa o meno ai giocatori, ignorando i tiri percentuali, in base alle esigenze della sua campagna.

**Tab. 2.6 – Risultato del Contattare Piani Esterni**

| Liv. Immortale | N° quesiti | Probabilità di... |                |              |
|----------------|------------|-------------------|----------------|--------------|
|                |            | Impazzire* (d%)   | Conoscere (d%) | Mentire (d%) |
| 1-3            | 3          | 5                 | 25             | 50           |
| 4-6            | 4          | 10                | 30             | 45           |
| 7-9            | 5          | 15                | 35             | 40           |
| 10-12          | 6          | 20                | 40             | 35           |
| 13-15          | 7          | 25                | 45             | 30           |
| 16-18          | 8          | 30                | 50             | 25           |
| 19-24          | 9          | 35                | 55             | 20           |
| 25-30          | 10         | 40                | 60             | 15           |
| 31-35          | 11         | 45                | 65             | 10           |
| 36             | 12         | 50                | 70             | 5            |

\* Se il livello dell’incantatore è superiore al 20°, le probabilità di impazzire diminuiscono del 2% per ogni ulteriore livello.

L’incantesimo può essere utilizzato al massimo una volta al mese. Se il personaggio impazzisce, la sua Intelligenza viene ridotta a 2 e ritrova automaticamente il senno dopo un numero di settimane di assoluto riposo pari al livello dell’immortale con cui è entrato in contatto, oppure prima se viene guarito magicamente.

## CONTROLLARE PIANTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d’effetto: piante e mostri vegetali entro 9x9mt

Durata: concentrazione

Effetto: mago controlla piante o mostri vegetali

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all’incantatore di controllare con la semplice concentrazione tutte le piante e i mostri vegetali in un’area fissa di 9x9 metri entro 18 metri. Solo i vegetali intelligenti (es. treant) possono tentare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo, ma se anche il TS riesce, l’incantatore può ritentare di prendere il controllo della creatura nel round successivo, continuando a tentare finché la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o esce dall’area d’effetto, oppure la concentrazione del mago si interrompe.

I vegetali intelligenti controllati sono sempre amichevoli nei confronti dell’incantatore e obbediscono a qualunque suo ordine, eccezion fatta per ordini suicidi, finché dura la concentrazione. Per dare ordini alle telepatici alle piante, l’incantatore deve concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi, ma solo camminare o parlare. Se vuole animare piante comuni è in grado di farlo e queste agiscono come sotto l’effetto di

intralciare (v. incantesimo di 1°), ma restano fisse nell’area d’effetto dell’incantesimo.

Quando la concentrazione si interrompe l’effetto cessa e i mostri vegetali sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, oppure cercano di fuggire.

Questo effetto non può essere abbinato all’incantesimo *permanenza*.

## CREARE LEGNO

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d’effetto: volume di 30 mt.cu. di legno

Durata: permanente

Effetto: crea 30 metri cubi di legno

Questo incantesimo crea un volume di legno pari a 30 metri cubi, le cui misure lineari possono variare in base alla volontà del mago (un blocco da 5x2x3 metri, oppure un muro di 5x5x1,2 metri). Il tempo di lancio effettivo varia asseconda della complessità della forma: un muro lineare richiede un round, una semplice scala potrebbe richiedere un turno (10 minuti), mentre una forma complicata che dovesse combaciare con una superficie irregolare (come ad esempio la chiglia di una nave) potrebbe richiedere fino a 12 turni (due ore, il tempo massimo richiesto) per essere fabbricata. Spetta al DM in questi casi stabilire quanto tempo impiega il mago per creare il volume di legno desiderato.

Il legno creato in questo modo risulta sempre un pezzo unico, senza parti mobili. È possibile anche lanciare una seconda volta l’incantesimo su di una precedente applicazione dello stesso per modificarlo (in questo modo di solito gli incantatori creano sculture raffinate e opere d’intarsio), e spetta ancora al DM decidere quanto impiega il mago a modificare la forma precedentemente creata (da 1 round a 12 turni). Quan-

do l'incantatore è soddisfatto del risultato, lancia l'incantesimo una terza volta per fissare la forma definitivamente: a questo punto non è più possibile modificarla ulteriormente, si può solo distruggerla.

Il legno prodotto deve poggiare su una superficie solida al momento della creazione, e non può essere creato in uno spazio già occupato da altri oggetti o persone. Il mago può lasciare un lato del volume di legno grezzo, e in un secondo tempo si può aggiungere altro legno con questo stesso incantesimo, senza che si noti alcun tipo di saldatura o che vi siano punti deboli lungo il lato in cui i due incantesimi si uniscono; questo viene fatto solitamente per creare imbarcazioni, edifici o altre strutture di legno resistenti.

L'incantatore può anche decidere che tipo di legno produrre, entro certi limiti. È possibile creare qualsiasi tipo di legno comune, ma legni magici (come quello dell'Albero della Via) o particolarmente costosi (come ebano e mogano) non sono ammessi.

Il legno creato in questo modo è normale e non è possibile dissolverlo magicamente: esso permane fino a quando non viene distrutto fisicamente (bruciato, fatto a pezzi, o disintegrato, ad esempio).

Un muro di legno creato con questo incantesimo avrebbe CA 7 e 1 Punto Strutturale (ovvero i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi la sezione *Incantare grandi costruzioni* nel Volume 3 per ulteriori chiarimenti) per ogni 2,5 centimetri di spessore. La maggior parte dei muri esterni di un edificio in legno sono spessi circa 20 cm e hanno quindi 8 PS.

## CREAZIONE MINORE

Scuola: Evocazione  
Raggio: 3 metri  
Area d'effetto: N/A  
Durata: permanente  
Effetto: crea cibo e oggetti

Questo è un incantesimo versatile che crea materiali utili per qualsiasi situazione. L'incantesimo può creare cibo e bevande, abiti, cuoio, legno dolce, porcellana e altri materiali delicati, ma non legno duro, pietra, metallo, e simili materiali duri. Per crearli è necessario che l'incantatore rimanga concentrato per un minuto intero mentre si formano gli oggetti desiderati.

Come regola di riferimento, ogni applicazione dell'incantesimo crea una quantità di materiale appropriata per una singola persona (ad esempio, se usato per creare cibo e acqua crea una razione giornaliera). Alcune applicazioni di *creazione minore* sono:

- una razione giornaliera di cibo e acqua (l'analogo delle razioni speciali), senza i relativi contenitori;
- stoviglie e vasellame da tavola per una persona;
- vestiario completo per una persona;
- una sella con finimenti e borse per un cavallo;
- un bastone di legno dolce (armi di tipo diverso non si possono creare), che si rompe con 1 su d20.

È utile usare quest'incantesimo in combinazione con un'abilità generale di artigiano di qualche genere. Se il personaggio non sa cucinare, per esempio, può certamente creare del cibo con questo incantesimo,

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 da lui create saranno probabilmente piuttosto scomode. Tuttavia, dal momento che il mago può prolungare il tempo di lancio sino ad un turno (il minimo è un round), se egli è coadiuvato da un artigiano o da un esperto, può seguire i consigli di quella persona per fare un buon lavoro con *creazione minore*.

Questo incantesimo non è potente quanto *creare acqua e cibo* dei chierici, ma è molto più versatile. L'incantesimo produce materiali comuni permanenti che non possono essere dissolti magicamente.

## DARDO FATALE

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un proiettile  
Durata: 3 turni o fin quando non va a segno l'attacco  
Effetto: un dardo causa la morte della vittima

Questo incantesimo può essere lanciato solo su un dardo o un qualsiasi tipo di proiettile; se viene lanciato su armi da botta o da mischia l'incantesimo è inefficace. L'effetto dell'incantesimo resta sul proiettile al massimo per tre turni, entro i quali deve essere utilizzato: dopo il primo colpo scoccato (sia che vada a segno o meno), l'incantesimo ha termine. Se il dardo colpisce il bersaglio, può verificarsi uno dei tre effetti seguenti, scelto dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo: annientamento, stillicidio o veleno.

**Annientamento:** l'incantatore deve scegliere una specifica classe di nemici per il dardo tra le seguenti: non-morti, elementali, licantropi, draghi, costrutti, extraplanari, fate, giganti, insetti, animali (normali e giganti), bestie fantastiche (creature con strane anatomie rispetto agli animali normali, intelligenti o con poteri speciali), mostri incantati (categoria ombrello che comprende tutti quei mostri immuni alle armi normali). Se il proiettile colpisce una vittima che rientra nella classe di nemici indicata, e oltre alle normali ferite essa effettuare un TS Raggio della Morte per evitare di morire all'istante. L'effetto colpisce il corpo fisico della creatura, che smette di funzionare, ma non è in grado di distruggerne l'anima (quindi ad esempio un vampiro o un lich verrà ridotto in polvere ma non annientato).

**Avvelenamento:** il proiettile si trasforma in serpente non appena colpisce il bersaglio, e oltre alle normali ferite, la vittima subisce gli effetti di un avvelenamento istantaneo e deve effettuare un TS Veleno a -4 per evitare di morire in 1d4 round in preda ad atroci sofferenze. Le creature non-morte, i costrutti e le melme sono totalmente immuni al veleno.

**Stillicidio:** il proiettile non infligge alcun danno extra nel momento in cui l'attacco va a segno, ma penetra in profondità e lascia aperta una ferita da cui comincia a grondare sangue. A partire dal round successivo, la vittima subisce un danno di 1 Punto Ferita per round, e questo stillicidio continua senza sosta sino a

che la vittima non muore oppure non viene curata magicamente; l'incantesimo curativo oppure la pozione utilizzata per porre termine allo stillicidio ha solo questo effetto e non cura alcun Punto Ferita. Una vittima soggetta a stillicidio ha difficoltà a concentrarsi: se intende lanciare un incantesimo o utilizzare un oggetto magico deve prima effettuare una prova di Saggezza, e se riesce la vittima può concentrarsi, viceversa l'incantesimo (o la carica dell'oggetto) è sprecato. Le creature non-morte, i costrutti e le melme sono totalmente immuni a questo effetto.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## DÉJÀ-VU

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un qualsiasi essere

Durata: 24 ore

Effetto: garantisce un bonus di +4 a un TS

Chiunque benefici di questo incantesimo è in grado di vedere il futuro anticipatamente: la conoscenza resta nel suo inconscio fino a quando la situazione prevista si manifesta. In quel momento, egli ha una fugace illuminazione riguardo alla scena che gli sta davanti come se l'avesse già vissuta, tanto che può anticipare ciò che accadrà subito dopo.

In termini di gioco, l'effetto del *déjà-vu* rimane latente per 24 ore, durante le quali il giocatore può decidere di utilizzare il potere prima di effettuare un qualsiasi Tiro Salvezza per evitare qualcosa o una prova di abilità fisica: nel momento in cui sceglie di attivare il potere, egli beneficia di un bonus di +4 al suo TS o alla prova di abilità e l'effetto del *déjà-vu* si manifesta e svanisce istantaneamente.

## DEMENZA PRECOCE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un qualsiasi incantatore

Durata: permanente

Effetto: riduce l'Intelligenza a 2 punti

Questo incantesimo è efficace solo sugli incantatori, ovvero su qualsiasi essere in grado di lanciare incantesimi (arcani o divini, non fa differenza), senza che tuttavia questi incantesimi siano semplicemente abilità magiche caratteristiche della sua razza (come i poteri magici di un genio, ad esempio). La vittima perde istantaneamente le sue capacità intellettuali, non può più ricordare, né pensare o parlare correttamente, e diventa un analfabeta smemorato; in termini di gioco, il suo punteggio di Intelligenza viene ridotto a 2. Tali effetti possono essere evitati con un favorevole TS contro Incantesimi, cui si applica una penalità di -4.

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

Durata: permanente

Effetto: liquefa 270 mq di roccia; inverso solidifica 270 mq di fango in roccia

Questo incantesimo ha la proprietà di trasformare terra, roccia o pietra in fango simile a sabbie mobili. Lo strato solido può essere spesso fino a 3 metri e viene trasformata una superficie di 270 metri quadrati, con l'incantatore che può decidere le esatte dimensioni della zona (6 m x 45 m, 9 m x 30 m, ecc.), la quale deve trovarsi entro 36 metri da lui. Gli esseri che si trovano o che entrano nella zona subiscono una riduzione di velocità del 90%, e possono restare bloccati, sprofondando nel fango, se non vengono aiutati dall'esterno o da mezzi magici, oppure se non riescono ad abbandonare l'area entro un round (considerando la nuova velocità del soggetto finché si trova al suo interno). Infatti, dopo il primo round le vittime sprofondano fino alla cintola e non possono più spostarsi, e da quel momento affondano lentamente di altri 30 centimetri al round se tentano di muoversi. Chiunque venga sommerso totalmente dal fango, può rischiare di morire per soffocamento (si può trattenere il fiato per un numero di round pari al punteggio di Costituzione, poi si perde 1/3 dei PF ogni round e dopo il 3° round si muore).

Se l'incantesimo viene indirizzato contro un essere fatto di roccia o pietra (come un golem di pietra), esso deve effettuare un TS contro Raggio della Morte oppure venire sciolto completamente e distrutto; nel caso in cui il TS riesca, perde comunque la metà dei Punti Ferita totali, viene irrimediabilmente sfigurato e rallentato (come l'effetto inverso dell'incantesimo *velocità* di terzo livello) fino a che non viene riparato con mezzi magici adeguati o l'inverso di questo effetto.

L'incantesimo inverso, *indurire*, trasforma lo stesso volume di fango in roccia. L'effetto è permanente ed eventuali vittime immerse nel fango devono ricorrere ad un TS contro Incantesimi (con penalità di -4 per esseri immersi fino alla cintola e oltre), per evitare di restare intrappolate nella roccia e morire. Un favorevole TS indica che la vittima è stata capace di uscire dal fango approfittando dell'improvviso indurimento dello stesso, issandosi sulla sua superficie.

## DISTORSIONE SPAZIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: 10 mq per livello

Durata: 2 turni per livello

Effetto: distorce lo spazio entro 10 mq per livello per facilitare o rallentare lo spostamento

Questo incantesimo è in grado di alterare lo spazio entro una superficie fissa di 10 metri quadrati per livello dell'incantatore davanti a lui, ma solo se viene lanciato in un ambiente composto esclusivamente

di un tipo di elemento: sottoterra, sott'acqua, in aria, nella lava o in uno dei piani elementali. L'effetto altera lo spazio in uno dei modi seguenti a scelta del mago:

**Aumentare le distanze:** gli individui che transitano entro l'area influenzata dall'incantesimo percorrono un terzo della distanza che percorrerebbero normalmente (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 4 chilometri nello spazio normale (quindi ad esempio, se l'area influenzata è di 100 metri, gli individui al suo interno si spostano in effetti di 400 chilometri in una determinata direzione).

Per poter distorcere lo spazio, è necessario che l'incantatore sia un elementale o che utilizzi i servigi di un elementale del tipo adatto al luogo in cui la magia avrà effetto (ad esempio usando *evoca elementali* o magie simili). L'elementale stesso diventerà il vettore fisico attraverso cui la *distorsione spaziale* avrà luogo. Esso si espande lungo l'area d'effetto dell'incantesimo 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 dell'effetto. Da notare tuttavia che l'elementale non rende immune agli effetti deleteri dell'elemento in cui si transita, in particolare se si cammina nella lava o sott'acqua si rischia di morire se non si è protetti magicamente, così come se si arriva ad altezze povere di ossigeno o si passa sottoterra attraverso sacche di gas nocivi.

**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.

Gli effetti di questo incantesimo non sono percepibili dai sensi dei mortali: chiunque entri nell'area d'effetto dell'incantesimo fino a quando esso è in funzione, ha diritto ad effettuare una prova di Intelligenza per accorgersi che qualcosa non quadra. Se egli si accorge che la realtà è distorta e sceglie di resistere all'effetto, può effettuare un TS Incantesimi, e se ha successo, per lui le dimensioni spaziali restano normali.

Inoltre, qualsiasi danno arrecato all'elementale che crea fisicamente il passaggio annulla la distorsione e fa tornare l'elementale alla sua forma normale, presumibilmente molto arrabbiato. L'incantatore può tentare di riprendere il controllo della creatura persuadendola o tramite incantesimi appositi, e fintanto che la durata della distorsione spaziale è attiva, l'elementale può ripristinare l'effetto per la porzione di spazio interessata originariamente. Qualsiasi incantesimo che danneggia l'area di transito o qualsiasi attacco fisico all'area di transito danneggia anche l'elementale e fa collassare il tunnel dal punto in cui è stato provocato il danno in avanti (quindi non c'è pericolo per chi sta attraversando di finire compressi nel collasso del tunnel).

Questo incantesimo non permette di attraversare barriere magiche di alcun tipo, né di uscire da un piano di esistenza, e come già detto funziona solo finché le dimensioni alterate rientrano in un ambiente composto esclusivamente da un tipo di elemento. Inoltre, l'incantesimo non permette di attraversare lo Scudo del Mondo (la barriera fisica di roccia anti-magia che si trova sepolta nella crosta mystarana e separa il mondo esterno da quello cavo), a meno che non sfrutti una breccia già esistente nello Scudo del Mondo.

## DOMINARE PERSONE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura umanoide vivente

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: mago controlla azioni della vittima

Con questo incantesimo il mago è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura umanoide vivente presente entro 18 metri, con l'esclusione quindi di non-morti, costrutti e melme, mediante un legame telepatico con la mente del soggetto. Una volta stabilito il dominio, l'unico limite all'estensione del controllo è che mago e creatura dominata rimangano sullo stesso piano di esistenza. Se hanno un linguaggio in comune l'incantatore può costringere la vittima ad eseguire i suoi ordini nei limiti delle sue capacità intellettive. Se invece non condividono alcun linguaggio, il mago potrà impartire solo comandi di base come "Seguimi", "Vai là", "Attacca lui", "Stai fermo", e così via.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare e dormire). Se il mago lo desidera può cambiare l'ordine impartito quando vuole, semplicemente concentrandosi per un round, e se la vittima è nel suo stesso piano di esistenza essa seguirà le nuove istruzioni all'istante, viceversa continuerà col suo vecchio incarico.

Inoltre, sempre concentrandosi sulla creatura dominata, l'incantatore può ricevere percezioni sensoriali assolute come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se non è possibile una vera comunicazione telepatica ma solo empatica. Il mago non può vedere attraverso gli occhi della vittima o sentire tramite le sue orecchie, ma può rendersi conto di quel che accade intorno in base alle sensazioni (se ad esempio ha freddo, ha paura, prova dolore, sta parlando con qualcuno o sta dormendo).

La vittima può opporsi alla dominazione con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2, ma se il TS fallisce, rimane sotto il controllo dell'incantatore per la durata dell'effetto o fino a che non viene spezzato magicamente il dominio. Inoltre, se la vittima è costretta ad intraprendere azioni contro la propria natura, essa si oppone a questi comandi e può annullare la dominazione con un nuovo TS contro Incantesimi con un bonus di +2. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti e liberano la creatura

dal vincolo dell'incantesimo. La creatura ricorda sempre tutte le azioni svolte sotto l'influenza del mago e si comporterà di conseguenza.

Ogni incantatore può dominare tramite questo incantesimo un massimo di una creatura per bonus di Intelligenza o Carisma (in base al più vantaggioso). Se vuole dominarne altre, deve necessariamente abbandonare il controllo su una delle tre precedentemente influenzate. È infine necessario che l'incantatore passi almeno un turno al giorno concentrandosi sulla creatura dominata per mantenerne il controllo, viceversa la vittima riceve ogni giorno un nuovo TS contro Incantesimi senza penalità per liberarsi dall'effetto.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## EVUCA ELEMENTALI

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un elementale

Durata: concentrazione

Effetto: evoca un elementale da 16 DV

Questo incantesimo consente all'incantatore di evocare un qualunque tipo di elementale da uno dei piani corrispondenti. Finché l'evocatore rimane concentrato, l'elementale esegue ogni compito gli venga ordinato che sia in suo potere (come trasportare oggetti o persone, attaccare, difendere l'incantatore, sorvegliare una persona o un luogo, ecc.). Le statistiche dell'elementale sono diverse asseconda del tipo di piano da cui proviene, ma tutti gli elementali evocati sono alti 4,8 metri e hanno la forma di un umanoide privo di gambe, con torso, testa e braccia della materia a cui appartengono. Ciascun elementale infligge 1d8 di danni addizionali a creature che combattono nel suo habitat (in acqua, in aria, sulla terra o nel fuoco):

**Elementale dell'Acqua:** CA -2; DV 16; MV 18(6) o nuotando 54(18); # Att. 1 pugno; Danni 3d8; TS G16; AM N; Immune alle armi normali, infligge +1d8 punti di danno a creature del fuoco; Riceve danni doppi da elementali dell'aria (TS contro Raggio della morte per subire danni normali) e danni minimi da elementali del fuoco; inoltre non è in grado di attraversare barriere d'aria più spesse di 2 metri.

**Elementale dell'Aria:** CA -2; DV 16; MV volando 108(36); # Att. 1 pugno; Danni 3d8; TS G16; AM N; Immune alle armi normali, fa cadere automaticamente esseri con 2 DV o meno (TS contro Incantesimi evita); Riceve danni doppi da elementali della terra (TS contro Raggio della morte per subire danni normali) e danni minimi da elementali dell'acqua; inoltre non è in grado di attraversare barriere di terra più spesse di 30 centimetri.

**Elementale del Fuoco:** CA -2; DV 16; MV 36(12); # Att. 1 pugno; Danni 3d8; TS G16; AM N; Immune alle armi normali, infligge +1d8 punti di danno a creature del freddo o dell'acqua; Riceve danni doppi da elementali dell'acqua (TS contro Raggio della morte per subire danni normali) e danni minimi da elementali della terra, inoltre non è in grado di attraversare barriere d'acqua più spesse di 2 metri.

**Elementale della Terra:** CA -2; DV 16; MV 18(6) o scavando 27(9); # Att. 1 pugno; Danni 3d8; TS G16; AM N; Immune alle armi normali; Riceve danni doppi da elementali del fuoco (TS contro Raggio della morte per subire danni normali) e danni minimi dagli elementali dell'aria, inoltre non è in grado di attraversare barriere di fuoco più spesse di 2 metri.

Per non perdere il controllo dell'elementale, l'incantatore non può combattere, né lanciare incantesimi o usare oggetti magici, ma può solo camminare alla metà della sua normale velocità e parlare; se per qualsiasi motivo la concentrazione viene interrotta (ad esempio se si viene feriti), il dominio sull'elementale è perso e non può più essere recuperato con questa magia. L'elementale non può sotto controllo tenterà di uccidere chi l'ha evocato e attaccherà chiunque si frapponga tra lui e il suo bersaglio.

Finché un elementale rimane sotto il controllo dell'evocatore, questi può farlo tornare al piano di esistenza a cui appartiene con la semplice concentrazione; se invece, è privo di controllo, può essere rimandato al suo piano originale con un incantesimo di *dissolvi magie*, con una *distruzione del male*, con *esilio* o *bandire*.

Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse fino a quando non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

## FIAMMA PURIFICATRICE

Scuola: Invocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: istantanea

Effetto: esplosione di fuoco causa 1d6 pf per livello, mago ne è immune, non-morti hanno -1 a TS

Questo incantesimo è simile ad una *palla di fuoco*, con una notevole differenza: l'esplosione di fuoco non danneggia in alcun modo l'incantatore che la evoca né il suo equipaggiamento, e in questo modo può anche centrarla su di sé. Inoltre, tutte le creature non-morte presenti nell'area d'effetto subiscono una penalità di -1 al loro Tiro Salvezza per dimezzare i danni.

## FORMA ELEMENTALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: trasforma un individuo in un elementale

Questo incantesimo dona alla creatura toccata dall'incantatore la capacità di trasformarsi in un tipo di elementale a scelta, fino al termine dell'incantesimo. Le statistiche della creatura (THAC0, TS, CA, PF, caratteristiche, numero di attacchi, ecc.) rimangono invariate, ma essa acquisisce le immunità (e i punti deboli) dell'elementale e i suoi attacchi speciali, e se viene trasportata in un piano elementale riesce a muoversi e a sopravvivere. L'individuo può cambiare la forma ele-

mentale assunta quando vuole, concentrandosi per un round, ma finché rimane in *forma elementale* non può usare il suo equipaggiamento, né lanciare incantesimi.

### **FORZA TAURINA \***

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: porta la Forza a 18; inverso porta la Forza a 3

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura vivente, il suo punteggio di Forza diventa immediatamente di 18 punti per tutta la durata della magia; non ha ovviamente alcun effetto sulle creature che abbiano già un punteggio di 18 o superiore in questa caratteristica. Tutti i bonus (prove di Forza, Tiro per Colpire e per ferire) sono immediatamente applicabili.

L'inverso di questo incantesimo, *debolezza*, riduce a 3 il punteggio di Forza della vittima (con tutte le penalità che ne conseguono), se questa fallisce un Tiro Salvezza contro incantesimi; raggio e durata sono gli stessi dell'incantesimo normale.

Né *forza taurina*, né *debolezza* possono essere abbinati all'incantesimo *permanenza*.

### **FRANTUMARE**

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un volume di 27 mt.cu.

Durata: istantanea

Effetto: distrugge oggetti o esseri di materia inorganica

Questo incantesimo ha effetto solo su bersagli composti di materie inorganiche (come metalli, pietre, leghe, cristalli, ecc.). L'incantatore fissa il bersaglio della magia che deve trovarsi entro 36 metri ed essere compreso entro un volume di 27 metri cubi; se è più grande, l'incantesimo non riesce ad intaccarlo. Una volta lanciato l'incantesimo, il bersaglio deve effettuare un favorevole TS contro Distruzione per evitare di perdere il 50% dei suoi Punti Danno o Punti Strutturali (per costruzioni di grandi dimensioni) attuali; se il bersaglio non possiede Punti Danno e il TS fallisce, esso viene irrimediabilmente distrutto e va in frantumi. Se il bersaglio è un oggetto magico o un costrutto, esso beneficia di un bonus di +5 al TS.

### **FRUSTA DI VENTO**

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 6 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: frusta invisibile causa 2d4 Pf

Questo incantesimo sfrutta la forza del vento per creare una frusta invisibile e ululante che esce dalle dita dell'incantatore e può essere da lui usata per colpire qualsiasi creatura entro 6 metri. La frusta causa 2d6 punti di danno tagliante a creature e oggetti, emette un

sibilo acuto quando viene usata, ma non può essere bloccata poiché fatta d'aria compressa, né l'incantatore può essere disarmato dato che l'energia parte direttamente dalle sue dita. Per ferire il nemico è necessario un normale Tiro per Colpire modificato dal bonus Destrezza dell'incantatore, ma dato che la vittima non può vedere l'arma il mago riceve un bonus di +3 al TxC. La frusta è considerata come una +3 o incantesimo di 5° per capire quali creature è in grado di danneggiare.

L'effetto dura 1 round per livello, ma può essere dissolto magicamente prima o può svanire se il mago sviene o muore. L'incantatore può anche lanciare altri incantesimi o usare le mani per compiere altre azioni, ma quando usa la *frusta di vento* non può evocare altre magie e deve avere almeno una mano libera.

### **FULMINE OSCURO**

Scuola: Invocazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fulmine largo 1,5 metri e lungo 18

Durata: istantanea

Effetto: crea un fulmine lungo 18 metri che causa 1d6 Pf per livello + TS per evitare cecità

Questo incantesimo crea un fulmine d'ombra che non emana luce largo 1,5 metri, che parte da un punto a scelta entro 54 metri dall'incantatore e si estende per 18 metri in linea retta, colpendo senza possibilità d'errore il bersaglio prefissato. Tutti gli esseri che si trovano nella sua traiettoria subiscono 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (max 20d6), anche se possono dimezzare tali danni effettuando ciascuno con successo un TS contro Incantesimi. Inoltre le vittime devono effettuare anche un favorevole TS contro Paralisi o essere accecate perennemente.

### **FUOCO D'ASSEDIO**

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: una macchina d'assedio ogni due livelli

Durata: 12 ore

Effetto: +4 al TxC e al VB di macchine da guerra

Quando lancia questo incantesimo, il mago seleziona una macchina d'assedio (posta entro il raggio) per ogni due livelli di esperienza che ha raggiunto (per esempio, un mago di 21° livello può coinvolgerne sino a 11); con macchina d'assedio si intendono solo pezzi d'artiglieria quali baliste, catapulte, trabucchi e altri ordigni meccanici analoghi (sono escluse torri d'assedio, arieti, e così via). Tutti i macchinari coinvolti scagliano magicamente i colpi con precisione inusitata (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. Ogni macchina non può ricevere più di un'applicazione di questo effetto. Le armi d'assedio così incantate non funzionano da sole, ma devono essere caricate e manovrate da artiglieri; se poi non ci sono munizioni a sufficienza, l'incantesimo risulta sprecato.

*Fuoco d'assedio* può essere dissolto magicamente, ma ogni *dissolvi magie* ha efficacia solo su una macchina da guerra per volta.

## GIARA MAGICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: incantatore può prendere possesso di un corpo

Pronunciando questo incantesimo, l'anima dell'incantatore abbandona il suo corpo e viene trasferita in un oggetto inanimato non magico (denominato "giara") scelto dall'incantatore, che si trova entro 9 metri da lui. Da questo oggetto poi, lo spirito dell'incantatore può tentare di prendere possesso di un qualsiasi essere vivente dotato di un'anima (esclusi quindi non-morti e costruiti), che si trovi entro 9 metri dalla giara. Se la vittima effettua con successo un TS contro Incantesimi, il tentativo fallisce e l'incantatore non può più tentare di lanciare l'incantesimo contro quella vittima per 1 turno. 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*.

L'incantatore può fare compiere al corpo posseduto delle normali azioni, ma non può utilizzare le abilità speciali del nuovo corpo (come soffi o poteri magici), né le proprie (come lanciare incantesimi), anche se guadagna le caratteristiche fisiche (CA, Punti Ferita, punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione, capacità di movimento) e le immunità naturali e speciali del corpo stesso. Conserva invece i propri Tiri Salvezza, il THACO, i PE, i suoi ricordi e le sue capacità mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma e tutte le abilità generali), e se rimane nel corpo ospite ininterrottamente abbastanza a lungo (1 settimana per proprio livello), riuscirà ad entrare in simbiosi con esso e a riguadagnare tutte le sue capacità di classe (incantesimi inclusi).

Un incantesimo di *distruzione del male* costringe lo spirito dell'incantatore ad abbandonare il corpo posseduto ed a tornare nella *giara magica*, mentre lo spirito della vittima riprende possesso del suo corpo; tuttavia, finché resta nella giara, l'incantatore può tentare di impadronirsi di qualsiasi altra vittima vivente, e non necessita né di cibo, riposo o aria, potendo vivere perennemente (anche se ogni anno trascorso nella *giara magica* deve effettuare un TS contro Incantesimi o perdere 1 punto di Saggezza perdendo la sua sanità mentale). Quando lo spirito dell'incantatore torna ad unirsi al suo corpo originale (che nel frattempo rimane totalmente privo di sensi e vulnerabile), l'incantesimo ha termine.

Se il corpo posseduto dall'incantatore viene distrutto (o ridotto a meno di 0 PF), lo spirito della vittima muore e quello dell'incantatore torna nella *giara magica*; da qui, lo spirito del mago può tentare di prendere possesso di un altro corpo o tornare al suo corpo originale. Se la *giara magica* viene distrutta, lo spirito presente al suo interno muore, e se si tratta di quello

della vittima, allora l'incantatore è confinato nel suo nuovo corpo per sempre. Se il corpo originale del mago viene distrutto, il suo spirito resta imprigionato dentro la *giara magica* quando vi fa ritorno, fintanto che egli non riesca a prendere possesso di un altro corpo.

## IMMAGINE PERSISTENTE

Scuola: Illusione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: volume max 216 mt.cu.

Durata: 1 turno per livello

Effetto: crea un'illusione autonoma

Questo incantesimo è simile ad una *creazione spettrale* ma non necessita che l'incantatore resti concentrato per controllarla. L'illusione perdura per 1 turno per livello del mago e include effetti visivi, uditivi, termici, e olfattivi e può essere smascherata da chiunque penetri o venga in contatto con l'area d'effetto ed effettui un TS contro incantesimi mentali (con modificatore da +5 a -5 dato dal DM in base al realismo dell'illusione riferita all'ambiente circostante).

Se crea una creatura o un gruppo di creature (che comunque devono rimanere entro l'area d'effetto della magia), essa si comporta seguendo le istruzioni che l'incantatore dà al momento del lancio dell'incantesimo, ed è persino in grado di pronunciare semplici frasi che l'incantatore ha istruito. Se l'incantatore si concentra e l'illusione è nel raggio d'azione, può anche spostarla fino a che essa rimane a 72 metri da lui. Quando si ferma o il mago smette di concentrarsi, quel punto diventa il nuovo centro dell'area d'effetto dell'illusione.

Se invece l'incantatore crea un effetto ambientale o magico (come una tempesta o l'esplosione di un dardo infuocato), un TS contro incantesimi mentali riuscito permetterà di riconoscere l'illusione e ignorarne gli effetti. Se il TS fallisce, le vittime devono comportarsi esattamente come se l'effetto fosse reale, salvo accorgersi della finzione una volta uscite dall'area d'effetto della magia. Se con questo effetto una creatura dovesse morire, rimarrebbe svenuta solo per 1d4 round, e si risveglierebbe conscia della finzione.

## IMPOSIZIONE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: costringe un essere ad eseguire un compito

Questa magia costringe la vittima 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 tipo di essere, inclusi non-morti, costruiti, creature planari e melme. Tra i tipici compiti che possono essere affidati alla vittima si annoverano: rispettare una determinata legge, uccidere un mostro, recuperare un prigioniero o un oggetto, evitare di parlare con qualcuno o di ricordare qualcosa,

ecc. Se l'*imposizione* imposta è suicida (ad esempio gettarsi nella lava o lasciarsi sgozzare), l'incantesimo non ha alcun effetto, mentre se presuppone che il compito abbia un termine (come riportare a casa un oggetto rubato), una volta compiuta l'impresa l'*imposizione* svanisce. Per evitare questa costrizione, la vittima deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi a -2, se però fallisce, è succube dell'*imposizione* fino al completamento dell'incarico (se il compito imposto ha un termine definito), o fino a che il mago che ha lanciato l'incantesimo non dichiara decaduta l'*imposizione*, oppure fino a che la vittima non beneficia di un *perdono* (magia clericale di 5° livello) o di un incantesimo di livello superiore in grado di annullare la magia (come *spezzare incantamento*). Ogni vittima che rifiuti di eseguire il compito assegnatole viene maledetta, fin quando non si sottomette ed inizia, o prosegue, l'impresa assegnatale. Il tipo di punizione viene deciso dall'incantatore quando lancia l'incantesimo, e può essere di potenza doppia rispetto a una normale *maledizione*, ma mai immediatamente mortale (anche se nel lungo periodo potrebbe causare la morte del ribelle).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

### INCANTESIMO D'OMBRA

Scuola: Illusione

Raggio: variabile

Area d'effetto: variabile

Durata: variabile

Effetto: imita un incantesimo di Invocazione

Questa magia attinge all'energia dell'Illusione per creare una versione quasi-reale di un qualsiasi incantesimo di Invocazione di 4° livello o inferiore.

Ogni vittima dell'incantesimo deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali ( tiro che il Master dovrebbe fare in segreto) per dubitare dell'effetto; se il giocatore annuncia esplicitamente questo dubbio, il TS beneficia di un bonus di +2. Ogni creatura che realizza il TS subisce solo un quinto dei danni dall'attacco, e se la magia ha un effetto speciale, esso ha una forza di un quinto (se applicabile) o solo una possibilità del 20% di verificarsi. Indipendentemente dal TS per dubitare, le vittime dell'incantesimo possono effettuare qualsiasi TS previsto per evitare o ridurre gli effetti dell'incantesimo simulato. Tutti gli incantesimi che non producono danni hanno effetto normalmente eccetto che verso quanti dubitano con successo della loro natura: questi ultimi non risentono affatto della magia. Gli oggetti sono sempre immuni a questo effetto.

### LIBERTÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1d4 creature viventi

Durata: 6 turni

Effetto: libera fino a 4 creature viventi

Questo incantesimo è efficace contro ogni essere vivente, ad eccezione dei non-morti, dei costruiti e

delle melme. L'incantesimo rimuove qualsiasi tipo di paralisi su 1d4 esseri di qualsiasi tipo entro 36 metri, inclusi legacci e catene normali o magiche (che si aprono istantaneamente), ma non ha effetto contro la paralisi indotta da fattori congeniti (come avere i muscoli recisi o atrofizzati o le ossa fratturate).

### LINGUA UNIVERSALE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: mago parla con qualsiasi vivente entro 9 mt

Questo incantesimo permette all'incantatore di parlare con qualsiasi creatura vivente (compresi animali e mostri ma esclusi i vegetali), riuscendo a comprenderla e a farsi capire a sua volta, fino a che essa rimane entro 9 metri dall'incantatore. La magia permette di interloquire anche con più creature allo stesso tempo.

### MEMORIA

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un incantatore

Durata: speciale

Effetto: recupera un incantesimo dopo averlo lanciato

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo su se stesso o su un altro incantatore (arcano o divino che sia), il soggetto può immediatamente recuperare (cioè rimemorizzare) un qualunque suo incantesimo di livello 1°-5° che abbia lanciato fino a 10 minuti (1 turno) prima. Questa capacità perdura fino a quando non viene usata per la prima volta (azione che pone termine all'incantesimo). L'effetto è inutile se lanciato su soggetti che non possono lanciare incantesimi.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

### METAMORFOSI NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un individuo vivente sembra uno zombi

Questo incantesimo consente alla creatura vivente toccata dall'incantatore di assumere l'aspetto e le caratteristiche di uno zombi. Per la durata dell'effetto, il soggetto cessa di respirare, non prova dolore o emozioni, diventa immune alla paralisi, ai veleni e al risucchio d'energia, ma è ancora vulnerabile a incantesimi di charme e ammaliamento e alla fatica (e quindi al sonno). Se viene esposto a un veleno, l'effetto si farà sentire solo quando l'incantesimo cessa, mentre gli effetti di un veleno assunto prima della trasformazione vengono temporaneamente bloccati, e riprenderanno normalmente il decorso al termine dell'incantesimo. L'immunità al dolore non costituisce una protezione

contro gli attacchi, dato che i danni subiti rimangono tali. Gli incantesimi che agiscono in modo specifico sui non-morti però (come *distruggere non-morti*), non hanno alcun effetto sul soggetto, così come i tentativi di scacciarlo, rivelando la sua reale natura.

Il corpo del soggetto assume in tutto e per tutto l'aspetto di un cadavere riportato in vita: carne e pelle trascolorano e si afflosciano mostrando le ossa sottostanti, ma l'abbigliamento e gli oggetti restano intonsi. Purtroppo, a causa di questa metamorfosi, anche le giunture e i muscoli del soggetto perdono flessibilità, ed esso si trova ad avere lo stesso handicap dei normali zombi, ovvero una penalità di -4 ai Tiri Iniziativa, una velocità base ridotta a 27 (9) metri al round, e l'impossibilità di beneficiare degli effetti della *velocità*, nonché l'incapacità di effettuare più di un attacco al round. Infine, a causa della trasformazione, il soggetto è costretto a cibarsi di carne morta per sfamarsi (assumere altro cibo non placa la sua fame), anche se è in grado di controllarsi perfettamente se non rimane in questa forma per più di 24 ore.

Qualsiasi creatura che osservi il soggetto della *metamorfosi necromantica* crede che si tratti realmente di uno zombi, e persino i non-morti lo crederanno uno di loro e 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 giungere a scoprire l'inganno con una prova di Saggia effettuata con successo.

## MURO DI PIETRA

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: muro di 50 mq spesso 60 cm

Durata: permanente

Effetto: crea un muro di pietra di 50 mq e spesso 60 cm

Questo incantesimo crea una parete di pietra grezza verticale, spesso esattamente 60 centimetri, le cui dimensioni sono scelte dall'incantatore, anche se la superficie totale non può essere superiore a 50 metri quadrati. L'intera parete deve trovarsi entro 18 metri dall'incantatore quando viene creata, deve poggiare sul terreno o su un supporto stabile, e non può essere creata in spazi già occupati da altri oggetti solidi.

Il *muro di pietra* continua ad esistere fin quando non viene dissolto magicamente oppure distrutto fisicamente, usando delle armi d'assedio, martelli o picconi, o se viene assalito da una creatura di taglia grande o superiore (la sua CA è 5 e i suoi Punti Strutturali sono pari al livello dell'incantatore che l'ha creato); nel secondo caso però, il muro abbattuto infligge 10d10 punti di danno alle creature che si trovano entro 3 metri durante la sua caduta, danni dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi.

Occorre ricordare che una creatura di dimensioni medie (tra 1,2 e 2,1 metri) che utilizza un martello o un piccone, oppure una creatura di dimensioni grandi (tra 2,2 e 3,6 metri) che attacca a mani nude, causa 1 Punto Strutturale alle costruzioni ogni 15 Pf

effettivi inflitti, ad eccezione di attacchi con dardi e frecce di dimensioni medie o inferiori, inutili contro il muro. Una creatura di dimensioni enormi (tra 3,6 e 7,5 metri), o un incantesimo distruttivo causa 1 PS ogni 10 Pf arrecati, le creature di dimensioni gigantesche (oltre i 7,5 metri) infliggono 1 PS ogni 5 Pf e le armi d'assedio causano 1 PS ogni Pf inflitto.

## NEBBIA MENTALE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: nube di raggio 6 metri

Durata: 6 turni

Effetto: crea una nube di nebbia che indebolisce la resistenza mentale di chi si trova al suo interno

Questo incantesimo produce una foschia leggera che non ostacola molto la visuale ma indebolisce la resistenza mentale di coloro che si trovano al suo interno. Il banco di nebbia si forma entro 36 metri dall'incantatore e occupa una sfera di raggio 6 metri, permanendo nell'area per 6 turni. Coloro che vi si avventurano all'interno subiscono una penalità di -4 a tutti i TS contro incantesimi mentali e a tutte le prove di Saggia fintanto che restano dentro la nebbia, e la penalità permane per altri 1d6 round quando ne escono.

La nebbia non ostacola la vista o il movimento in maniera significativa e può essere spazzata via normalmente in un minuto da un vento moderato (20 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

Area d'effetto: nube larga 9 metri e alta 6 metri

Durata: 6 turni

Effetto: crea una nube semovente di veleno che uccide tutte le creature con 5 DV o meno

Questo incantesimo crea una nube di vapori velenosi del diametro di 9 metri ed alta 6 metri, che appare a 3 metri dall'incantatore. La nube si sposta alla velocità di 18 metri al round, in qualsiasi direzione indicata dall'incantatore (che può modificarne la direzione concentrandosi per un round, anche se non necessita di concentrarsi per mantenerla in esistenza), oppure nella direzione del vento se l'incantatore non la guida, e viene distrutta se incontra alberi, vegetazione fitta o muri, oppure se viene magicamente dissolta prima del termine della sua durata. Tutti gli esseri viventi (esclusi quindi non-morti e costruiti, ed anche elementali e melme) che vengano a trovarsi dentro la nube subiscono 1 punto di danno per ogni round di permanenza. Inoltre, ogni vittima dotata di 5 DV o meno deve effettuare con successo un TS contro Veleno, altrimenti muore sul colpo avvelenata dai vapori melfitici.

## OBLIO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: distrugge esseri con 4 DV o meno e ferisce quelli con 5+ DV

Questo incantesimo ha effetti differenti in base alla robustezza della vittima. Esso influenza qualsiasi essere (compresi non-morti, costrutti ed esterni) su cui viene lanciato, e gli effetti sono determinati dai Dadi Vita posseduti dalla creatura come segue:

- 4 DV o meno: la creatura scompare polverizzata (escluso il suo equipaggiamento, che cade a terra), lasciando dietro di sé una nuvola di fumo che si dissipa subito dopo;
- 5-8 DV: la creatura deve effettuare un TS Incantesimi per non essere polverizzata (vedi sopra); se il TS riesce, subisce ugualmente 6d8 punti di danno;
- 9+ DV: la creatura subisce 6d8 punti di danno, ma può dimezzarli con un favorevole TS Incantesimi.

## ONDA CONGELANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: arco lungo 5 metri

Durata: 2d6 round o istantanea

Effetto: onda di ghiaccio paralizza e danneggia

L'incantesimo crea un'onda di energia gelida semicircolare di arco 5 metri che parte da un qualsiasi punto entro 2 metri per livello e colpisce un punto scelto dal mago entro lo stesso raggio d'azione, danneggiando tutte le creature e gli oggetti toccati dall'onda. Le vittime fanno un TS contro Raggio della Morte: se falliscono subiscono 1 punto di danno per livello del mago e sono paralizzate (ipotermia) per 2d6 round; viceversa la temperatura corporea subisce un brusco sbalzo termico che causa semplicemente 1 punto di danno per livello del mago (max. 36 Pf, non dimezzabili) e stordimento per 1 round. Gli oggetti di dimensioni grandi o inferiori subiscono 1 PD per livello del mago, ma possono dimezzare i danni con un TS contro Gelo; oggetti o costruzioni più grandi sono immuni.

Creature non-morte e costrutti sono immuni a questo incantesimo, mentre creature del freddo (es.: giganti dei ghiacci, draghi bianchi, salamandre del freddo) subiscono automaticamente metà dei danni ed evitano lo stordimento.

## ONDA DI FUOCO

Scuola: Invocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: arco lungo 5 metri

Durata: istantanea

Effetto: onda di fuoco infligge 1d6 +1 pf per livello

L'incantatore crea un'onda semicircolare a forma di mezzaluna di arco 5 metri che parte da un

qualsiasi punto entro 2 metri per livello e si scaglia contro il bersaglio, che si trova all'interno dello stesso raggio d'azione, bruciando tutto ciò che incontra sul suo cammino. Se però incontra un ostacolo abbastanza grande (una creatura di dimensioni Piccole, un muro o una porta di almeno 2 mq), allora l'onda si arresta prima di colpire il bersaglio designato, ed infligge i danni all'ostacolo che incontra. Se l'ostacolo non è abbastanza grande invece, l'onda lo brucia (causandogli 3d6 PF di danni) passando oltre, fino a colpire il bersaglio automaticamente (nessun TxC richiesto).

I danni causati dall'*onda di fuoco* al bersaglio che colpisce con tutta la sua energia distruttiva sono 1d6+1 PF per livello dell'incantatore (max. 20d6+20 al 20°, TS contro Incantesimi schivabili per dimezzare). Se sono abbastanza vicine, l'onda può riuscire a danneggiare fino a 3 creature di dimensioni medie o inferiori con la sua massima potenza (provocando ad esse i normali PF sopra riportati).

L'*onda di fuoco* attraversa senza problemi un *muro di fuoco*, mentre se si schianta contro un *muro di ghiaccio* essa lo distrugge spegnendosi. Inoltre, una barriera d'acqua spessa almeno 30 cm spegne l'onda.

Gli esseri affini al fuoco (come draghi rossi e elementali del fuoco) subiscono automaticamente metà dei danni, e possono ridurli a un quarto con un TS.

## PELLE DI PIETRA

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: la pelle diventa spessa come pietra e offre CA 4 e una riduzione di 3 punti di danno per attacco

Questo incantesimo rende la pelle della creatura toccata di color grigio, levigata e dura come pietra, dandogli una CA naturale di 4 punti e riducendo qualsiasi tipo di danno inflitto al soggetto di 3 punti per ogni attacco, ad esclusione di attacchi portati con armi contundenti, che causano i danni normali.

Gli effetti benefici di questo incantesimo non sono cumulativi con altre magie che modifichino la pelle del soggetto (si applicano le condizioni migliori).

## PENETRARE LE DIFESE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: vulnerabile ad armi normali e 2 pt malus a CA

Questo incantesimo è stato creato per essere usato contro creature normalmente immuni alle armi normali. Se la vittima non realizza un TS contro Incantesimi, per la durata dell'effetto qualsiasi immunità alle armi normali (naturale o acquisita magicamente) viene soppressa, e la sua Classe d'Armatura peggiorata di 2 punti. Ciò significa ad esempio che un vampiro, un licantropo, un gargoye o un essere in forma gassosa vit-

time dell'incantesimo possono essere feriti da armi normali, oltre che essere più goffi e facili da colpire.

L'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

Effetto: pioggia orribile crea panico

Questo incantesimo sviluppa le condizioni per un forte temporale che si forma nel giro di 1 turno, durante il quale l'incantatore deve continuare a rimanere concentrato per non perdere l'incantesimo. Se il cielo è già coperto da nubi invece, la pioggia comincia a cadere dopo un round e continua fino al termine della durata, ricoprendo un'area circolare del diametro di 1 km. Una volta iniziata la pioggia, l'effetto prosegue autonomamente senza bisogno che il mago si concentri.

L'incantatore può scegliere varie forme di pioggia in base al proprio livello (v. tab. 2.7).

**Tab. 2.7. – Forma della Pioggia di Terrore**

| Livello | Tipo di pioggia          |
|---------|--------------------------|
| 9°-10°  | Acqua nera e putrida     |
| 11°-12° | Cenere e carboni ardenti |
| 13°-14° | Sangue e ossa            |
| 15°-16° | Pipistrelli e ragni      |
| 17°-18° | Rospa e rane             |
| 19°+    | Serpenti                 |

Esempio: un mago di 18° potrebbe far piovere ragni, o pipistrelli morti, o sangue, o cenere, o acqua nera.

Un terzo delle creature che piovono dal cielo sopravvive alla caduta e fugge. Chiunque si trovi nell'area d'effetto allo scoperto subisce 1 punto di danno a causa della pioggia per ogni minuto in cui rimane senza riparo. Inoltre, tutte le creature che assistono alla pioggia e hanno meno di 5 DV o Livelli devono effettuare un TS o essere prese dal panico finché la pioggia continua (il panico produce una penalità di -2 a tutti i loro Tiri Salvezza, tiri per colpire e prove di abilità o caratteristica); indipendentemente dai suoi DV, qualsiasi animale non intelligente è preso dal panico.

## PORTA DI ROCCIA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: apre una via attraverso la roccia

Per l'intera durata dell'incantesimo, la roccia, per quanto sia densa, non è in grado di impedire il movimento dell'incantatore (persino stalagmiti e pareti di roccia si piegheranno o si apriranno magicamente per permettere al mago di passare). L'incantatore può passare portando con sé tutto il suo equipaggiamento, ma nessun'altra creatura può servirsi del passaggio, che si

richiude alle sue spalle subito dopo. All'interno della roccia, l'incantatore procede sullo stesso piano senza poter scendere o salire e senza vedere dove si dirige.

Questo incantesimo inoltre permette al mago di nascondersi dentro una roccia abbastanza grossa da contenerlo, che si apre e si richiude al suo comando: fin quando è dentro, però, non può vedere né udire ciò che accade fuori, anche se può uscire quando vuole (finché dura l'incantesimo); se resta bloccato dentro la roccia (ad esempio la magia viene dissolta), il mago muore.

## PROTEZIONE ELEMENTALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 12 turni

Effetto: protegge l'incantatore da qualsiasi attacco basato su un elemento

Quando evoca questo potere, l'incantatore deve specificare da quale tipo di elemento (aria, acqua, fuoco o terra) vuole essere protetto per la durata della magia (12 turni). Da quel momento, qualsiasi effetto basato sull'elemento scelto causa automaticamente metà dei danni (anche quando non è previsto un Tiro Salvezza per dimezzarli), e se normalmente il danno può essere ridotto con un TS, eseguirlo con successo indica che l'incantatore riduce i danni a 1/4. Per la durata dell'incantesimo, le creature elementali appartenenti all'elemento scelto non possono attaccare fisicamente l'incantatore finché egli non le attacca per primo, e i danni prodotti sono dimezzati automaticamente.

Infine, l'incantatore può muoversi attraverso l'elemento alla sua normale velocità: in acqua, in aria o nel magma ignora le correnti avverse (sempre se sia già in grado di volare o nuotare), mentre sulla terra ignora le condizioni avverse del terreno (anche se non può attraversare muri di pietra o pareti di roccia).

## SCARICA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 1 metro ogni 2 livelli

Durata: istantanea

Effetto: fulmini causano 1d6 Pf per livello nell'area

Con questo incantesimo il corpo del mago si carica di energia elettromagnetica e scarica una potente serie di fulmini su tutti quelli (amici o nemici) che si trovano entro 1 metro ogni 2 livelli dell'incantatore. Solo l'incantatore è immune alla scossa, ma tutte le altre vittime colpite dalla scarica subiscono 1d6 punti di danno per suo livello (max 20d6 Pf al 20°), anche se possono fare un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni. L'unica variabile che il mago può controllare è l'estensione del raggio della *scarica di fulmini*, che può variare da un minimo di 1 metro fino al massimo consentito dal suo livello.

## SCHERMO OCCULTANTE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri per livello

Durata: 12 ore

Effetto: impedisce la divinazione entro la zona protetta

Questo incantesimo impedisce a qualsiasi tipo di incantesimo divinatorio (come *occhio dello stregone* o *scrutare*) di spiare all'interno dell'area protetta, ovvero una sfera di 3 metri per livello dell'incantatore. La zona diventa inesplorabile per qualsiasi tipo di magia divinatoria fintanto che durano gli effetti di questo incantesimo, e ogni tentativo semplicemente registrerà la presenza di una barriera insondabile e impenetrabile con le tecniche magiche. Naturalmente, l'incantesimo non interferisce con la vista o l'udito naturale di qualsiasi creatura che si venga a trovare nelle vicinanze dell'area protetta, ma solo con quelle magiche.

Questo incantesimo non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## SIMBOLO DI DISCORDIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Effetto: vittime attaccano i propri alleati o i presenti

Quando lancia questa magia, l'incantatore materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo persiste fino a che non viene annullato con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato creato. Se viene 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 usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraverso o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura (vivente e non) sia presente entro 18 metri dal simbolo al momento della sua attivazione: solo gli incantatori (arcani e divini) possono evitarne gli effetti con un favorevole TS contro Incantesimi mentali. Chi cade sotto l'effetto del *simbolo di discordia* viene invaso da una furia cieca e considera qualsiasi altro essere un proprio nemico (compresi i propri alleati). Finché l'incantesimo è attivo, le vittime attaccano ad ogni round nel modo più letale possibile, servendosi anche di armi da distanza, incantesimi di danno diretto ed oggetti magici, e rivolgono i loro attacchi contro la creatura o le creature più vicine e che possono danneggiare nel modo più efficace, senza preoccuparsi della propria incolumità (un mago potrebbe lanciare una *palla di fuoco* centrata su di sé per danneggiare un gran numero di creature).

Le vittime dell'incantesimo ottengono un bonus di +2 ai danni inferti con le armi da mischia a causa del fervore spiritato che le pervade, ma subiscono una penalità di -2 ai TS contro Incantesimi mentali a

causa del disordine psichico causato dalla follia. Se il folle non ha bersagli validi a sua disposizione, riverserà la sua ira sugli oggetti, spaccando tutto, incendiando qualunque cosa e sbraitando come un ossesso.

Quando gli effetti del *simbolo di discordia* hanno termine (oppure sono dissolti), la vittima ritrova il senno, ma è esausta per un numero di round pari a quelli in cui è rimasta sotto gli effetti dell'incantesimo. Le penalità di una creatura esausta sono le seguenti: chi la sta attaccando riceve un bonus di +2 al Tiro per Colpire, la CA del soggetto viene calcolata senza scudo e il suo movimento viene dimezzato.

Questo stato alterato influenza le vittime per 1 round per livello dell'incantatore che ha creato il simbolo, e può essere rimosso prima magicamente solo con gli incantesimi clericali *guarigione* o *cura mentale* o da magie con simili effetti e di livello non inferiore al 5° (come *spezzare incantamento*). Una *guarigione* oltre ad eliminare gli effetti della discordia evita anche la spossatezza sopra descritta.

## SOGNO \*

Scuola: Illusione

Raggio: infinito

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: invia un sogno ad una creatura dormiente; invia incubi ad una creatura dormiente

L'incantatore è in grado di inviare un messaggio tramite i sogni ad un'altra creatura vivente che stia dormendo e che il soggetto abbia visto almeno una volta. Non importa dove si trovi il destinatario del sogno se questi è una persona conosciuta, dato che la magia sfrutta il Piano dei Sogni o la Dimensione dell'Incubo per arrivare al destinatario: l'importante è che questi stia dormendo (non può contrastare il *sogno* in alcun modo). Quando il mago si concentra, esso entra in stato di trance e appare in visione nel sogno del destinatario, conversando con lui fino a che non decide di terminare il contatto, cosa che pone fine anche all'incantesimo e fa tornare la mente del mago nel suo corpo.

Durante il *sogno* la comunicazione è bidirezionale (sia mittente che destinatario possono interagire) e non importa quanto sia lunga: il destinatario risponderà sempre quanto avvenuto in sogno al momento del risveglio. Alle domande poste dall'incantatore, il destinatario può rispondere direttamente (se amichevole) oppure tramite visioni e alterazioni del sogno in cui entrambi sono immersi (se reticente o ostile), poiché quando l'interpellato si rifiuta di rispondere apertamente l'incantesimo trae dal suo inconscio la risposta alle domande poste dall'incantatore e gliele mostra in modo confuso o enigmatico (ad esempio se domanda al testimone di un assassinio chi ha visto commettere l'omicidio, potrebbe apparire la visione di una tigre che sbrana i suoi cuccioli per indicare un parente stretto).

Il messaggero è anche in grado di mostrare al suo interlocutore immagini che egli stesso ha visto di persona, facendo apparire nel sogno questi elementi

come parte della loro conversazione (se ad esempio gli sta parlando di un drago che ha attaccato un villaggio, il mittente può creare la visione dell'attacco o del drago davanti a loro). Il messaggero si trova a partecipare del sogno del suo interlocutore esattamente nella forma e con gli oggetti che indossava al momento dell'inizio del *sogno*. Se si tratta di un incubo, il messaggero non può modificarne le visioni, ma può aiutare il destinatario a venirne fuori, e tutti gli incantesimi lanciati dal messaggero durante il sogno verranno effettivamente eliminati da quelli memorizzati.

Se il destinatario è sveglio al momento del tentativo di contatto, il mittente capisce che l'interlocutore non è ancora addormentato e può rimanere in trance fino a quel momento, oppure svegliarsi subito ponendo fine all'incantesimo. Se durante la trance il corpo del messaggero viene in qualsiasi modo ferito, la trance viene immediatamente interrotta e la magia termina col risveglio del messaggero nel suo corpo. Il mittente è inconsapevole di ciò che accade intorno al suo corpo finché resta in trance, ed è indifeso sia mentalmente che fisicamente (fallisce automaticamente qualsiasi Tiro Salvezza).

L'incantesimo inverso, *incubo*, invia una visione terrificante alla vittima rendendole impossibile il riposo. La natura dell'*incubo* è a discrezione del mago, ma la vittima è chiamata ad un TS contro Incantesimi mentali: se riesce, la vittima sconfigge le sue paure dopo un'ora di sonno turbolento e potrà riposare per il resto della notte (i PF recuperati per il riposo sono comunque dimezzati). Se il TS fallisce, non solo l'*incubo* dura per tutto il tempo del sonno, impedendogli di riposare (nessun PF recuperato né possibilità di rimemorizzare gli incantesimi), ma al risveglio la psiche della vittima è talmente scossa da causare una perdita temporanea di 1 punto di Intelligenza e una penalità di -1 ai suoi Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e qualsiasi prova di abilità o caratteristica; questa penalità è cumulativa fino a un massimo di -4. Se il punteggio di Intelligenza scende a zero, la vittima impazzisce (la follia rende un PG ingestibile) e può essere guarita solo tramite più applicazioni di *cura mentale*, o con un *desiderio*.

Un periodo prolungato di incubi mette a dura prova anche il fisico della vittima: infatti, per ogni settimana trascorsa senza riposare, essa perde 1 punto di Costituzione. Se a causa di ciò il suo punteggio di Costituzione dovesse scendere a zero, la vittima entra in coma e la sua mente si perde nella Dimensione dell'Incubo. È possibile recuperarla solo con un *desiderio*, oppure con *sogno* o l'abilità *Viaggio Onirico* si raggiunge lo spirito della vittima, e in seguito ad una *guarigione* lanciata sul suo corpo si può risvegliare.

Incantesimi di protezione mentale impediscono di cadere vittima di *incubo* o *sogno*, mentre un *sonno ristoratore* (inc. divino di 2° livello) neutralizza gli effetti di un *sogno* o di un *incubo* per un giorno. Per ogni giorno in cui riesce a riposarsi normalmente la vittima recupera 1 punto di Costituzione e di Intelligenza.

## SUPPLIZIO EMPATICO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: vittima subisce gli stessi danni dell'incantatore

Questo incantesimo lega lo spirito e il corpo dell'incantatore a quello di un soggetto, e per tutta la durata della magia qualsiasi ferita o effetto dannoso subito dall'incantatore viene duplicato sul corpo della vittima (gli effetti positivi invece non vengono duplicati). L'effetto termina quando uno dei due soggetti muore, oppure la durata si esaurisce, oppure quando uno dei due viene colpito da un *dissolvi magie* efficace. La vittima può negare l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi quando viene evocato il potere. È possibile lanciare l'incantesimo contro altre creature oltre alla prima vittima, e tutte saranno legate all'incantatore con lo stesso vincolo (quindi se una di loro subisce danni, li subisce anche il mago, ma se è l'incantatore ad essere ferito, saranno ferite anche tutte le vittime collegate). Da notare che il supplizio lega i soggetti solo relativamente alle ferite subite: è escluso qualsiasi altro effetto.

Se il *supplizio empatico* viene associato alla *permanenza* (v. inc. arcano 8° livello), conta come un incantesimo permanente su tutti i soggetti interessati.

## TELECINESI

Scuola: Trasmutazione

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto

Durata: 6 round + 1 round per livello

Effetto: sposta un peso pari a 200 mon (10 kg) x livello

Questo incantesimo consente all'incantatore di spostare oggetti o esseri con la sola concentrazione. Finché è attivo l'incantesimo (dura 6 round, +1 round per livello dell'incantatore), l'incantatore può concentrarsi su uno o più esseri o oggetti e muoverli a suo piacimento alla velocità di 9 metri al round, fino ad una distanza massima di 36 metri dalla sua posizione. Il peso complessivo che l'incantatore è in grado di spostare è pari a 200 monete (10 kg) per livello, e finché non supera questo limite, il mago può influenzare un qualsiasi numero di oggetti o creature entro 36 metri.

Le vittime non consenzienti e gli oggetti non incustoditi possono resistere al tentativo di manipolazione con un TS contro Incantesimi (effettuato dal proprietario dell'oggetto nel secondo caso), ma se falliscono, non possono muoversi liberamente né attaccare o pronunciare incantesimi, finché restano nella morsa della *telecinesi* (possono solo parlare e usare oggetti magici ad attivazione vocale che indossano). Se però l'incantatore perde la concentrazione (viene ferito, attacca, o lancia un altro incantesimo), la sua presa sui bersagli si spezza ed essi cadono a terra liberi. Se la durata della *telecinesi* non è terminata, il mago può tentare di riprenderne il controllo nel round successivo. Se il mago usa la telecinesi per far sbattere una vittima

contro una superficie dura, l'impatto causa sempre 1d6 punti di danno; se invece sbatte contro una superficie irta di punte o un'arma, il danno è 2d6 punti di danno.

## TELEPATIA

Scuola: Divinazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: un essere pensante

Durata: 1 turno per livello

Effetto: mago comunica col pensiero con altre creature

Questo incantesimo può essere utilizzato in due modi dall'incantatore: mirato ad una specifica persona, oppure ad area (occorre specificare il modo scelto al lancio dell'incantesimo). Nel primo caso, l'incantatore decide con quale persona che lui conosca e abbia già visto almeno una volta vuole collegarsi telepaticamente (essa deve trovarsi sullo stesso piano di esistenza al momento del lancio dell'incantesimo). Quando il contatto inizia, il ricevente sa istintivamente che qualcuno sta tentando di mettersi in contatto con lui telepaticamente, ma se non vuole stabilire il collegamento, necessita solo di effettuare con successo un TS contro Incantesimi mentali e la magia fallisce. Se invece il contatto si stabilisce, per tutta la durata dell'effetto l'incantatore può parlare telepaticamente con la persona con cui è collegato semplicemente concentrandosi, senza fare nient'altro (può naturalmente anche non concentrarsi e agire normalmente, senza perdere questa capacità, che dura per 1 turno per livello). La comunicazione avviene sempre finché i due si trovano sullo stesso piano, indipendentemente dalla distanza, o finché uno dei due non scherma la propria mente magicamente. Grazie alla *telepatia* l'incantatore è in grado di percepire sempre i veri pensieri e le vere intenzioni del suo interlocutore, e di vedere anche qualsiasi immagine affiori nella sua mente, sogni inclusi (a differenza del più debole *ESP*).

Il secondo modo di utilizzare la *telepatia* consente all'incantatore di stabilire un contatto mentale con qualsiasi creatura intelligente entro 27 metri, la cui mente non sia protetta magicamente. L'incantatore deve concentrarsi per un round su un individuo, che può evitare il contatto mentale con un favorevole TS contro Incantesimi mentali. Una volta stabilito, il contatto dura finché l'incantatore rimane concentrato ed egli può leggere tutti i pensieri della creatura, anche quelli nascosti, oltre che fare domande telepaticamente. Fintanto che dura l'incantesimo, l'incantatore può cambiare bersaglio una volta al round, sempre concentrandosi, ma può rivolgersi ad un solo interlocutore per round.

In entrambi i casi, i due interlocutori comprendono sempre i loro pensieri anche se parlano lingue diverse, e se impegnati attivamente nella conversazione telepatica essi non possono fare altro che muoversi alla loro normale velocità. Se il contattato sceglie di non rispondere attivamente alle domande telepatiche può agire in modo normale, ma il mago troverà ugualmente la risposta nella sua mente in modo autonomo. La *telepatia* non può essere bloccata da alcun tipo di materiale isolante.

## TELETRASPORTO

Scuola: Evocazione

Raggio d'azione: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: una creatura viene trasportata istantaneamente in un luogo nello stesso pianeta

Questo incantesimo è in grado di trasportare istantaneamente l'incantatore o una qualsiasi altra creatura (insieme con tutto l'equipaggiamento che trasporta) entro 3 metri da esso in un luogo specifico situato all'interno dello stesso pianeta o corpo celeste (senza alcun riguardo per la distanza), purché detto luogo non sia già occupato da un solido (ad esempio sotto terra). Se il soggetto dell'incantesimo si rifiuta di essere trasportato altrove, egli può opporsi ai suoi effetti con un favorevole TS contro Incantesimi.

L'incantatore deve avere un'idea precisa dell'ubicazione e dell'aspetto della destinazione 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 2.8:

**Tab. 2.8 – Risultati del Teletrasporto**

| <i>Familiarità del luogo</i> | <i>Sul bersaglio</i> | <i>Fuori bersaglio</i> | <i>Area simile</i> | <i>Errore</i> |
|------------------------------|----------------------|------------------------|--------------------|---------------|
| Familiare                    | 01-97                | 98-99                  | 00                 | -             |
| Studiato                     | 01-94                | 95-97                  | 98-99              | 00            |
| Visto                        | 01-76                | 77-88                  | 89-96              | 97-00         |
| Descritto                    | 01-52                | 53-76                  | 77-92              | 93-00         |
| Falso                        | -                    | -                      | 81-92              | 93-00         |

Queste sono le classificazioni di familiarità:

Familiare: è un posto dove l'incantatore è stato molto spesso e che conosce a menadito.

Studiato: un posto che l'incantatore ha studiato parecchio grazie ad incantesimi di scrutamento o attraverso piante e mappe dettagliate, racconti attendibili di terzi, e che ha visto varie volte.

Visto: è un posto che l'incantatore ha visto al massimo un paio di volte, magari passandovi durante un viaggio o guardandolo senza particolare attenzione attraverso un incantesimo, e che non conosce bene.

Descritto: è un posto del quale conosce l'ubicazione solo attraverso i racconti non precisi di terzi o la consultazione di mappe non molto dettagliate, senza averlo mai visto di persona.

Falso: è 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 1d20+80 per stabilire il luogo d'arrivo.

In base al risultato del d%, queste sono le destinazioni possibili per il soggetto del *teletrasporto*:

**Sul bersaglio:** il soggetto appare esattamente sul luogo specificato.

**Fuori bersaglio:** il soggetto appare incolume a una distanza e in una direzione casuale rispetto al punto prescelto. La distanza è sempre 1d10 x 20% della distanza che si è percorsa, mentre il DM determina la direzione casuale tirando 1d8 e assegnando a ciascun valore uno dei punti cardinali. Se la nuova locazione è un'area occupata (ad esempio l'interno di una montagna o di un lago), l'individuo ha diritto ad un TS contro Incantesimi: se fallisce ne subisce le conseguenze (spesso mortali), viceversa ritorna istantaneamente al punto di partenza ma subisce 1d10 PF.

**Area simile:** il soggetto finisce in un'area che è visivamente o concettualmente simile al punto d'arrivo scelto (es.: se si sta dirigendo verso il suo laboratorio, l'incantatore potrebbe finire per sbaglio in un laboratorio simile ma appartenente a un altro individuo). Generalmente compare nel posto simile più vicino alla destinazione scelta, ma visto che questo incantesimo non ha limiti di raggio, potrebbe anche essere dall'altra parte del globo.

**Errore:** il soggetto viene "rimiscolato" dalle energie magiche dell'incantesimo e subisce 1d10 PF. Occorre tirare nuovamente sulla tabella di destinazione, questa volta 1d20+80 per stabilire il punto di arrivo. Ogni volta che esce un risultato di Errore, il soggetto subisce nuovi danni e il procedimento si ripete.

Il *teletrasporto* può essere bloccato da un'area di anti-magia esistente al momento della partenza o dell'arrivo o da una *zona di interdizione*. Esso inoltre non può essere utilizzato per trasportare altrove oggetti incustoditi, ma funziona solo su singoli individui e sul loro equipaggiamento. Non sono influenzati da questo incantesimo nemmeno i corpi inanimati: i non-morti e i costruiti si considerano animati e quindi sono influenzabili, ma i cadaveri no, a meno che non vengano tenuti in braccio da un individuo, in questo caso si considerano parte del suo equipaggiamento.

## TEMPRA FERREA \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: porta a 18 il punteggio di Costituzione; inverso porta a 3 la Costituzione

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura vivente, il suo punteggio di Costituzione diventa immediatamente di 18 punti per tutta la durata della magia; non ha ovviamente alcun effetto sulle creature che abbiano già un punteggio di 18 o superiore in questa caratteristica. Tutti i bonus (prove di Costituzione, Punti Ferita bonus, ecc.) sono immediatamente applicabili. Eventuali ferite subite dall'individuo vanno ad intaccare prima i Punti Ferita extra ottenuti con questo incantesimo, e poi quelli reali del soggetto. Da notare che al termine dell'incantesimo, bisogna sottrarre

ai PF del soggetto quelli che aveva guadagnato con questa magia, solo se il totale dei PF è superiore al suo valore normale di PF.

L'inverso di questo incantesimo, *fiacchezza*, riduce a 3 il punteggio di Costituzione della vittima (con tutte le penalità che ne conseguono), se questa fallisce un Tiro Salvezza contro incantesimi; raggio e durata sono gli stessi dell'incantesimo normale.

Né *tempra ferrea*, né *fiacchezza* possono essere abbinati all'incantesimo *permanenza*.

## TRACCIA DI FUOCO

Scuola: Divinazione

Raggio: 6 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: fiamma traccia sentiero percorso da soggetto

Quando evoca questo potere, l'incantatore deve nominare un soggetto unico, specificandone il sesso (ad esempio "l'uomo che ha rubato i gioielli del sultano Mamut" o "la donna che ha ucciso il veggente Shemes"), dopo di che dalla punta delle sue dita scaturisce una fiammella magica che si posa sul terreno. Se un soggetto che corrisponde alla descrizione è passato entro un raggio di 6 metri dal punto in cui cade la fiamma nelle ultime 24 ore, la fiamma è in grado di individuare la direzione che ha preso, e istantaneamente ripercorre i suoi passi allontanandosi a gran velocità e lasciando dietro di sé una scia fumante di cenere calda larga 5 cm e facile da seguire. Se invece nessun individuo simile alla descrizione è passato nella zona, la fiammella tremola e si spegne, ponendo fine all'effetto.

La fiamma percorre 2 km al turno e continua ad esistere al massimo per 1 turno per livello del mago prima di spegnersi (cosa che pone fine all'effetto). La fiamma può essere dissolta magicamente, oppure svanisce se entra in una massa d'acqua (fiume o mare), ma la pioggia non la ferma. La traccia di cenere lasciata non svanisce a meno che non venga cancellata fisicamente. Qualsiasi cosa che provi a fermarla subisce 1d6 danni da fuoco ed essa incenerisce qualsiasi materiale infiammabile che si trovi sullo stesso sentiero percorso.

La fiamma può essere fuorviata se il percorso del soggetto incrocia un corso d'acqua o se la preda riesce a spostarsi senza toccare terra per più di 500 metri (se vola o si teletrasporta), cosa che interrompe il procedere della fiamma e pone fine all'effetto.

Esempio: un ladro fugge dal palazzo del califfo e arriva in prossimità di un crepaccio. Qui riesce a saltare la voragine larga 6 metri e riprende la sua corsa sull'altro lato. Quando poche ore dopo il vizir usa la *traccia di fuoco* per scovare il furfante, la fiammella arriva senza problemi al bordo del crepaccio, poi lo percorre in verticale fino in fondo e risale, continuando dalla parte opposta sul sentiero seguito dal furfante. Se però in fondo al crepaccio ci fosse stato un fiume o un rigagnolo, la fiamma sarebbe arrivata in fondo ma al momento di oltrepassare il corso d'acqua si sarebbe spenta.

## TRASFORMAZIONE FORZATA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un essere o un oggetto

Durata: istantanea

Effetto: un essere trasformato torna allo stato naturale

Questo incantesimo è efficace solo contro esseri viventi o oggetti che sono stati soggetti ad una trasmutazione magica o naturale, ma è completamente inefficace contro effetti di illusione. L'incantesimo causa la trasformazione istantanea del bersaglio nella sua forma naturale, e impedisce all'oggetto o alla creatura di assumere altre forme (volontariamente o meno) per un turno. Se la vittima è un mutaforma e ha meno DV o Livelli del mago, la trasformazione è automatica; tutte quelle con lo stesso livello o più potenti possono (se vogliono) resistere all'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi. Nel caso di oggetti o di creature vittime di un incantesimo, la *trasformazione forzata* ha sempre la meglio su qualsiasi magia li influenzi. Per i licantropi, la forma normale è sempre quella umana.

## TRASPARENZA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un solido di volume max 1 mt.cu. x liv

Durata: 1 turno per livello

Effetto: rende trasparente un oggetto o un solido

Lanciando l'incantesimo, il mago tocca un oggetto o una superficie solida opaca, e così facendo la rende completamente trasparente, in modo che i raggi luminosi riescano a filtrare attraverso essa come se fosse fatta di vetro, rendendo quindi possibile la visuale nei due sensi (da notare che nel caso di piccoli oggetti questa magia li rende praticamente invisibili). Questo effetto non altera le proprietà dell'oggetto, che continua ad essere solido e materiale, lo rende solo trasparente. L'incantesimo può influenzare un solo oggetto per volta, il cui volume non superi il massimo influenzabile dall'incantatore (ad esempio rendere trasparente solo un muro piuttosto che l'intera casa). La *trasparenza* perdura per 1 turno per livello, ma può essere annullata dissolvendo la magia normalmente.

## TRAVESTIMENTO

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: modifica le sembianze di un soggetto

Questo incantesimo permette soggetto toccato dall'incantatore di travestirsi. Egli può modificare la propria altezza, il peso, l'odore, il sesso, l'aspetto e la razza, prendendo quella di qualunque specie a lui nota che sia al massimo di una taglia inferiore o superiore alla propria, e solo con altezza e peso conformi ai

membri di quella razza. I suoi Punti Ferita e le abilità fisiche e mentali non cambiano, né vengono ottenute le abilità speciali e le immunità della nuova forma: rimane se stesso, pur assumendo una forma totalmente differente, e ingannando tutti i sensi degli spettatori.

Esempio: un mago può trasformarsi in un nano o in un goblin, e nel secondo caso puzzerà come un goblin. Se invece sceglie di diventare un centauro, lascerà impronte di quattro zoccoli (anche se la sua velocità di movimento rimane la stessa). Volendo, potrebbe anche tentare di passare per un piccolo drago, ma non avrà alcuna capacità draconica, anche se potrebbe smuovere l'aria sbattendo le ali illusorie (pur senza produrre alcun effetto reale).

L'incantesimo non permette al soggetto di assumere le esatte fattezze di un'altra persona. In effetti, ciò non può accadere neppure accidentalmente: se egli immagina un volto che corrisponde a quello di qualcun altro, l'incantesimo darà un risultato approssimativamente analogo a quello voluto, ma non esattamente uguale (riconoscibile da chiunque conosca l'originale e si soffermi a guardarlo bene con 1-5 su d6).

Un individuo sotto l'effetto di *travestimento* è in grado di lanciare incantesimi. Il soggetto può rimuovere il suo *travestimento* in qualunque momento (il che pone termine alla magia), altrimenti esso dura un giorno intero, e permane anche se il mago è addormentato o incosciente; se muore, tuttavia, riprende al sua forma originale, così come se viene dissolto magicamente. Fintanto che dura l'effetto del *travestimento*, il soggetto può cambiare aspetto al massimo una volta ogni ora.

## TUNNEL DIMENSIONALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: speciale

Durata: fino a 1 round per livello

Effetto: crea passaggio che collega due punti distanti fino a 10 metri per livello dell'incantatore

Questo incantesimo è una versione potenziata della *porta dimensionale*. Con esso l'incantatore crea un portale magico che appare entro 3 metri e che trasporta istantaneamente chiunque lo attraversi nel luogo scelto dall'incantatore, che deve trovarsi entro un raggio massimo di 10 metri per livello del mago. Una volta creato, il tunnel rimane stabile per il tempo stabilito dall'incantatore (al massimo 1 round per livello), a meno che non venga dissolto magicamente prima. Il portale appare come una porta luccicante delle dimensioni adatte a far passare un essere della stessa taglia del mago: ciò significa quindi che 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 e attraversarlo. Il movimento attraverso il tunnel è istantaneo e bidirezionale quindi, e il tunnel può essere usato da qualsiasi creatura della taglia giusta (anche se il passaggio è consentito ad un massimo di 10 creature ogni round per ciascuna direzione), ad eccezione di esseri protetti da una barriera di anti-magia. Il porta-

le di arrivo non appare mai in uno spazio già occupato da un solido, ma può apparire a mezz'aria. Se la destinazione scelta è una zona di anti-magia, l'incantesimo non ha alcun effetto e il tunnel collassa.

### VINCOLA GOLEM

Scuola: Necromanzia

Raggio: 6 metri

Area d'effetto: 1 golem con 1 DV per liv. (max 20 DV)

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: controlla un golem con max 20 DV

Questo potere permette all'incantatore di controllare un golem di un determinato tipo (d'ambra, di pietra, di ferro, ecc.) scelto al momento del lancio dell'incantesimo, vincolando la forza vitale che lo anima alla sua volontà. Il golem deve trovarsi entro 6 metri e deve avere un numero di Dadi Vita inferiori al livello dell'incantatore (l'incantesimo permette comunque di vincolare al massimo un golem da 20 Dadi Vita). La creatura può effettuare un TS contro Incantesimi per sfuggire al controllo, nel qual caso il potere è sprecato e il golem diviene ostile nei confronti del mago, che non potrà mai più tentare di vincolare a sé quel determinato golem. Se invece il TS fallisce, l'incantatore prende il controllo del costruito, che diventa un servo ubbidiente per un periodo pari a un giorno per livello.

Il golem controllato è sempre amichevole nei confronti dell'incantatore e asseconda qualunque suo desiderio, inclusi ordini suicidi, finché dura l'effetto. Per dare ordini al golem, l'incantatore deve solo concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi, ma solo muoversi a velocità normale (non importa la distanza che li separa, ma devono essere sullo stesso piano di esistenza). Fintanto che il mago ha vincolato a sé un golem, non gli è possibile usare questo incantesimo per vincolarne altri: è necessario liberare il golem se si vuole utilizzare l'incantesimo contro altri costrutti.

Se il creatore originale del costruito è presente e tenta di dare un ordine al costruito controllato dal mago, la creatura andrà in confusione e ad ogni round esiste una probabilità del 50% che esegua gli ordini di uno dei due padroni (fino a che l'incantatore continua a concentrarsi per superare l'autorità del creatore).

Se un secondo incantesimo di controllo viene lanciato sullo stesso bersaglio, esso annulla il primo vincolo solo nel caso in cui il TS del golem fallisca. Il vincolo viene reciso anche quando l'incantatore o il golem non si trovano più sullo stesso piano, oppure se sul golem viene lanciato un efficace *dissolvi magie*.

Al termine della durata dell'incantesimo, il golem torna ad agire secondo la normale programmazione o secondo la sua volontà, e ricorda (limitatamente alle sue capacità mentali) le azioni intraprese sotto il controllo del mago.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

### VISIONE FALSA

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 12 metri

Durata: 1 ora per livello

Effetto: inganna incantesimi di divinazione con falsa immagine di un luogo

Con questa illusione l'incantatore altera il risultato degli incantesimi di scrutamento relativi ad un'area mascherandola magicamente. In pratica, al momento del lancio l'incantatore decide che tipo di immagine vuole fare apparire a qualsiasi tentativo di scrutamento magico dell'area interessata, e fintanto che dura la magia, egli può concentrarsi per un round cambiare l'immagine desiderata. L'immagine che appare a coloro che usano mezzi di divinazione magici sembra reale a tutti i sensi, ma è sempre statica. L'incantatore può quindi creare un salone vuoto illuminato dalle candele laddove c'è una stanza del tesoro o una sala piena di guerrieri riuniti, oppure far apparire una stanza da letto con un individuo dormiente che russa mentre risuona il canto dell'usignolo, ma non è in grado di far muovere nessuno degli elementi presenti nella zona.

### VISTA RIVELANTE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'Effetto: raggio di 36 metri

Durata: 6 turni

Effetto: vede la vera forma, l'allineamento e il livello delle creature, oggetti o cose nascoste entro 36 metri

Una volta lanciato questo incantesimo, il mago ottiene una vista speciale che gli consente di vedere nella loro vera forma qualsiasi essere magicamente mutato o camuffato entri nel suo raggio visivo entro 36 metri. Egli inoltre può individuare l'allineamento di una creatura e scoprire il suo livello (o numero di Dadi Vita nel caso di creature prive di livello) semplicemente concentrandosi per un round. Alla stessa maniera può penetrare la barriera planare e guardare nel piano attiguo a quello in cui lui si trova (l'Etereo se nel Primo Piano, il Primo o l'Astrale se nell'Etereo, l'Etereo o un piano Esterno se nell'Astrale, l'Astrale se in un piano Esterno) finché rimane concentrato, estendendo la sua visione fino a 36 metri. La *vista rivelante* gli permette inoltre di 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, di vedere al buio o attraverso nebbia e simili fonti di oscuramento (magico o normale), e di vedere oggetti o creature occultate magicamente (anche invisibili). Non è tuttavia possibile individuare individui o cose nascoste con mezzi comuni (come un ladro nascosto o una porta segreta), né scoprire persone camuffate con mezzi comuni (come trucchi e stracci) né vedere attraverso cose o persone.

## Sesto Livello

### ALTERARE LA MEMORIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: modifica la memoria della vittima

L'incantatore è in grado di modificare (alterare o cancellare) i ricordi di un essere col solo tocco delle dita. L'incantesimo ha effetto al primo tocco (necessario un TxC, e se fallisce va sprecato), ed è inefficace sulle creature non intelligenti (Intelligenza 2 o meno). La vittima può opporsi all'incantesimo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con penalità di -4.

Una volta toccata la creatura, l'incantatore penetra nella sua mente e nel breve spazio di un round può alterare o eliminare fino ad 1 ora di ricordi recenti (inclusi ad esempio gli avvenimenti che hanno condotto la vittima allo scontro col mago, e persino gli incantesimi memorizzati quel giorno, se ne possiede).

Se poi l'incantatore riesce a mantenere il contatto con la vittima ininterrottamente per ben un turno (ad esempio se la vittima è immobilizzata), egli è in grado di spostarsi all'interno delle memorie della vittima fino ad 1 anno per livello (partendo dal presente), scegliendo poi di modificare fino ad una settimana per livello di ricordi ove più gli aggradi.

Esempio: se la vittima è un ventenne e l'incantatore è di 25° livello, può scegliere di cancellare qualsiasi parte della sua vita per un massimo di 25 settimane. Potrebbe quindi cancellare le prime settimane d'infanzia, oppure le ultime 25 settimane di vita durante le quali ha appreso l'utilizzo delle armi che sta usando in quel momento, o fargli credere di aver vissuto per gli ultimi 6 mesi al suo fianco come proprio apprendista, ecc.

La memoria originale può essere recuperata solo tramite una *cura mentale* lanciata da un chierico di livello pari o superiore a quello del mago che ha alterato la memoria, oppure attraverso un *desiderio* o la normale costruzione di un nuovo blocco di memoria (tramite racconti di terzi o *alterare la memoria*, ecc.). L'incantatore non può usare l'incantesimo su se stesso.

### AMANTE FANTASMA

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente e senziente

Durata: 2 turni

Effetto: evoca un essere che guarisce attraverso l'estasi

Questa magia può essere lanciata su una qualsiasi creatura vivente dotata di Intelligenza superiore a 3 punti. Il bersaglio vede materializzarsi di fronte a sé una fonte di luce che gli domanda: "Vuoi lasciare che io soddisfi i tuoi piaceri?" Se entro due round il bersaglio 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 bersaglio), che gli si concede totalmente iniziando un rapporto amoroso col soggetto. L'amplesso dura ininterrottamente per 20 minuti durante i quali l'individuo è totalmente rapito dall'*amante fantasma* e inerme: chiunque tenti di ferirlo lo colpisce automaticamente, anche se non è possibile tentare 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 semplicemente attraverso e colpisce il suo partner. 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. Se l'*amante fantasma* viene dissolta prima del termine dell'amplesso, il soggetto non riceve alcun beneficio.

### ANCORA DIMENSIONALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: creatura è immune al trasporto istantaneo

Questo incantesimo rende il soggetto su cui viene lanciato immune a qualsiasi incantesimo di trasporto istantaneo (es. *porta dimensionale*, *teletrasporto*, *spostamento planare*, ecc.) e gli impedisce anche di attraversare in qualsiasi modo le barriere tra i piani (come tramite un *cancello* o un vortice o in forma eterea, e così via). Se il soggetto vuole opporsi all'effetto può evitarlo con un favorevole TS contro Incantesimi.

### ARMA MORTALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: 2 turni

Effetto: un'arma uccide o triplica i danni

Questo temibile incantesimo offensivo ha effetto solo su un tipo di arma scelta dal mago. In base al tipo di arma, l'applicazione dell'incantesimo prende il nome di *Affettante* (armi da taglio), *Penetrante* (da punta) o *Dirompente* (armi contundenti). Quando, utilizzando un'arma incantata con *arma mortale*, si ottiene un "19" oppure un "20" naturale (cioè senza considerare alcuna modifica, ma tenendo conto solo della faccia mostrata dal dado), la vittima deve effettuare immediatamente un Tiro Salvezza contro Raggio della morte. Se il TS fallisce, la vittima colpita muore sul colpo a causa di una profonda serie di ferite che si aprono sul suo corpo e di un'emorragia interna; se il TS riesce, la vittima subisce comunque il triplo del danno normale inferto dall'arma (si triplica anche il danno derivato da eventuali maestrie), perché si aprono vari

squarci nel punto in cui è stata colpita. Nel caso l'incantesimo venga lanciato su un'arma magica, l'intervallo in cui ha effetto il potere affettante della lama aumenta di un punto per ogni punto di bonus (ad esempio, se si tratta di una spada +3, allora il potere si attiva quando si verifica un risultato puro di 16-20 su d20, in quanto si aggiungono tre punti – per il bonus magico dell'arma – al normale intervallo di 19-20).

Esseri non-morti, costruiti e melme sono immuni agli effetti dell'*arma mortale*, poiché immuni al dissanguamento a causa della loro biologia particolare.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## **BARRIERA ANTI-MAGIA**

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 12 turni

Effetto: barriera personale che difende dalle magie

Questo incantesimo crea attorno al corpo dell'incantatore (a meno di 1 centimetro di distanza) una barriera invisibile, che impedisce a qualsiasi effetto magico di entrare o uscire dalla barriera. Ciò significa che nessun incantesimo o effetto magico (prodotto da oggetti o creature con poteri magici) può colpire l'incantatore, e che similmente l'incantatore non può lanciare più alcun incantesimo né far uso di poteri magici, fintanto che la barriera resta attiva. La *barriera anti-magia* però non annulla l'incantamento permanente posto sulle armi o sulle armature (quindi una spada +5 che colpisca un mago protetto da questa magia non perde il suo bonus), né annulla gli effetti magici che erano già attivi sull'incantatore prima che la barriera venisse creata (ad esempio, se il mago ha già su di sé una *velocità*, una *protezione dal male* e una *connessione*, questi incantesimi continuano ad avere effetto nonostante la barriera), ma impedisce a qualsiasi effetto magico creato successivamente (sia che provenga da oggetti magici che dalla memoria dell'incantatore) di evocare qualsiasi energia dallo spazio circostante. Infatti, normalmente la formula evoca l'energia magica grezza dall'ambiente circostante e la fa fluire attraverso il corpo dell'incantatore (o dell'oggetto che la evoca), che la plasma e la rilascia sotto forma di un effetto magico determinato; ecco perché è impossibile usare nuovi incantesimi o produrre effetti magici da oggetti dopo aver creato la barriera.

L'incantatore può annullare la barriera quando vuole, ponendo così fine all'incantesimo, altrimenti essa continua ad esistere fino al termine della durata (12 turni). Nessun potere magico (compreso l'incantesimo *dissolvi magie*) è in grado di cancellare la *barriera anti-magia*, ad eccezione di un *desiderio*, e se la barriera viene in contatto con un'altra area di anti-magia, semplicemente le due zone si ignorano senza che alcuna delle due prevalga o annulli l'altra.

## **CARNE IN PIETRA \***

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un oggetto o una creatura

Durata: permanente

Effetto: pietrifica una creatura di carne; inverso rende di carne un essere o oggetto di pietra

Questo incantesimo pietrifica un essere fatto di carne (sono quindi esclusi elementali e la maggior parte dei costruiti), compreso tutto l'equipaggiamento trasportato; la vittima può effettuare con successo un TS contro Pietrificazione per evitare totalmente l'effetto. La creatura pietrificata non ha più alcun bisogno di mangiare, dormire o respirare, ma invecchia normalmente, anche se esternamente non sembra (quindi se viene liberata dalla pietrificazione dopo 20 anni, sarà invecchiata dello stesso numero di anni trascorsi come statua). Se viene attaccata, ha CA 5 e gli stessi Punti Ferita che la vittima possedeva al momento della pietrificazione. Se viene ridotta in pezzi, l'effetto cessa e la creatura ritorna di carne, anche se morta.

L'incantesimo inverso, *pietra in carne*, può trasformare un qualsiasi oggetto di pietra del volume massimo di 28 metri cubi in un eguale volume di carne. Di solito viene adoperato per risanare i personaggi tramutati in pietra (per esempio, dal soffio di una gorgone), 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. Se lanciato su un costrutto di pietra, esso può evitare gli effetti dell'incantesimo con un favorevole TS contro Pietrificazione, viceversa cade a terra trasformato in cadavere.

L'effetto di entrambe le versioni di questo incantesimo è permanente, e non può essere dissolto magicamente, ma solo invertito usando la forma apposita.

## **CONTROLLARE DRAGHI**

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 3 draghi adulti

Durata: concentrazione

Effetto: mago controlla max 3 draghi adulti entro 18 mt

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all'incantatore di controllare con la semplice concentrazione sino a tre draghi Adulti (Piccoli secondo le categorie di D&D classico) o più giovani visibili entro 18 metri appartenenti a una determinata specie scelta al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni drago può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo, ma se anche il TS riesce, l'incantatore può ritentare di prendere il controllo del drago nel round successivo, continuando a tentare finché la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o la concentrazione si interrompe.

I draghi controllati sono sempre amichevoli nei confronti dell'incantatore e obbediscono a qualun-

que suo ordine, eccezion fatta per ordini suicidi, finché dura l'incantesimo. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve solo concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi, ma solo muoversi a velocità normale o parlare. L'incantatore ogni round può scegliere quali creature sotto il suo controllo abbandonare per tentare di influenzarne altre.

Quando la concentrazione si interrompe, le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, oppure cercano di fuggire.

Questo effetto non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## CONTROLLARE I LIQUIDI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 360 mq

Durata: 10 turni

Effetto: abbassa o alza improvvisamente il livello di una superficie di 360 metri quadri d'acqua

Questo incantesimo può essere usato per abbassare o alzare il livello di una massa liquida. Nel primo caso dimezza l'altezza di una massa di liquido (acqua, lava, olio o simili) di 360 metri quadri di superficie che deve trovarsi entro 72 metri, oppure la abbassa di 3 metri per livello dell'incantatore (a scelta), per tutta la durata dell'incantesimo. L'eventuale massa che rimane a circondare la zona alterata non si riversa nello spazio lasciato vuoto, ma resta immobile al suo normale livello, e chiunque può entrarvi o uscirne.

L'abbassamento del liquido non è subitaneo, ma avviene gradualmente in 1 minuto (6 round), di modo che le persone e le imbarcazioni all'interno dell'area d'effetto non subiscano danni. Tuttavia, al termine dell'incantesimo, la barriera che trattiene la massa liquida circostante svanisce, e lo spazio creatosi con l'abbassamento del livello del liquido viene riempito nuovamente e rapidamente. Questo effetto causa 1d12 +20 punti di danno allo scafo di qualsiasi nave presente nella zona, e le creature presenti devono effettuare un TS Raggio della Morte per evitare di essere sommerse e annegare (o peggio, se il liquido è incandescente come la lava fusa); se il TS ha successo, subiscono tuttavia 3d20 punti di danno.

Se invece l'incantatore sceglie di alzare il livello di una massa liquida, l'innalzamento porta un'area di 360 metri quadri di liquido fino a 30 metri d'altezza. Qualsiasi creatura si trovi sopra l'area innalzata viene sbalzata in aria e perde 3d20 Punti Ferita a causa dell'improvviso getto di pressione a cui viene sottoposta, più altri 10d6 Punti Ferita da caduta una volta che la colonna d'acqua ricade su sé stessa dopo 10 turni (a meno che la vittima non sia in grado di levitare in aria). Se si tratta di un'imbarcazione ad essere presa all'interno dell'area d'effetto, essa subisce 1d20 +20 punti di danno allo scafo durante l'innalzamento, e altrettanti una volta che la colonna di liquido ritorna al

livello normale (il che avviene dopo 10 turni, o prima se l'incantesimo viene dissolto).

Se *controllare i liquidi* viene usato contro un essere composto di acqua (ad esempio un elementale), la vittima può ricorrere ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se fallisce, il mago può uccidere l'essere o tenerlo sotto controllo usando in modo appropriato la forza dell'acqua. L'essere continua ad obbedire finché il mago mantiene la concentrazione: se la concentrazione viene interrotta, l'essere si libera e attacca il mago per vendicarsi con ogni mezzo.

Infine, controllare i liquidi può anche essere usato per innalzare un'onda anomala e scagliarla verso un punto entro 72 metri. La superficie alzata deve ricadere entro i limiti dell'incantesimo, quindi 360 mq (quindi un'onda alta 36 mt e larga 10 mt o viceversa, oppure alta 3 mt e con un fronte d'onra largo 120 metri). Chiunque venga colpito dall'onda anomala subisce 1d6 Punti Ferita per livello dell'incantatore (oppure 1 Punto Danno per livello alle strutture) dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi. Qualsiasi creatura vivente fallisca il TS deve inoltre effettuare un TS contro Paralisi per non svenire e morire affogato e schiacciato dalla mole d'acqua sollevata.

Ovviamente l'onda anomala può essere sfruttata solo contro bersagli che si trovino su una superficie d'acqua sufficientemente grande (come un fiume, un lago o il mare), oppure entro 72 metri da una superficie d'acqua. Qualsiasi volume d'acqua con una superficie inferiore a 360 mq (ad esempio una piscina) può comunque essere sfruttato per produrre gli effetti sopra descritti, ma i danni derivanti da questi effetti sono tutti sempre dimezzati. Volumi d'acqua inferiori a 27 mt<sup>3</sup> non possono produrre danni significativi, anche se è possibile controllarne i liquidi nei modi sopra indicati.

## CONTROLLARE I VENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: calma o agita i venti entro raggio 9 mt x liv

Questo incantesimo crea un effetto tipo "occhio del ciclone" centrato sull'incantatore, riducendo l'intensità di qualsiasi tipo di vento o bufera fino a farla diventare una semplice brezza, mentre permette al mago di variare l'intensità dei venti entro un raggio di 9 metri per livello (l'area influenzata si sposta con lui). La magia non ha effetto sulle precipitazioni o gli eventi atmosferici che accompagnano la bufera, ma solo sull'intensità dei venti circostanti. L'incantatore può rafforzare o diminuire il vento fino ad un'intensità massima di 4 km/h per livello, variando la direzione del vento e la velocità fino a 40 km/h per round di concentrazione; finché rimane concentrato, l'incantatore può solo camminare a metà della sua velocità, oppure farsi trasportare dall'aria come se volasse alla stessa velocità del vento. L'effetto può essere contrastato da chiunque sia di livello superiore al mago e faccia uso del medesimo incantesimo o di un *controllo del tempo*

*atmosferico*. L'incantatore non deve rimanere concentrato una volta invocata questa magia per mantenerla attiva, ma deve concentrarsi solo quando vuole modificare l'intensità dei venti nell'area d'effetto, oppure per ottenere uno dei due effetti riportati di seguito.

Se *controllare i venti* viene usato contro un essere composto di aria (ad esempio un elementale dell'aria), la vittima può ricorrere ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se fallisce, il mago può uccidere l'essere o tenerlo sotto controllo usando in modo appropriato la forza del vento. L'essere continua ad obbedire finché il mago mantiene la concentrazione: se la concentrazione viene interrotta, l'essere si libera e attacca il mago per vendicarsi, cercando di ucciderlo con ogni mezzo.

Alternativamente si può scatenare una volta al turno una tromba d'aria sotto il controllo del mago, che attacca e si sposta come fosse un Elementale dell'Aria con 16 DV fino a che l'incantatore rimane concentrato. Se la concentrazione viene meno o il vortice viene dissolto magicamente o distrutto fisicamente, esso scompare all'istante. L'incantatore può tentare di evocare un'altra tromba d'aria solo trascorso un turno (fino al termine della durata dell'incantesimo).

## CONTROLLARE LE CORRENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: calma o agita correnti entro raggio 9 mt x liv

Questo incantesimo crea un effetto tipo "occhio del ciclone", riducendo l'intensità di qualsiasi tipo di corrente marina fino a placarla del tutto, mentre permette al mago di variare l'intensità della corrente entro un raggio di 9 metri per livello (l'area influenzata si sposta con lui). Concentrandosi il mago può variare la direzione, la velocità e l'intensità della corrente di 40 km/h al round, fino a un'intensità massima di 4 km/h per livello. Finché è concentrato, l'incantatore può solo spostarsi a metà della sua velocità, oppure farsi trasportare dall'acqua come se nuotasse alla stessa velocità della corrente. L'effetto può essere contrastato da chiunque sia di livello superiore e faccia uso del medesimo incantesimo. L'incantatore non deve rimanere concentrato una volta invocata la magia per mantenerla attiva, ma deve concentrarsi solo quando vuole modificare l'intensità della corrente nell'area d'effetto, o per ottenere uno dei due effetti riportati di seguito.

Se *controllare le correnti* viene usato contro un essere composto di acqua (ad esempio un elementale dell'acqua), la vittima può ricorrere ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se fallisce, il mago può uccidere l'essere spazzandolo via in mille pezzi, oppure farlo muovere come un burattino a suo piacere (come fosse sotto l'effetto della *telecinesi*). Se la concentrazione viene interrotta, l'essere si libera e attacca il mago per vendicarsi, cercando di ucciderlo con ogni mezzo.

L'incantatore può inoltre scatenare una volta al turno un gorgo marino, che attacca e si sposta in acqua come fosse un Elementale dell'Acqua con 16 DV

fino a che il mago rimane concentrato. Il vortice scompare se la concentrazione viene meno o se il vortice viene dissolto magicamente o distrutto fisicamente. L'incantatore può tentare di evocare un altro vortice solo trascorso un turno (fino al termine della durata).

## CONTROLLARE NON-MORTI

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 18 DV di non-morti

Durata: concentrazione

Effetto: incantatore controlla sino a 18DV di non-morti

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all'incantatore di controllare sino a 18 Dadi Vita di non-morti (senza alcuna limitazione sul tipo di creature controllate, né sui DV massimi di ciascuna, purché rientrino nei 18 DV), con la semplice concentrazione. L'incantatore può tentare di controllare qualunque non-morto entro 18 metri (purché sia in grado di vederlo), ed esso può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo. Se anche il TS riesce, l'incantatore può ritentare di prendere il controllo del non-morto nel round successivo, continuando a provare una volta per round sin quando la vittima sbaglia il TS o la concentrazione si interrompe.

I non-morti controllati sono amichevoli nei confronti del mago e obbediscono a qualunque suo ordine (tranne quelli suicidi), finché dura l'incantesimo. Per dare ordini alle vittime, l'incantatore deve solo concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi ma solo camminare e parlare. L'incantatore non può controllare più di 18 DV di non-morti per volta, e può scegliere quali creature sotto il suo controllo abbandonare per tentare di controllarne altre.

Quando la concentrazione si interrompe l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti dell'incantatore: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, oppure cercano di fuggire.

Questo effetto non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## CONTROLLO INERZIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un oggetto

Durata: 12 turni

Effetto: blocca un oggetto

L'incantatore può lanciare questo incantesimo su qualunque oggetto normale o magico, animato e non (inclusi quindi i costrutti e oggetti animati magicamente) di ingombro massimo pari a 200 monete (10 Kg) per livello, che sia presente entro 36 metri. Esso viene influenzato automaticamente, a meno che non sia posseduto (impugnato o indossato) da una creatura: in questo caso, essa beneficia di un TS contro Incantesimi per negare l'effetto. L'incantatore può influenzare to-

talmente il movimento dell'oggetto influenzato con una semplice parola: pronunciata una volta, essa arresta immediatamente l'oggetto ovunque si trovi, anche a mezz'aria. L'oggetto non può essere spostato in alcun modo finché l'incantatore non gli ordina di riprendere il moto: a questo punto l'oggetto riprende a muoversi come se non si fosse mai interrotto (per esempio, se era stato bloccato mentre cadeva riprende a cadere; se era stato scagliato contro un bersaglio e poi fermato, riprende a volare in quella direzione, ecc.).

Un oggetto bloccato in tal modo non può essere spostato se non tramite un *desiderio* (persino *dissolvi magie* non ha alcun effetto), e può essere utilizzato come un supporto infinitamente resistente; se l'oggetto viene disintegrato o distrutto fisicamente, le polveri ed i frammenti restano comunque immobili.

L'oggetto può anche essere rimesso in movimento con un ordine programmato, che deve tenere conto dell'avverarsi di determinate circostanze, che comunque devono avvenire entro la durata dell'incantesimo (ad esempio, una spada può essere scagliata contro una porta e bloccata, ordinandole poi di riprendere a muoversi quando qualcuno oltrepassa la soglia; in quel caso si fa un normale TxC).

Quando la durata dell'incantesimo ha termine, l'oggetto riprende a comportarsi normalmente (se era stato bloccato, riprende il suo moto).

## CONVOCARE \*

Scuola: Evocazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: una creatura vivente (che deve essere contrassegnata in modo speciale) per livello

Durata: speciale

Effetto: teletrasporta intorno al mago le creature contrassegnate; inverso fa allontanare tutti

Con questo incantesimo il mago pone un marchio magico su un massimo di una creatura per livello che si trovi entro 36 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 contro Incantesimi. Il marchio è sempre ben visibile sulla pelle, compare sulla parte destra del collo, e può essere rimosso solo con *dissolvi magie* o simile effetto. Finché il marchio resta attivo, il mago può scegliere di utilizzare il potere del marchio per convocare alcune o tutte le creature marchiate, oppure per disperderle (la versione invertita dell'incantesimo). Anche lanciando più volte l'incantesimo, il numero massimo di creature marchiate dal medesimo incantatore non può mai superare il livello del mago.

Esempio: un mago di 15° sceglie di marchiare prima 5 creature e poi altre 5, per un totale di 10 esseri marchiatati contemporaneamente. Egli potrà tentare ancora di usare l'incantesimo, ma non potrà marchiare più di altre 5 creature per un totale di 15 esseri. Quando il marchio svanisce su alcune, si può usare l'incantesimo per marchiarne altre, senza superare il suo limite.

Per *convocare* le creature marchiate, l'incantatore pronuncia la parola chiave scelta lancian-

do l'incantesimo, e se esse si trovano entro un raggio di 100 metri per livello, tutte quelle scelte vengono teletrasportate istantaneamente e senza possibilità di errore in un luogo scelto dall'incantatore che si trovi entro un raggio di 9 metri da lui (mai all'interno di uno spazio già occupato da un solido oppure a mezz'aria). Gli esseri marchiati oltre il raggio d'azione ma sullo stesso piano beneficiano di un TS Incantesimi per evitare il teletrasporto, mentre quelli che si trovano in un piano diverso sono immuni al richiamo.

La forma inversa, *disperdere*, allontana istantaneamente tutte le creature contrassegnate che si trovano entro 36 metri dall'incantatore quando questi pronuncia la parola d'ordine, trasportandole fino ad una distanza massima di 100 mt per livello dell'incantatore dalla loro attuale posizione (la distanza specifica è scelta dall'incantatore). Il punto di arrivo viene scelto casualmente, e i soggetti si materializzano sempre tutti nello stesso luogo (mai a mezz'aria, né all'interno di uno spazio già occupato da un solido).

Non è possibile opporsi agli effetti di *convocare* o *disperdere* da parte dei soggetti coinvolti una volta che hanno ricevuto il marchio. Questo tipo di trasporto magico naturalmente può essere inibito da qualsiasi tipo di campo anti-magia o da qualsiasi incantesimo che impedisca lo spostamento magico.

È possibile lanciare una *permanenza* su ogni creatura marchiata (che conta come numero di permanenze attive sull'individuo, vedi la descrizione dell'omonimo incantesimo arcano di 8° livello): in tal caso il marchio è permanente e il potere di *convocare* o *disperdere* può essere utilizzato a volontà dal mago che ha posto il marchio, fino a quando questo non venga dissolto magicamente con le normali probabilità.

## CREARE NON-MORTI

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Effetto: anima cadavere come non-morto

Questo incantesimo è una versione potenziata del più semplice *animazione dei morti* di 5° livello. Il mago deve avere a disposizione un cadavere (almeno il 50% del corpo originale) e deve evocare questo potere solo di notte. L'incantatore pone dentro al cadavere (di solito nella bocca o nel torace) una gemma del valore di 100 monete d'oro per Dado Vita da animare, che fa da catalizzatore per l'energia necromantica e viene da essa consumata, animando il corpo come non-morto nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Il mago è in grado di creare permanentemente un tipo di non-morto inferiore a sua scelta (scheletro, zombi, ghoul, ghastr, spettro o mummia) che può possedere al massimo 1 DV ogni 2 livelli dell'incantatore (max. 10 DV al 20°) e che ubbidisce fedelmente al suo creatore. I Dadi Vita totali del non-morto vengono decisi dal mago quando lancia l'incantesimo e non dipendono da quelli originali della creatura.

Gli esseri creati non dispongono di alcun incantesimo, e mantengono il 20% delle abilità generali legate a Forza e Saggezza che avevano da vivi, nonché ricordi parziali della vita passata. In quanto non-morti sono immuni agli effetti del *sonno* e dello *charme*, ai veleni e alla paralisi, e non possono essere distrutti con *dissolvi magie*. L'essere ottiene il numero di attacchi e la tipologia di danni tipici del tipo di non-morto in cui è stato trasformato, e il THAC0 dipende dal numero di DV del non-morto.

L'incantatore può tenere sotto controllo un numero massimo pari al proprio livello di Dadi Vita di non-morti creati con questo incantesimo o con la versione potenziata di 8° livello. Se si creano non-morti oltre a questo limite, i non-morti in eccesso hanno volontà propria e non sono soggetti alla volontà del mago.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

## CREARE PIETRA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume 30 mt.cu. di pietra

Durata: permanente

Effetto: crea 30 metri cubi di pietra

Questo incantesimo crea un volume di pietra pari a 30 metri cubi, le cui misure lineari possono variare in base alla volontà del mago (un blocco da 3x2x5 mt, oppure un muro di 5x5x1,2 mt). L'incantesimo funziona nello stesso modo di *Creare legno*, con tutte le specifiche descritte per quella magia, ma serve per creare blocchi e muri di pietra, statue, scale e altri oggetti totalmente in pietra, sempre senza parti mobili.

Il mago può anche decidere che tipo di pietra produrre entro certi limiti. È possibile creare qualsiasi tipo di pietra comune (anche marmo), ma pietra magica o pietre preziose (come giada o onice) non è ammessa. È però possibile creare un tipo di cristallo particolarmente trasparente, senza valore come pietra preziosa, ma utile per fabbricare vetri perfetti e resistenti.

Un muro di pietra creato con questo incantesimo avrebbe CA 5 e 1 Punto Strutturale (ovvero i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi la sezione *Incantare grandi costruzioni* nel Volume 3 per ulteriori chiarimenti) per ogni 1,5 centimetri di spessore. La maggior parte dei muri esterni di un edificio in pietra a un piano sono spessi almeno 15 cm e hanno quindi 10 PS.

## DISINTEGRAZIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un essere o un oggetto non magico

Durata: istantanea

Effetto: disintegra un essere o un oggetto

Questo incantesimo polverizza all'istante un essere o un oggetto non magico presente entro 18 metri, senza che ne rimanga più alcuna traccia. La vittima

deve effettuare un favorevole TS contro Raggio della morte per evitare di essere disintegrata. Se l'obiettivo è un oggetto, può essere disintegrato solo un volume di materia di 27 metri cubi (il che significa un singolo oggetto entro questi limiti, o una sezione di un solido più grande); l'oggetto può tentare un TS contro Disintegrazione (vedi Volume 3) per evitare la distruzione.

L'incantesimo non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici, ma consente di distruggere cose o creature solide (non di pura energia) create magicamente (come muri e oggetti creati, esseri evocati, ecc).

Se l'incantatore lo desidera, può anche concentrare il potere della *disintegrazione* su una sola parte del bersaglio, riducendo l'area d'effetto. Nel caso di un essere vivente, si può disintegrare solo una parte del corpo, ma in quel caso occorre un ulteriore TS contro Raggio della Morte per evitare poi di svenire per lo choc. La disintegrazione di una parte del corpo riduce i Punti Ferita totali del 10% per ogni gamba, braccio o altro arto colpito (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. Nel caso invece di un oggetto, l'effetto ne compromette di sicuro la struttura, e potrebbe causarne comunque la distruzione a giudizio del Master.

## ESTENSIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: speciale

Effetto: potenzia del 50% la durata, il raggio o l'area d'effetto di un incantesimo di livello 1°-4°

Questo incantesimo deve essere lanciato prima della magia che si intende alterare. La sua funzione è di aumentare del 50% la durata, il raggio o l'area d'effetto (una sola delle tre variabili) di un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 4°, 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 o una creatura singola. L'incantesimo in questione deve essere lanciato nel round successivo, altrimenti l'*estensione* va sprecata.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## EVANESCENZA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: rende incorporato l'incantatore

Con questo incantesimo l'incantatore altera il proprio corpo assumendo la consistenza dell'aria e diventando intangibile. Egli non diventa invisibile, poiché può ancora essere osservato normalmente, ma il suo cambiamento appare ovvio solo quando si scontra con altri oggetti fisici. In questo stato l'incantatore è in grado di spostarsi volando ad una velocità costante di

108 metri al round, non può essere ferito da armi normali, e quelle magiche causano metà dei danni. Il mago può muoversi attraverso superfici occupate da solidi e altri corpi, persino passare attraverso le persone, alla velocità di 3 metri al round (in qualsiasi direzione, anche verso l'alto o il basso), non necessita di respirare (può attraversare l'acqua o la roccia senza problemi) e ignora la forza dei venti che lo investono, ma su di lui continuano ad avere effetto le altre condizioni ambientali (ad esempio soffre l'estremo caldo o freddo).

Egli però non può attaccare fisicamente, e qualsiasi incantesimo da lui prodotto appartenente alle scuole di Evocazione (ad esclusione di quelli di trasporto) e Invocazione non ha alcun effetto, così come qualunque altro incantesimo che produca o crei effetti fisici (come *campo di forza*). Su di lui invece, tutti gli incantesimi di 2° livello o superiori hanno normalmente effetto, ad eccezione di quelli che creano barriere fisiche (come *ragnatela*, *muro di ghiaccio*, ecc.), che riesce ad attraversare senza problemi. Incantesimi di 5° livello o superiore che creano barriere di forza invece (come *muro prismatico*, *campo di forza*, *mano possente*, ecc.), lo influenzano normalmente.

L'incantatore è suscettibile ai tentativi di dissolvere la sua magia, e ritorna normale in qualsiasi zona di anti-magia finché vi rimane all'interno. Se la magia viene dissolta mentre è all'interno di un solido, l'incantatore deve effettuare un TS contro Incantesimi: in caso di successo, viene espulso fuori dal solido ma subisce 5d6 Pf non dimezzabili, mentre se il TS fallisce, l'incantatore si materializza nel solido e muore all'istante. L'incantatore può interrompere l'effetto anche prima del termine naturale dell'incantesimo, ma ciò pone fine all'*evanescenza*.

## EVOKA ALLEATO PLANARE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura extraplanare

Durata: 24 ore

Effetto: evoca una creatura extraplanare

Questo incantesimo evoca una creatura extraplanare, ovvero appartenente ad un piano diverso da quello su cui si trova l'incantatore, che compare entro 3 metri e rimane agli ordini dell'incantatore per 24 ore. La creatura evocata può avere un numero massimo di Dadi Vita o Livelli pari a  $8 + 1$  Dado Vita ogni 3 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto, fino a un massimo di  $8 + 12 = 20$  DV al 36°) e deve essere conosciuta dall'incantatore (ovvero egli deve conoscere vagamente la specie e le sue caratteristiche). Esempi di creature evocabili sono i segugi invisibili, gli elioni, le salamandre elementali, i geni, gli elementali e così via, ma sono escluse tutte le creature del Vortice Dimensionale (come segugi spettrali e sfere nere). L'essere evocato diventa connesso con un legame telepatico all'incantatore (che non ha bisogno di concentrarsi per controllarlo) e servirà il suo evocatore al meglio delle sue possibilità (capisce sempre i suoi ordini), sfruttando i suoi poteri e la sua intelligenza, proteggendo

l'evocatore a qualsiasi costo se legale, oppure servendolo senza rischiare la vita se caotica o neutrale.

Quando l'essere viene ucciso o viene colpito da una *distruzione del male*, da un *dissolvi magie*, da *esilio* o *bandire*, esso ritorna immediatamente nel suo piano d'origine. Non è possibile utilizzare un incantesimo di *permanenza* per far rimanere la creatura nel piano dell'incantatore perennemente.

Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse fino a quando non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## FIAMMA DI GIUSTIZIA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 10 round

Effetto: scopre menzogne e causa 2d6 pf a chi mente

Lanciando questo incantesimo il mago deve toccare una creatura (necessario un normale TxC con bonus di +2): se il tentativo non riesce, la magia è spreca. Se invece l'incantatore tocca il bersaglio, esso non può negare in alcun modo gli effetti della magia e viene avvolto da un'alone rossastro che ne rivela la posizione, oltre ad impedirgli di usare qualsiasi mezzo magico di trasporto istantaneo per i seguenti 10 round. Da questo momento, l'incantatore può porre una domanda alla vittima ad ogni round, e se essa risponde in modo veritiero non le accade nulla. Viceversa se mente o rifiuta di rispondere pur conoscendo la verità, subisce 2d6 punti di danno da fuoco, dimezzabili ogni volta con un favorevole TS contro Incantesimi. L'aura rossastra è calda ma non brucia: avvampa solo nel caso in cui la vittima dica una menzogna rivolgendosi all'incantatore (e in quel caso solo per una frazione di secondi, sufficienti comunque a causare dolore e danni all'individuo). Da notare che la verità percepita come tale dall'interrogato viene considerata sincera: se ad esempio la vittima è stata informata di un fatto in maniera falsa, ma ella crede nell'informazione che ha acquisito, la sua testimonianza (benchè oggettivamente falsa) non causa la reazione avversa della fiamma.

La *fiamma di giustizia* influenza qualsiasi creatura, vivente o meno, e può essere negata solo da un *dissolvi magie*, da un'aura anti-magia o da una *barriera mentale*. Incantesimi di resistenza al fuoco riducono i danni subiti, ma non possono impedirli totalmente. Naturalmente la vittima può tentare di fuggire normalmente dal suo interlocutore, e può agire indisturbata per la durata dell'incantesimo, ma nel momento in cui sente una domanda posta da chi ha lanciato la magia, è costretta a dare una risposta (vera o falsa che sia). In tal caso, un incantesimo di *silenzio* può essere utile per resistere agli effetti della fiamma.

## FORMA ETEREA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: trasporta il soggetto nel Piano Etereo e lo fa tornare indietro nel piano di partenza

Questo incantesimo trasporta una creatura entro 3 metri dall'incantatore sul Piano Etereo, nel punto corrispondente alla locazione dell'individuo nel piano di partenza. Una volta giunto a destinazione, il soggetto dell'incantesimo può spostarsi all'interno dell'Etereo alla sua normale velocità di movimento e vedere entro 36 metri normalmente, oppure concentrarsi e riuscire a vedere all'interno del suo piano di provenienza entro un raggio di 9 metri. Queste capacità durano per 24 ore, al termine delle quali il soggetto viene riportato nel suo piano di partenza, nel punto corrispondente in cui si trova rispetto alla sua posizione corrente nell'Etereo (che non è necessariamente quella di partenza, specie se l'individuo si è spostato). Il soggetto può tornare nel suo piano di partenza (e solo in quello) anche prima del termine della durata della magia, ma in tal caso l'incantesimo cessa immediatamente.

L'incantesimo ha effetto solo se viene lanciato nel Primo Piano, in uno degli Elementali o nell'Astrale. Se lanciato su un individuo che è già nell'Etereo, gli dà la possibilità di attraversare il confine etereo ed entrare in uno dei piani sopraccitati (entro 24 ore di tempo), ma in questo caso 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.

## FUORVIARE

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: solo incantatore

Durata: 1 round per livello

Effetto: rende invisibile mago e crea doppio illusorio

Questo incantesimo crea due effetti contemporaneamente: rende invisibile l'incantatore e ne crea un doppio olografico identico entro 18 metri dalla sua posizione. L'incantatore può poi agire indipendentemente dall'immagine, e se vuole può concentrarsi per darle un comando ogni round. Il doppio appare reale solo fino a che non viene ferito fisicamente o non viene fatto oggetto di un *dissolvi magie*: in tal caso scompare.

L'illusione è sia visiva che olfattiva che sonora che tattile: odora come l'incantatore, può essere toccata (sparisce solo se viene ferita) ed è in grado di parlare con la sua voce, sulla base di ciò che gli suggerisce l'illusionista. Essa 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 anche uscire dal raggio dell'incantesimo.

L'illusione svanisce al termine dell'effetto del *fuorviare* o prima se viene distrutta, così come l'invisibilità di cui gode l'incantatore grazie alla magia.

Questo effetto non può essere associato ad una *permanenza*.

## GABBIA DI FORZA

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cubo con spigolo 6 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: crea gabbia indistruttibile e inamovibile

Questo incantesimo genera una prigione cubica inamovibile fatta di sbarre di forza che intrappolano chiunque vi si trovi all'interno senza la possibilità di evitarlo. Solo se le creature che si trovano nell'area d'effetto hanno dimensioni inferiori a quelle della gabbia essere rimangono imprigionate, viceversa l'effetto non ha luogo. La *gabbia di forza* infatti non compare se lungo il suo perimetro vi sono ostacoli fisici (esclusi liquidi): l'area deve essere libera perché l'incantesimo abbia effetto. Le sbarre di forza che delimitano la gabbia sono larghe 1,25 centimetri e con una distanza di 1,25 cm tra l'una e l'altra. Se creata a terra, la gabbia ha un tetto compatto e liscio da cui partono le sbarre che terminano al suolo (non ha quindi un pavimento di forza). Se creata in aria o in acqua, essa ha sia il tetto che il pavimento di forza senza aperture, collegati dalle sbarre sui quattro lati. Qualsiasi creatura in grado di passare attraverso uno spazio così ristretto può fuggire, così come usando incantesimi di trasporto dimensionale come *porta dimensionale*, *viaggio etereo* o *teletrasporto*, viceversa le sbarre sono indistruttibili: solo una *disintegrazione*, un *desiderio* o un raggio anti-magia possono annullarle prima del tempo, nessun altro tentativo di dissolvere la magia avrà effetto. Tutti gli incantesimi e le armi a soffio attraversano le sbarre senza problemi, mentre armi da mischia vengono fermate, così come qualsiasi tipo di oggetto di spessore più grande di 1,25 centimetri. Se si tenta di attaccare chi è imprigionato con armi da tiro o da lancio, si considera che vi sia sempre il 70% di probabilità per ogni attacco che l'arma si infranga contro una delle sbarre invisibili e quindi il colpo non vada a segno.

## GLOBO DI INVULNERABILITÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera del raggio di 3 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: globo protegge da incantesimi di 1°-4° livello

Questa magia crea intorno all'incantatore una sfera immobile di raggio 3 metri che emana una debole luminescenza e che esclude gli effetti di qualsiasi incantesimo arcano o divino di livello 1°-4° che venga lanciato contro chiunque vi sia al suo interno. Gli effetti esclusi comprendono capacità magiche di oggetti, ma

non poteri magici di mostri o creature a meno che non derivino dall'essere incantatori (ad esempio non blocca lo charme di un vampiro, ma se detto vampiro è un mago e lancia una *palla di fuoco*, questa non avrà alcun effetto su coloro che si trovano nel globo). Gli incantesimi di 5° livello non vengono bloccati, e un semplice *dissolvi magie* lanciato specificamente sul globo è comunque in grado di annullare la barriera, che altrimenti dura per 1 round per livello dell'incantatore.

Qualunque tipo di incantesimo può essere lanciato dall'interno all'esterno del globo, e chiunque può uscire e rientrare in esso senza impedimento. Da notare che gli incantesimi non vengono annullati, ma solo soppressi se la loro area d'effetto si sovrappone al globo. Ad esempio le creature all'interno della sfera vedrebbero le immagini illusorie create da un mago all'esterno, ma se questo entrasse nel globo le immagini scomparirebbero per riapparire nel momento in cui uscisse dall'area d'effetto dell'incantesimo.

## ILLUSIONE PROGRAMMATA

Scuola: Illusione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: cubo con spigolo di 9 metri

Durata: speciale

Effetto: un'illusione che si attiva in una data situazione

Tramite questo incantesimo l'incantatore è in grado di creare un'illusione visiva, uditiva, olfattiva e tattile in un cubo con spigolo di 9 metri, e di programmare la sua natura (senza essere troppo complicati) e il momento in cui verrà attivata, prevedendo una particolare situazione o un comando vocale che attiveranno l'illusione (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). Essa funziona in tutto e per tutto come una *creazione spettrale*, ma è permanente, e una volta attivata dura per 1 turno per livello del mago o finché non viene distrutta. Terminato l'effetto l'immagine scompare, ma riappare quando le condizioni indicate dall'incantesimo si verificano di nuovo. L'immagine scompare per sempre solo se dissolta.

## INGANNO

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: un oggetto emana un falso potere magico, una creatura dà false informazioni a incantesimi divinatori

Questo incantesimo ha effetto solo se lanciato su oggetti non magici o su creature (viventi o meno).

L'incantatore che lancia *inganno* su un oggetto sceglie un qualunque potere magico (generalmente analogo a quello di un incantesimo o di un oggetto magico che gli sono noti, non è necessario che sia in grado

di padroneggiare quel potere) da associare all'oggetto: per l'intera durata dell'incantesimo (24 ore), l'oggetto emana un'aura magica che può essere individuata con *individuare il magico* o simili incantesimi divinatori, e se viene esaminato attentamente oppure con un incantesimo divinatorio di 5° livello o inferiore, esso sembra davvero possedere i poteri magici che l'incantatore gli ha attribuito (magie divinatorie di 6° livello o superiore non vengono invece tratte in inganno). In realtà tali poteri sono solamente illusori, e se qualcuno tenta di usare l'oggetto magico fittizio, esso naturalmente non funziona: la vittima ha diritto ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali, e se il TS ha successo, la vittima comprende di essere stata ingannata, viceversa è convinta che l'oggetto funzioni perfettamente (o, al limite, pensa di non aver pronunciato le parole magiche corrette). Il DM può assegnare a tale Tiro Salvezza bonus e penalità da un massimo di +4 ad un minimo di -4 a seconda di quanto l'inganno è palese.

**Esempio:** un personaggio tenta di utilizzare un paio di stivali della levitazione fittizi, e si rende conto di non alzarsi neppure di un centimetro, questo inganno è facile da individuare (bonus di +3 al TS). Se invece lo stesso personaggio trovasse una pozione fittizia la identificasse come una pozione di guarigione, non avrebbe diritto ad alcun TS, perché non ha davvero utilizzato l'oggetto. Poche ore dopo, quando beve la pozione nel corso di un combattimento, difficilmente si renderà conto che essa non ha alcun effetto (-1 al TS): se il tiro salvezza fallisce, il personaggio crederà di essere risanato (recuperare i Punti Ferita), ma questa è solo una convinzione del personaggio. Se egli invece bevesse la pozione al termine del combattimento, i suoi compagni potrebbero notare che le sue ferite non si rimarginano, mettendolo in guardia e dandogli un bonus al TS.

Se *inganno* viene lanciato su una creatura, essa può evitarne gli effetti se lo desidera, effettuando con successo un TS contro Incantesimi. Se invece accetta l'effetto della magia o il TS fallisce, l'incantatore sceglie una caratteristica dell'individuo tra quelle comunemente lette da incantesimi divinatori (Allineamento, Livello, Punti Ferita, Razza di appartenenza, Classe, eventuale presenza di aura magica o maledetta) e la modifica a suo piacimento. Così per la durata dell'incantesimo qualsiasi tentativo di ottenere una lettura riguardante quella caratteristica del soggetto darà sempre origine alla falsa informazione scelta dall'incantatore (anche con *vista rivelante*), a meno che non venga usato un incantesimo di 7° livello o superiore. Applicazioni multiple di *inganno* permettono di variare caratteristiche diverse contemporaneamente, o di modificare l'informazione trasmessa.

**Esempio:** Il mago elfo Elarianthas sa che per infiltrarsi nel covo degli elfi dell'ombra deve apparire come uno di loro. Per questo, dopo aver usato un'illusione per cambiare aspetto, lancia *inganno* su se stesso tre volte per camuffare la lettura riguardante la sua vera razza (elfo dell'ombra anziché elfo silvano), il suo livello (5° anziché 15°) e i suoi PF reali (25 anziché 50).

*Inganno* influenza la mente e gli incantesimi divinatori, e pertanto l'applicazione lanciata su un oggetto non ha effetto sulle creature non-morte ed i co-

struiti. Un incantesimo di *dissolvi magie* lanciato con successo sull'oggetto o sulla creatura camuffati disperde gli effetti dell'*inganno* anche sulle sue "vittime".

## LAMPO SOLARE

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 1 metro per livello

Durata: variabile

Effetto: acceca tutte le creature nel raggio d'azione

Una volta pronunciato l'incantesimo, il mago emana un lampo di luce abbagliante dal suo corpo. Chiunque si trovi nell'area d'effetto dell'incantesimo (1 metro per livello dell'incantatore) e abbia una chiara visuale dell'incantatore rimane accecato per un periodo di tempo che dipende dalle condizioni esterne: se si è in presenza di luce si rimarrà ciechi per 1d4+1 round, se al buio per 3d6 round (non è concesso alcun TS per negare l'effetto). Creature che non si basano sulla vista per percepire l'ambiente circostante sono immuni.

Inoltre, tutti i non-morti nell'area d'effetto del lampo solare ricevono 3d6 punti di danno a causa dell'esposizione alla luce solare, e coloro che sopravvivono fuggono lontano dall'incantatore come per l'effetto di un tentativo riuscito di scacciare non-morti.

## LEGNO PIETRIFICATO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso 2,5 kg per livello

Durata: permanente

Effetto: trasforma oggetto di legno in legno pietrificato

Questo incantesimo trasforma un oggetto di legno non magico in una sostanza legnosa che pesa il doppio di un oggetto di legno (ingombro raddoppiato), ha la stessa durezza (Punti Danno) di un oggetto fatto di pietra ma con una resistenza superiore (CA 4, 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 dell'incantatore, e deve essere parte di un unico oggetto. La trasformazione è permanente e non può essere dissolta magicamente, e il legno pietrificato creato si considera una sostanza magica (individuabile con l'apposito incantesimo). Nel caso venga usato sugli alberi o su esseri viventi di legno, la pianta o la creatura continua a vivere normalmente.

## LUCCHETTO MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un passaggio

Durata: nr di utilizzi pari a livello incantatore

Effetto: rende un passaggio invalicabile a tutti tranne che all'incantatore

Il lucchetto non è altro che una versione più potente dell'incantesimo di 2° livello *chiavistello magico*, e non può essere neutralizzato dall'incantesimo

*scassinare*. Il *lucchetto magico* rende il passaggio o la porta su cui è pronunciato insuperabile da chiunque, tranne che per lo stesso incantatore, che può attraversarlo senza problemi; persino se si cerca di abbattere fisicamente la porta o superare il passaggio, si viene respinti indietro da una forza magnetica imbattibile. L'incantesimo può agire su un qualsiasi passaggio vuoto (su una sezione di 3x3x3 metri cubi), oppure su una porta o cancello, e la porta o il passaggio non mutano aspetto. Gli effetti del lucchetto permangono fin quando non vengano dissolti magicamente, oppure finché il passaggio non sia stato utilizzato dall'incantatore un numero massimo di volte pari al suo livello.

## MANO POSSENTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: 2 metri per livello

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea una mano di forza che obbedisce

Con questo incantesimo viene creata una mano traslucida di pura forza magica del diametro di 3 metri, che può essere danneggiata solo con incantesimi o armi magiche, possiede gli stessi Punti Ferita e Tiri Salvezza del mago e una Classe d'Armatura pari a 0 nel caso venisse attaccata. La mano si sposta col 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 (ignora altri esseri ed essi la oltrepassano come se non esistesse) e può essere usata in due modi (il mago deve specificare quale azione vuole che la mano compia per la durata dell'incantesimo nel momento in cui la evoca):

*Attacco:* l'incantatore designa un bersaglio al momento del lancio, e per la durata dell'effetto la mano si scaglia violentemente contro il bersaglio come un maglio. Ogni round la mano compie un attacco (si considera un'arma magica) che causa 2d8 punti di danno se va a segno, ed è necessario un TxC col THAC0 del mago per stabilire se la mano colpisce la vittima. La mano continua a colpire la vittima fino a che questa rimane entro l'area d'effetto: se si allontana, la mano fluttua inerte vicino all'incantatore fino al termine della sua durata senza influenzare l'ambiente circostante. Se il bersaglio ritorna ad avvicinarsi all'incantatore prima del termine dell'incantesimo, la mano riprende ad assalirlo. Se esso muore prima del termine della magia, l'incantatore può designare un nuovo bersaglio che la mano attaccherà per la durata restante dell'incantesimo.

*Difesa:* l'incantatore indica un potenziale nemico, e la mano si frappone costantemente tra questo bersaglio e l'incantatore ogniqualvolta esso si avvicini a meno di nove metri dal mago. Non ha importanza da che lato arrivi, la mano agirà sempre più velocemente dell'assalitore e si porrà dinanzi a lui prima che possa toccare l'incantatore, spingendolo via con forza a 2d4 metri di distanza. Il bersaglio deve effettuare una prova di Destrezza per evitare di cadere (e in tal caso subisce 1d6 danni ogni 3 metri percorsi nella caduta), e può

dimezzare la distanza della spinta se effettuata con successo una prova di Forza con penalità di -8. 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 1000 kg di peso. Esseri con peso superiore che premono con forza per oltrepassare la mano vengono rallentati nel movimento riuscendo ad avanzare solo di 3 metri al round.

La *mano possente* sparisce quando la sua durata termina, oppure se viene prima distrutta con attacchi magici o con armi magiche, o infine se viene dissolta magicamente. La mano non può attraversare campi o barriere anti-magia (creature protette da una simile barriera sono pertanto immuni ai suoi effetti e la ignorano, passandovi attraverso), né può allontanarsi oltre l'area d'effetto. 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 essere legata ad una creatura diversa.

## MORTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di 18 metri di spigolo

Durata: istantanea

Effetto: uccide 4d8 DV di creature (max 7 DV ciascuna), oppure una creatura singola

Questo potente incantesimo può essere utilizzato in due modi: contro una moltitudine di bersagli, oppure contro un bersaglio singolo. Nel primo caso, il numero massimo di Dadi Vita di creature influenzate è 4d8 (da 4 a 32): tutte le creature dotate di 1 DV muoiono automaticamente, e le creature con 2 Pf o meno non contano ai fini del massimo numero di DV influenzati (questo include solitamente insetti, piccoli animali e vegetali, e infanti), mentre gli esseri dotati di 9 o più DV o livelli sono immuni a quest'effetto. L'incantatore deve scegliere una zona circoscritta (un cubo di 18 metri di spigolo) entro 72 metri, e tutte le creature al suo interno sono colpite dalla *morte* (a cominciare da quelle con minori DV): per evitare totalmente gli effetti dell'incantesimo occorre effettuare un favorevole TS contro Raggio della morte.

Nel secondo caso invece, l'incantesimo può essere indirizzato contro un singolo individuo, senza limite al numero di DV o livelli che esso possiede: se il suo TS contro Raggio della morte fallisce, esso cade al suolo senza vita istantaneamente.

Non-morti e costruiti (non realmente vivi) sono totalmente immuni agli effetti di questa magia.

## MURO DI FERRO

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: muro di 50 mq spesso 5 cm

Durata: permanente

Effetto: crea un muro di pietra di 50 mq e spesso 5 cm

Questo incantesimo crea una parete di ferro verticale, spesso esattamente 5 centimetri, le cui esatte dimensioni sono scelte dall'incantatore, anche se la superficie totale non può essere superiore a 50 metri quadrati. L'intera parete deve trovarsi entro 36 metri dall'incantatore quando viene creata, deve poggiare sul terreno o su un supporto stabile, e non può essere creata in spazi già occupati da altri oggetti solidi.

Il *muro di ferro* continua ad esistere fin quando non viene dissolto magicamente, oppure distrutto fisicamente, usando delle armi d'assedio, martelli o picconi, o se viene assalito da una creatura di taglia enorme o superiore (la sua CA è 4 e i suoi Punti Danno sono pari al doppio del livello dell'incantatore che l'ha creato); nel secondo caso però, il muro abbattuto infligge 10d10 punti di danno alle creature che si trovano entro 3 metri durante la sua caduta, danni dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi.

Occorre ricordare che una creatura di dimensioni medie (tra 1,2 e 2,1 metri) che utilizza un martello o un piccone, oppure una creatura di dimensioni grandi (tra 2,2 e 3,6 metri) che attacca a mani nude, causa 1 Punto Strutturale alle costruzioni ogni 15 Pf effettivi inflitti, ad eccezione di attacchi con dardi e frecce di dimensioni medie o inferiori, inutili contro il muro. Una creatura di dimensioni enormi (tra 3,6 e 7,5 metri), o un incantesimo distruttivo causa 1 PS ogni 10 Pf arrecati, le creature di dimensioni gigantesche (oltre i 7,5 metri) infliggono 1 PS ogni 5 Pf e le armi d'assedio causano 1 PS ogni Pf inflitto.

## 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

Effetto: nebbia acida fa 2d6 Pf e ostacola movimento

Questo incantesimo genera una massa ribollente di vapori nebbiosi simili alla *nebbia solida* (incantesimo arcano di 4°). Oltre a rallentare le creature ed oscurarne la visuale come la *nebbia solida*, i vapori in questo banco sono acidi e ad ogni round infliggono 2d6 punti di danno a tutte le creature e gli oggetti che vi si trovano all'interno. Solo un vento molto forte (60 km/h) o un *dissolvi magie* sono in grado di spazzare via la *nebbia acida* prima del termine della sua durata.

## NUBE VELENOSA

Scuola: Evocazione  
Raggio: 3 metri  
Area d'effetto: nube di 9 mt di diametro ed alta 6 mt  
Durata: 6 turni  
Effetto: nube causa 1d6+1 Pf e avvelenamento

Questo incantesimo crea una nube di vapori arancioni o brunastri e quindi ben distinguibile da *nube mortale* e *nube esplosiva*; le modalità d'uso della nube sono però le stesse. Essa compare di fianco al mago e si muove trascinata dal vento oppure (se questo è assente) alla velocità di 18 (6) metri in una direzione scelta dal suo creatore; l'incantatore può cambiare in ogni momento la direzione in cui si muove la nube con un comando mentale che non richiede concentrazione. La nube non può attraversare barriere solide e viene dispersa se incontra vegetazione fitta.

Tutte le creature viventi che si trovano entro la nube sono danneggiate dai vapori tossici. Le vittime subiscono 1d6+1 punti di danno per round a causa del veleno e devono effettuare un TS contro Veleno all'inizio di ogni round in cui restano entro la nube. Le creature sino a 5 Dadi Vita che falliscono il TS muoiono sul colpo, avvelenate; le creature che hanno da 6 a 12 DV che falliscono il TS restano paralizzate per 1 round; tutte le creature che hanno 13+ DV e falliscono il TS sono semplicemente stordite per l'intero round.

## OLOGRAFIA

Scuola: Illusione  
Raggio: 72 metri  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 6 turni  
Effetto: crea un'immagine olografica dell'incantatore da cui può lanciare gli incantesimi

Questo incantesimo crea un'immagine olografica speculare dell'incantatore, che appare in un qualunque punto entro 72 metri da lui e permane per 6 turni (non è necessaria la concentrazione per mantenerla). L'*olografia* non può essere distinta dall'incantatore originale se non toccandola: incantesimi e attacchi con armi da lancio non sembrano avere effetto sull'immagine e le passano attraverso (ad eccezione del *dissolvi magie*, che funziona normalmente, e di *vista rivelante*, che smaschera l'illusione), ma una volta toccata con mano o con un attacco in mischia, essa scompare e l'individuo si rende conto della sua natura.

Finchè l'*olografia* permane, essa riproduce esattamente i movimenti e le parole dell'incantatore, e se lui si sposta, anche l'immagine si muove, mantenendo la stessa distanza dall'incantatore, a meno che egli non desideri farla rimanere ferma. Finchè l'*olografia* rimane nella linea visiva dell'incantatore, egli può far originare i propri incantesimi dall'immagine (quindi incantesimi come *immagini illusorie* o *invisibilità* agiscono sia sull'incantatore che sulla sua immagine), proprio come se lui si trovasse in quel luogo.

## PORTA MAGICA

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: 3 metri  
Area d'effetto: una superficie solida  
Durata: nr di utilizzi pari a livello incantatore  
Effetto: un passaggio che solo l'incantatore può usare

Questo incantesimo, che può essere indirizzato verso ogni parete, pavimento, soffitto o sezione di terreno, crea un passaggio magico e invisibile, che può essere localizzato e utilizzato solo dall'incantatore. Il passaggio è un varco lungo fino a 3 metri, che attraverso qualsiasi materiale non organico, e può pertanto essere utile per collegare un corridoio con una stanza segreta che l'incantatore vuole rendere inavvicinabile. La *porta magica* può essere scoperta solo con *individuare il magico* o con *vista rivelante*, e può essere distrutta normalmente con *dissolvi magie*. La *porta magica* persiste fin quando non sia dissolta, oppure non venga utilizzata per un numero di volte pari al livello dell'incantatore (laddove per "utilizzo" si intende ogni singolo passaggio attraverso la porta).

## PROTEZIONE ELEMENTALE ESTESA

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: sfera di 3 metri di raggio  
Durata: 12 turni  
Effetto: sfera protegge da attacchi basati su elemento

Questo incantesimo è identico a *protezione elementale* di 5° livello, ma in effetti crea una sfera di 3 metri di raggio centrata sull'incantatore (e che si muove con lui) che protegge chiunque si trovi al suo interno nel modo descritto. Se una delle creature presenti all'interno del cerchio di protezione attacca un elementale appartenente all'elemento da cui si è protetti, tutte le creature all'interno della sfera possono essere attaccate in mischia dall'elementale, anche se i danni vengono dimezzati, finché le creature restano nella sfera.

## REGRESSIONE MENTALE

Scuola: Ammalimento  
Raggio: 72 metri  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: permanente  
Effetto: fa regredire le capacità mentali di una creatura

Questo incantesimo può essere utilizzato contro qualsiasi creatura intelligente, e causa alla vittima una totale regressione delle proprie capacità intellettive e mnemoniche (la sua Intelligenza si riduce a 2 punti), impedendole di ricordare o memorizzare fatti e concetti, e di pensare e agire coerentemente (quindi inibendo il suo linguaggio e qualsiasi tipo di comportamento non istintivo). La vittima può evitare del tutto gli effetti dell'incantesimo con un TS Incantesimi mentali con una penalità di -4. Gli effetti della magia sono permanenti fino a che non vengono rimossi con una *cura mentale* o con una *guarigione*.

## REINCARNAZIONE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Effetto: crea un nuovo corpo vivente da un cadavere

Quando l'incantesimo viene pronunciato su un cadavere, o su una piccola parte di un cadavere (almeno 100 grammi di materia organica morta), esso ridona vita al corpo, ricostruendo magicamente le parti mancanti. Questo incantesimo tuttavia non è in grado di ricostruire sempre correttamente il corpo della creatura morta, e crea casualmente un nuovo corpo ogni volta che viene utilizzato (usare le tabelle seguenti):

**Tab. 2.9 – Effetto della Reincarnazione**

| <i>d8</i> | <i>Razza</i>           |
|-----------|------------------------|
| 1         | Razza originale        |
| 2-3       | Umano                  |
| 4-5       | Semi-umano (Tab 2.9.1) |
| 6-7       | Umanoide (Tab 2.9.2)   |
| 8         | Mostro (Tab 2.9.3)     |

**Tab. 2.9.1 – Razze Semi-umane**

| <i>d12</i> | <i>Semi-umano</i> |
|------------|-------------------|
| 1          | Ee'ar             |
| 2-3        | Elfo comune       |
| 4          | Elfo dell'Ombra   |
| 5-6        | Nano              |
| 7-8        | Gnomo             |
| 9-10       | Halfling          |

**Tab. 2.9.2 – Razze Umanoidi**

| <i>d100</i> | <i>Umanoide di terra</i>      |
|-------------|-------------------------------|
| 01-05       | Bugbear                       |
| 06-07       | Caiumano (Cay-man)            |
| 08          | Cavernicolo (Brute-man)       |
| 09-14       | Coboldo                       |
| 15          | Diavoletto silvano (Wood Imp) |
| 16          | Enduk (Minotauro alato)       |
| 17-19       | Fauno                         |
| 20-24       | Gnoll                         |
| 25-33       | Goblin                        |
| 34-35       | Gremlin                       |
| 37-37       | Gurrash (Uomo-alligatore)     |
| 38-42       | Hobgoblin                     |
| 43          | Hutaaka                       |
| 44          | Kubitta                       |
| 45-52       | Lupin                         |
| 53-54       | Minotauro                     |
| 55          | Nagpa                         |
| 56-59       | Ogre                          |
| 60-70       | Orco                          |
| 71-73       | Phanaton                      |
| 74-81       | Rakasta                       |
| 82-88       | Rettiloide (Lizardman)        |
| 89          | Tabi                          |
| 90          | Uomo Bestia (Beastman)        |
| 91-93       | Tortle                        |
| 94-97       | Troll                         |
| 98-00       | Wallara (Camaleontide)        |

| <i>d100</i> | <i>Umanoide marino</i>       |
|-------------|------------------------------|
| 01-15       | Elfo del mare (Aquarendi)    |
| 16-20       | Gigante del mare             |
| 21-35       | Kna                          |
| 36-40       | Kopru                        |
| 41-60       | Merrow                       |
| 61-68       | Spiritello Acquatico (Nixie) |
| 69-81       | Squaloide (Shark-kin)        |
| 82-100      | Tritone                      |

**Tab. 2.9.3 – Razze Mostruose**

| <i>d20</i> | <i>Creatura</i>              |
|------------|------------------------------|
| 1-3        | Aranea                       |
| 4-5        | Arpia                        |
| 6-8        | Centaurio                    |
| 10-11      | Faenare                      |
| 12         | Hsiao                        |
| 14-16      | Pegatauro                    |
| 17         | Sfinge                       |
| 18         | Treant (Uomo albero)         |
| 19-20      | Uomo scorpione (Manscorpion) |

**Nota:** tutte le razze elencate nelle tabelle sono razze giocabili come PG. Per ulteriori informazioni su di esse, si faccia riferimento ai supplementi *Creature Crucibles PC 1-4*, al *Savage Coast Sourcebook*, all'*Hollow World boxed set*, e ai *Gazetteer 5, 6, 8 e 10*.

L'essere reincarnato possiede solo 1 DV (del tipo appropriato alla classe o razza, includendo quindi i PF e il THAC0) al momento del risveglio, e anche se possiede interamente i PE che aveva al momento della morte, tuttavia riacquista 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.

Se il personaggio è stato reincarnato in una razza differente dalla sua razza originale, e per lui adesso la vecchia classe di appartenenza è inaccessibile, allora il soggetto può scegliere di essere addestrato secondo l'usanza della sua razza e di apprendere le caratteristiche di una nuova classe: si considerano in tal caso i PE posseduti per capire di che livello potrebbe essere il personaggio rispetto alla nuova classe di appartenenza, e in base al nuovo livello raggiunto egli riacquista i suoi DV/livelli e i poteri o le abilità caratteristiche.

**Esempio:** un mago di 6° livello (40.000 PE) viene reincarnato in un nano, che notoriamente non può lanciare incantesimi arcani. Egli sceglie allora (supponendo non voglia togliersi la vita quando capirà quello che gli è capitato!) di vivere come un normale nano guerriero, e in base ai PE del nano comune ora si considera un nano di 5° (35.000 PE) con 40.000 PE, dotato di infravisione e delle altre abilità naniche. Ovviamente cambieranno per lui anche il THAC0, i PF e i TS, non potrà lanciare incantesimi ma potrà essere addestrato nell'uso di armi e di armature (il periodo di 1 giorno per DV/livello riflette proprio questo nuovo addestramento, durante il quale l'individuo è più ricettivo che mai e assimila le informazioni a grande velocità), e a livelli superiori acquisterà anche le immunità tipiche dei nani.

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 (non resurrezioni o clonazioni) che ogni individuo può ricevere è pari al suo punteggio di Costituzione: superato questo massimo, qualsiasi tentativo di reincarnare l'anima in un nuovo corpo non produce più alcun effetto.

### **RICHIAMO TELEPATICO**

Scuola: Divinazione  
Raggio: stesso piano di esistenza  
Area d'effetto: 1 persona per livello  
Durata: istantanea  
Effetto: invia un messaggio a diversi soggetti

Questo incantesimo permette al mago di inviare un messaggio telepatico ad uno o più individui specifici, informando il ricevente della sua posizione e della sua situazione per sommi capi. L'incantesimo invia istantaneamente un potente impulso mentale che raggiunge i destinatari, purchè questi siano sullo stesso piano dell'incantatore, trasmettendo oltre al messaggio anche lo stato d'animo dell'incantatore. Il numero massimo dei riceventi del messaggio è di una persona per livello 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. Il messaggio inviato inoltre non può avere più di 50 parole.

Esempio: il mago di 20° 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 cittadini di Hendry (specialmente Julius e Morgana), oppure i cavalieri di Lord Timenko, o il suo gruppo d'avventura, la Compagnia del Calice.

Le creature che ricevono il messaggio sanno istintivamente chi lo ha inviato, e ottengono una chiara indicazione circa l'umore e la situazione del mittente. Essi vengono anche a conoscenza dell'ubicazione generale dell'incantatore, ma non hanno idea del luogo preciso in cui si trova (ad esempio capiscono che Naren è prigioniero in una fortezza sita ai piedi della Montagna Spaccata, ma non in che stanza della fortezza).

### **ROCCIA IN LAVA**

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: 48 metri  
Area d'effetto: 27 mt.cu. per livello di roccia  
Durata: permanente  
Effetto: trasforma la dura roccia in lava incandescente

Questo incantesimo trasforma la roccia naturale di qualunque genere in un analogo volume di lava. Il

massimo volume di materia trasformabile è 27 metri cubi per livello dell'incantatore, mentre la profondità della lava non può mai essere superiore alla metà di una delle altre due dimensioni (larghezza e lunghezza). Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, la lava creata è considerata normale e non può essere dissolta magicamente.

### **SALTO DIMENSIONALE**

Scuola: Evocazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo il mago  
Durata: 1 round per livello  
Effetto: mago si teletrasporta ogni round di 36 mt

Quest'incantesimo permette al mago di compiere una serie di balzi dimensionali (sino ad uno per round) per la sua intera durata. L'incantatore può teletrasportarsi fino a 36 metri di distanza nella direzione desiderata (anche verso l'alto o il basso) in modo analogo a quanto fatto da *porta dimensionale*. Qualora il punto di arrivo sia occupato da un oggetto solido, il mago finisce in uno spazio vuota posto ad una distanza inferiore lungo la medesima direzione.

Per teletrasportarsi occorre concentrarsi brevemente (per circa 1 secondo) sulla posizione da raggiungere, cosa che impiega l'azione di movimento del personaggio. Egli può quindi compiere il *salto dimensionale* e nel medesimo round attaccare, lanciare incantesimi, attivare un oggetto magico, oppure continuare a muoversi senza però attaccare o usare magie.

### **SCUDO DIMENSIONALE**

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 1 round per livello  
Effetto: circonda il mago con una barriera che distorce la realtà per evitare i danni

Questo potere consente all'incantatore di distorcere la realtà intorno a sé per proteggersi dagli attacchi dei suoi avversari. L'incantesimo circonda il mago con una barriera distante dal suo corpo 30 cm, che lo avvolge completamente e si sposta con lui. Lo scudo agisce distorcendo le proprietà spaziali attorno al personaggio, in modo che qualsiasi arma diretta verso l'incantatore che entra in contatto con lo scudo viene immediatamente teletrasportata dalla parte opposta, senza che riesca in alcun modo a venire in contatto col corpo del mago. La protezione offerta dallo *scudo dimensionale* funziona anche contro gli attacchi portati con armi naturali, oltre che da mischia, da lancio e da tiro. Semplicemente, l'arto o la parte del corpo che cerca di ferire l'incantatore passa attraverso lo scudo e si ritrova dalla parte opposta.

Per quanto riguarda gli incantesimi, lo *scudo dimensionale* protegge da tutti quelli che hanno una manifestazione fisica (es: *dardo incantato*, *spada*,

raggi vari), ma è assolutamente inefficace contro quelli immateriali o che colpiscono la mente o provocano alterazioni (es: *disintegrazione*, parole varie, simboli, *dito della morte*, *teletrasporto*, ecc.).

Lo *scudo dimensionale* ha solo due limitazioni: primo, l'incantatore non può oltrepassarlo con le proprie armi o con qualsiasi forma di energia che origina dal proprio corpo (quindi non riesce a portare attacchi in mischia), anche se può farlo con tutti gli incantesimi di cui dispone (ammesso che non siano a tocco o che non creino energia che parte dal corpo del mago). In secondo luogo, lo scudo è inefficace se entra in contatto con oggetti, creature o incantesimi che hanno un volume più grande del mago (es: se l'incantatore tenta di attraversare una montagna, o cade al suolo, o viene travolto da un elefante, o viene colpito da una *palla di fuoco* o da un *fulmine magico*, egli subisce i danni derivanti da tutto ciò e lo scudo è inefficace).

## SERVIGIO MORTALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: essere vivente con metà DV del mago

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: vittima esegue un compito e muore

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare un essere vivente che non abbia più della metà dei suoi DV o Livelli, il quale può opporsi ai suoi effetti con un favorevole Tiro Salvezza contro Raggio della Morte. Se però il TS fallisce, il soggetto perde il controllo del proprio corpo e l'incantatore gli trasmette un ordine comprensibile e semplice (riferire un messaggio, uccidere una persona, portare un oggetto, custodire un luogo, oggetto o persona ecc.) che deve portare a termine al massimo entro 1 giorno per livello del mago. La vittima cerca di svolgere il compito senza interagire con nessuno, e se minacciata reagisce difendendo al meglio delle sue possibilità o fuggendo (in base alla situazione). L'incantatore deve darle indicazioni precise per svolgere il suo compito (ad esempio se deve consegnare qualcosa a qualcuno dovrà dirle dove dirigersi), oppure può decidere di lasciarla dov'è: in quel caso, se non possiede la conoscenza necessaria per compiere il suo incarico, la vittima resta ferma e immobile in stato di agitazione. Se qualcuno la trova in questo stato, la vittima domanda di essere condotta nel luogo o dalla persona prescelta senza aggiungere altro. Una volta giunta a destinazione e adempiuto al suo compito, la vittima si contorce tra atroci dolori e spira.

La vittima sopravvive al massimo per un numero di giorni pari al livello del mago, oppure finché non esegue il suo compito (se ciò si verifica prima). In questo lasso di tempo il soggetto continua ad aver bisogno di cibo, acqua, e riposo, e cercherà di sopravvivere per portare a termine l'incarico, limitando al minimo l'interazione con altri esseri. Ad un esame attento la persona sembra in stato di choc, con lo sguardo fisso, incurante di quanto accade intorno e restia a rispondere a qualsiasi domanda. Se esaminata magicamente,

la vittima irradia un'aura di necromanzia. Solo se qualcuno lancia sul soggetto un *dissolvi magie* o *distruzione del male* (o simili incantesimi più potenti) prima del termine del *servigio mortale* la vittima può essere salvata dal suo destino. In tal caso, l'individuo torna in sé e ricorda perfettamente tutto ciò che è accaduto.

## SFERA RAGGELANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: istantanea o 1 round per livello

Effetto: sfera causa 1d6 danni per livello o congela

Questo incantesimo crea una sfera di energia fredda che saetta dalle dita dell'incantatore fino al punto selezionato, dove deflagra in un'esplosione di 3 metri di raggio, infliggendo 1d6 punti di danno per livello ad ogni creatura nella zona, dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi. Le creature elementali dell'acqua invece subiscono 1d8 Pf per livello, mentre non-morti e costrutti sono immuni all'effetto, e le creature del freddo subiscono automaticamente metà dei danni (e possono ridurli a un quarto col TS favorevole).

Se la *sfera raggelante* deflagra all'interno di un corpo d'acqua o colpisce un liquido con una grande percentuale d'acqua, essa può congelare un volume massimo di liquido pari a una sfera di 6 metri di raggio, che rimane congelato per 1 round per livello. Le creature che rimangono intrappolate nella zona congelata possono cercare di liberarsi con una prova di Forza con penalità di -4, ma solo se hanno almeno metà del corpo fuori dal blocco congelato (braccia incluse).

## SGUARDO PENETRANTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 creatura vivente

Durata: 1 round ogni 3 livelli

Effetto: sguardo provoca coma, panico o infermità

Una volta lanciato l'incantesimo, per la sua durata (1 round ogni 3 livelli del mago) l'incantatore può scegliere di dirigerlo contro un bersaglio diverso ad ogni round. Semplicemente guardando la vittima (non è necessario che questa guardi a sua volta l'incantatore) e concentrandosi per quel round, la magia agisce come una maledizione in base ai DV del bersaglio (come mostra la tabella sottostante), che però può evitare del tutto l'effetto dello sguardo con un favorevole TS contro Incantesimi. Nel caso di più effetti elencati, si applicano tutti se il TS fallisce, nell'ordine in cui vengono elencati, col successivo che inizia al termine dell'effetto precedente.

**Tab. 2.10 – Effetti dello Sguardo penetrante**

| Dadi Vita | Effetto sulla vittima   |
|-----------|-------------------------|
| 1-4 DV    | Coma, Panico, Infermità |
| 5-9 DV    | Panico, Infermità       |
| 10+ DV    | Infermità               |

**Coma:** la vittima cade in un coma catatonico per 1 turno per livello dell'incantatore. Durante questo periodo di tempo non può essere risvegliata in alcun modo se non rimuovendo l'effetto magicamente con *dissolvi magie*, *scaccia maledizioni* o simili.

**Panico:** la vittima cade in preda al panico per 1d4 round durante i quali rimane rannicchiata in posizione fetale scossa da un tremito talmente forte che le impedisce di fare qualsiasi cosa. Passato il panico la vittima rimane comunque intimorita per 1 turno per livello dell'incantatore (penalità di -2 ai TxC, TS e prove di abilità e di caratteristica), e ricade automaticamente in preda al panico se durante questo lasso di tempo l'incantatore ritorna nel suo campo visivo.

**Infermità:** un dolore improvviso e febbre assalgono il corpo del soggetto. Una creatura inferma subisce una penalità di -2 ai TxC, ai danni, ai TS, alle prove di abilità e di caratteristica. La creatura colpita rimane inferma per 1 turno per livello dell'incantatore. Gli effetti dell'infermità possono essere negati da *scaccia maledizioni* ma non da *cura malattie* o *guarigione*.

## SIMBOLO DI DOLORE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Effetto: vittime subiscono -4 a TxC e prove abilità

Quando lancia questa magia, l'incantatore materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo persiste fino a che non viene annullato con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato creato. Se viene 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 usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura (ad esclusione dei costrutti) sia presente entro 18 metri dal simbolo al momento della sua attivazione: solo gli incantatori (arcani e divini) possono evitarne gli effetti con un favorevole TS contro Raggio della Morte. Chi cade sotto l'effetto del *simbolo di dolore* subisce un deperimento improvviso del fisico e viene pervaso da un dolore costante e lancinante che gli impedisce di agire e pensare con lucidità. A causa di questo dolore la vittima subisce un malus di -4 a tutti i Tiri per Colpire, alle prove di caratteristica e di abilità e ha una probabilità del 30% di fallire ogni incantesimo pronunciato a causa del dolore per 1 ora per livello del mago che ha creato il simbolo. Questo stato può essere rimosso prima magicamente solo con gli incantesimi clericali *guarigione* o *distruzione del male* o da magie con simili effetti di livello non inferiore al 6°.

Le penalità derivanti da questo incantesimo non sono cumulabili con altre applicazioni dello stesso, solo con effetti di magie diverse, anche se la durata del

dolore si somma in caso di più applicazioni. Ad esempio, se una vittima del simbolo attivasse un altro *simbolo di dolore* non soffrirebbe un -8 ai tiri, ma il suo stato perdurerebbe per un numero di ore aggiuntive pari a quelle del secondo effetto. Se però venisse maledetta, qualsiasi penalità portata dalla maledizione andrebbe a sommarsi a quelle derivanti dal simbolo.

## SPACCAOSSA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un essere dotato di arti

Durata: istantanea

Effetto: frantumazione arti della vittima

Questo incantesimo colpisce le ossa delle articolazioni della vittima o in generale gli arti scelti dall'incantatore, frantumandoli istantaneamente e causando al bersaglio 1d6 punti di danno per livello del mago. Inoltre, in base alla parte del corpo scelta dall'incantatore, si hanno i seguenti effetti secondari:

- Ali: impossibile volare, movimento di terra ridotto a 2/3, penalità di -2 alla Destrezza.
- Braccia: impossibile effettuare TxC usando le mani o oggetti impugnati, impossibile lanciare incantesimi, penalità di -4 alla Destrezza.
- Coda o simili appendici: movimento ridotto a 2/3, penalità di -2 alla Destrezza e alla CA.
- Gambe: movimento ridotto a 3 mt/rnd, DES dimezzata, -2 CA e TS vs effetti schivabili.

Nel caso la vittima effettui con successo il TS, i danni sono dimezzati, ma permane una penalità di -2 alla Destrezza fino a che i danni non vengono curati.

## SPECCHIO COMUNICANTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: uno specchio

Durata: 1 turno

Effetto: crea un passaggio dimensionale su una superficie riflettente attraverso cui parlare e far passare oggetti

Questo incantesimo può essere lanciato solo su uno specchio o su una superficie riflettente, indipendentemente dalla sua grandezza. Una volta toccata la superficie, l'incantatore nomina un luogo in cui egli è stato almeno una volta (e che si trovi sullo stesso piano di esistenza), che deve contenere una simile superficie riflettente, oppure uno specchio particolare che si trova nello stesso piano e di cui l'incantatore è a conoscenza: l'immagine riflessa dallo specchio incantato scompare, sostituita da una visione della zona immediatamente antistante alla superficie o allo specchio con cui l'incantatore ha voluto stabilire il contatto (ad esempio, un mago può usare il suo specchio portatile per collegarsi con un altro specchio in possesso di un suo amico, oppure con una pozza d'acqua presente in una radura ben precisa). In pratica, chiunque guardi attraverso

lo specchio su cui viene lanciato l'incantesimo, può vedere la zona con cui si è stabilito il collegamento entro un raggio di 18 metri e un arco di 120°, e viceversa. È possibile stabilire una comunicazione verbale e sonora tra le parti (sempre che i comunicanti parlino la stessa lingua), ed è persino possibile scambiarsi oggetti, facendoli passare attraverso la superficie riflettente: si può far passare solo un oggetto ogni round, finché l'incantesimo permane, e solo oggetti più piccoli della superficie incantata di partenza o di arrivo. Non è possibile lanciare magie o effetti magici attraverso lo specchio, né è possibile il passaggio di esseri viventi o animati. L'incantesimo termina dopo 1 turno, oppure se viene dissolto magicamente.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

### **SPEZZARE INCANTAMENTO**

Scuola: Abiurazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: una creatura per livello

Durata: istantanea

Effetto: libera creature da ammaliamenti, trasmutazioni e maledizioni

Questo incantesimo libera le creature scelte dal mago da ammaliamenti, trasmutazioni e maledizioni. L'incantatore deve individuare un numero massimo di creature pari al proprio livello, le quali devono trovarsi tutte entro 27 metri dalla sua posizione. Al momento del lancio dell'incantesimo, spezzare incantesimo annulla automaticamente qualsiasi effetto di ammaliamento, trasmutazione o maledizione gravi su di esse, solo se detto effetto è stato creato da un incantesimo di 5° livello o inferiore (o da una creatura con un potere simile che abbia meno DV dell'incantatore).

Inoltre l'incantesimo può essere usato per liberare un soggetto da un oggetto maledetto. In questo caso l'individuo non sente più il bisogno di avere con sé l'oggetto ed è libero dalla sua malia, anche se il manufatto maniene la propria maledizione.

### **SUGGERIZIONE DI MASSA**

Scuola: Ammaliamento

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: 1 essere per lvl entro 9mt uno dall'altro

Durata: 1 ora per livello

Effetto: più vittime sono spinte a eseguire un'azione

Questo incantesimo funziona in modo simile a suggestione, ma ha la capacità di influenzare più creature. Quando lancia la suggestione di massa, l'incantatore individua un numero di vittime pari al suo livello, che però devono trovarsi entro il raggio d'azione e non possono essere più distanti di 9 metri l'una dall'altra. Le vittime devono effettuare con successo un TS contro Incantesimi mentali per evitarne totalmente gli effetti, viceversa l'incantatore può influenzare le azioni dei bersagli suggerendo loro con una

singola frase una certa azione. Il suggerimento è uguale per tutti e arriva telepaticamente a tutte le vittime contattate, anche a quelle che hanno evitato gli effetti della *suggestione*. Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare l'azione ragionevole e deve essere dato entro un'ora dal lancio dell'incantesimo, altrimenti l'effetto va sprecato. Se il suggerimento sembra forzato o pericoloso per la vittima, la malia svanisce all'istante. La *suggestione* non può alterare le percezioni della realtà (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 qualcuno (ad esempio chiedere ad un drago di non attaccare prima di aver sentito ciò che l'incantatore ha da dire, o chiedere a un gigante di smettere di combattere e allearsi per distruggere una minaccia ben peggiore).

L'azione suggerita può essere compiuta al massimo per 1 ora per livello del mago, oppure fino a quando non viene portata a termine. L'incantatore può anche specificare certe condizioni che attivino l'azione fintanto che l'incantesimo è attivo (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 dell'incantesimo, il suggerimento va sprecato.

### **TENTACOLO INFUOCATO**

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una fonte di fuoco

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea un tentacolo di fuoco che causa danni

Questo incantesimo manipola una fonte esistente di fuoco estraendone un tentacolo infuocato che attacca un bersaglio e lo stritola. La fonte di fuoco deve essere entro 72 metri ed essere grande almeno quanto la fiamma di una torcia. L'incantesimo evoca un tentacolo di fuoco magico che esce dalla fonte e si avventa contro un bersaglio presente entro 1 metro per livello dell'incantatore dalla fonte. La vittima può evitare di essere colpita con un favorevole TS contro Incantesimi, altrimenti viene avvinghiata dal tentacolo e immobilizzata totalmente, e subisce 3d6 danni da fuoco ogni round, fino a che il tentacolo non scompare. In caso di TS riuscito, il bersaglio subisce comunque 1d6 punti di danno a causa delle ustioni ricevute, e il tentacolo può essere rediretto ogni round contro la stessa vittima o un altro bersaglio a scelta del mago (non deve concentrarsi), fino a che non si avvinghia o la durata non cessa.

Chiunque voglia attaccare il tentacolo può farlo: esso ha CA 7 e un numero di punti danno pari al livello dell'evocatore, può essere danneggiato solo da armi +2 o da incantesimi basati sul freddo o sull'acqua, oltre naturalmente al *dissolvi magie*. Se la fiamma da cui si alimenta viene estinta, il tentacolo resiste solo per la metà della sua normale durata. Esso inoltre non può mai allontanarsi dalla fonte oltre la sua lunghezza.

## TERRE MOBILI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: quadrato di lato 5 metri per livello

Durata: 6 turni

Effetto: il terreno entro l'area d'effetto si sposta

Questo incantesimo ha la proprietà di far spostare il terreno (ma non la roccia), sia in senso orizzontale (ad esempio per formare o appiattire una collina) che verticale (ad esempio per aprire o riempire una voragine, che può essere profonda fino a 2 metri per livello dell'incantatore se non si incontrano strati rocciosi.). L'area interessata è un quadrato di lato pari fino a 5 metri per livello dell'incantatore, e la velocità di traslazione è di 18 metri per turno; non è perciò possibile creare tunnel, anche se è utile per costruire terrapieni, altipiani e fossati. Il terreno si muove con lenta fluidità, 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 ne subiscono alcun effetto (ovvero non vengono smosse dalla loro posizione), salvo eventuali innalzamenti o abbassamenti. Al termine della durata dell'incantesimo, la terra smossa resta dove si trova.

## TOCCO INFIAMMANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: 1 round per livello

Effetto: tocco causa 1d6 Pf o 1d4 Pf per livello

Questo incantesimo fa apparire una fiamma magica intorno ad una mano dell'incantatore, che non brucia il mago e rischiarata come una normale torcia entro un raggio di 6 metri. Se il mago tocca con la mano infuocata un oggetto o una persona, c'è il rischio che il bersaglio assorba il fuoco e venga distrutto.

Nel caso di una creatura, essa deve effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitare di prendere fuoco, e in tal caso subisce solo 1d6 punti di danno. Se però il TS fallisce, il fuoco si trasferisce su di lei bruciandola per un round, e la vittima subisce 1d4 Punti Ferita per livello dell'incantatore senza possibilità di dimezzarli, poi il fuoco scompare e l'effetto cessa.

Se invece il bersaglio è un oggetto, esso deve compiere un TS Distruzione per evitare di subire 1d4 Punti Danno per livello dell'incantatore senza possibilità di dimezzare. Se il TS riesce, subisce solo 1d6 PD. Nel caso di oggetti senza Punti Danno, in caso di TS riuscito sopravvivono, mentre per TS fallito vengono irrimediabilmente distrutti (vedi Volume 3).

L'incantesimo rimane nella mano del mago per 1 round per livello e può essere dissolto magicamente, oppure fino a che non si scarica su un bersaglio.

## TRASFERIRE INCANTAMENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto magico e uno normale

Durata: permanente

Effetto: trasferisce una proprietà magica da un oggetto magico ad uno normale

Questo incantesimo può essere lanciato solo su un oggetto magico, ed è in grado di trasferire parte della sua essenza magica su di un altro oggetto simile. In pratica, quando il mago lo lancia, resta concentrato per un'ora toccando con una mano un oggetto magico e con l'altra un simile oggetto normale, e durante questo processo uno dei poteri dell'oggetto magico (che l'incantatore deve scegliere, sapendo quindi come funziona l'oggetto) si trasferisce permanentemente sul secondo oggetto normale. I due oggetti devono essere della stessa categoria (arma contundente, penetrante o lacerante, anello, cintura, pozione, ecc.) e solo una delle proprietà magiche (nel caso ve ne siano più d'una) può essere trasferita (ad esempio, se si prende una spada +2, +4 vs rigeneranti, potrà essere trasferito solo uno dei due bonus, non entrambi). Nel caso si tratti di un potere a cariche, il nuovo oggetto possederà tutte le cariche del precedente, e se il procedimento preleva tutta l'energia magica, il primo oggetto diventa normale ma non è più incantabile.

Se il rituale non viene completato, l'incantesimo non viene trasferito. Inoltre, l'effetto non permette di trasferire poteri di artefatti o oggetti intelligenti, e c'è sempre una probabilità pari a  $100 - 5\%$  per livello del mago che il trasferimento non abbia successo (in pratica quindi, un mago di 20° livello o superiore che lancia questo incantesimo ha sempre successo).

## TRASMUTARE SOLIDI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di 10 monete per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un oggetto può assumere diverse forme

Questo incantesimo può essere lanciato su un oggetto magico o su uno normale, e la quantità di materia influenzabile è pari a 10 monete di ingombro (500 grammi) per livello dell'incantatore. Una volta in funzione su un oggetto, chiunque lo impugni può, con la semplice concentrazione, trasformarlo in un altro oggetto singolo (non composto di parti differenti o meccaniche) di qualsiasi materiale, purché tale oggetto non superi in peso e in valore quello dell'oggetto originale (ad esempio, una spada che pesa 60 monete e vale 10 m.o. può essere trasformata in un mantello raffinato o in un bastone d'ebano o in una sedia robusta, e così via, purché il peso e il valore del nuovo oggetto non sia superiore a quello dell'oggetto originale). Nel caso di oggetti magici con bonus, il nuovo oggetto mantiene lo stesso bonus, mentre se si tratta di oggetti con poteri o cariche, il potere può essere utilizzato normalmente da chiunque conosca la parola di attivazione. L'oggetto

può essere trasformato una volta al round finché dura l'incantesimo, e se la *trasmutazione* viene dissolta magicamente, esso ritorna alla sua forma originale.

## VERGA DEL DRAGO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un bastone o una verga

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un bastone si trasforma in un drago adulto

Questo incantesimo deve essere lanciato su un robusto bastone di legno comune lungo più di 1 metro che si trovi entro 9 metri dal mago. Da quel momento e fino al termine della durata dell'incantesimo, il bastone assume la capacità di trasformarsi istantaneamente in un drago piccolo al comando dell'incantatore, rimanendo in contatto telepatico con lui e obbedendo ai suoi ordini al meglio delle sue possibilità. Il drago creato è appropriato all'allineamento dell'incantatore: dorato se è legale, blu se è neutrale, nero se è caotico. Questi draghi non conoscono incantesimi, ma possono essere colpiti solo dalla magia (incantesimi, armi magiche, ecc.) ed hanno sempre 30 PF quando vengono evocati (che determinano i danni prodotti da ogni soffio).

Il bastone resta in forma di drago per la rimanente durata dell'incantesimo (se non viene trasformato subito), oppure finché non viene ucciso; se ferito, esso può essere curato magicamente. Quando il drago viene ucciso o dissolto magicamente, o se l'incantatore decide di farlo tornare un bastone normale, l'incantesimo termina, il drago svanisce e si tramuta nuovamente in bastone (che sarà spezzato se è stato ucciso). Le statistiche dei draghi sono le seguenti:

**Drago Dorato (G):** CA -2; DV 11; Pf 30; MV 27(9) o volando 72(24); # Att. 2 artigli/1 morso; Danni 2d4/2d4/6d6; TS G11; AM L; Soffio: cono di fuoco 27 × 9 metri o nuvola di acido 15 × 12 × 9 metri.

**Drago Blu (G):** CA 0; DV 9; Pf 30; MV 27(9) o volando 72(24); # Att. 2 artigli/1 morso; Danni 1d6+1/1d6+1/3d10; TS G9; AM N; Soffio: fulmine 30×1,5 mt

**Drago Nero (H):** CA 2; DV 7; Pf 30; MV 27(9) o volando 72(24); # Att. 2 artigli/1morso; Danni 1d4+1/1d4+1/2d10; TS G7; AM C; Soffio: acido 18 × 1,5 mt

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## VIAGGIO ELEMENTALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: trasporta una creatura in un piano elementale

Questo incantesimo trasporta una creatura entro 3 metri dall'incantatore su uno dei quattro Piani Elementali a scelta dell'incantatore, che può anche scegliere il punto di arrivo con una certa precisione, se ha già visitato alcune aree dei Piani Elementali e ne ricorda bene l'aspetto del territorio (tiro Intelligenza). Il

oggetto non compare mai né a mezz'aria, né all'interno di qualsiasi solido, ma arriva sempre a destinazione sano e salvo. Una volta giunto a destinazione, il soggetto dell'incantesimo è protetto per 24 ore dalle condizioni ambientali normali del piano elementale corrispondente, ed inoltre è in grado di vedere normalmente (fino a 36-360 metri, dipende delle condizioni ambientali) e di respirare il corrispondente aeriforme dell'elemento (aria, vapore acqueo/nebbia, polvere o plasma a seconda del piano elementale scelto) come se fosse aria pura (o acqua, se il soggetto è una creatura marina). Tuttavia, *viaggio elementale* non offre al soggetto nessuna capacità di movimento speciale oltre a quelle normalmente a sua disposizione (quindi se per spostarsi da un continente all'altro nel piano elementale dell'aria occorre volare, l'individuo sarà bloccato su un continente se non riesce a farlo). Se al termine delle 24 ore il soggetto desidera rimanere nel piano elementale in cui si trova può farlo, ma perde qualsiasi protezione contro le condizioni ambientali offerte dall'incantesimo. Se desidera tornare sul Primo Piano, può farlo liberamente anche prima del termine delle 24 ore, ma così facendo pone fine alla magia. Da notare che se il soggetto viene trasportato su un piano diverso dagli Elementali (come l'Etereo, l'Astrale o un Esterno), egli non potrà più sfruttare l'incantesimo per tornare nel Primo o in uno degli elementali.

Quando lanciato dall'interno di un piano elementale, questo incantesimo permette di spostarsi su un diverso piano elementale, oppure di tornare sul Primo Piano, in qualunque luogo il mago abbia visitato almeno una volta. Esso non permette di viaggiare in altri piani di esistenza (Etereo, Astrale, Esterni), né in altre dimensioni, ma solo di spostarsi tra un piano elementale ed un altro o tra il Primo e uno degli Elementali.

## VISTA ARCANIA

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 36 metri

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: incantatore vede magie attive entro 36 mt

Finché questo incantesimo è attivo il mago è in grado di individuare senza fallo qualsiasi effetto magico presente entro 36 metri (in rosso quelli derivanti da magia arcana, in blu quelli divini, più o meno luccicanti in base al livello di potere) e di comprendere la scuola di appartenenza di ogni effetto posto su un oggetto o su un luogo, semplicemente concentrandosi. Inoltre, se l'incantatore si concentra su una creatura, è in grado di determinare se essa possiede livelli da incantatore e quanti, che tipo di capacità magiche ha a sua disposizione, gli incantesimi attivi su di essa al momento, e persino il livello dell'incantesimo più potente che quell'essere può lanciare in quel momento. Se invece si concentra su un luogo o un oggetto, è in grado di determinare se gravino su di esse maledizioni e il livello di potere dell'oggetto (sommando i livelli degli incantesimi evocabili ed eventuali bonus magici dell'oggetto in questione).

## Settimo Livello

### ANIMARE ARMI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un'arma

Durata: 3 turni

Effetto: un'arma attacca da sola un bersaglio

Questo incantesimo può essere lanciato dal mago su una qualunque arma entro 36 metri: l'arma diventa immediatamente in grado di volare ed attaccare autonomamente. Il possessore dell'arma, dopo che essa è stata influenzata da questo incantesimo, deve attaccare con essa almeno una volta (non importa se il colpo va a segno o meno), dopodiché può ordinare all'arma di attaccare da sola un determinato avversario e lasciare la presa su di essa. L'arma è in grado di volare contro l'avversario designato, e continua ad attaccarlo per 3 round consecutivi, spostandosi a 6 metri al round; al quarto round torna dal suo possessore (o anche prima, se quest'ultimo glielo ordina, oppure l'avversario designato viene ucciso), che deve brandirla e sferrare con essa almeno un altro attacco, prima di poterla lasciare nuovamente a sé stessa; dopo 3 turni, l'incantesimo ha termine e l'arma torna normale.

Quando combatte autonomamente, l'arma ha lo stesso THAC0 e lo stesso numero di attacchi del suo possessore, senza tenere presenti i bonus dovuti alla Forza, alla maestria e ad altri incantesimi che hanno effetto sul personaggio (come *benedizione* o *velocità*). Tuttavia, il bonus magico dell'arma e gli incantesimi che hanno effetto su di essa (come l'*incantesimo del colpire*) vengono considerati normalmente ai fini del Tiro per Colpire e dei danni.

**Esempio:** un guerriero di 24° livello maestro di spada con Forza 18 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 punti di danno per ogni attacco andato a segno. Quando la spada agisce autonomamente, essa effettua tre attacchi con THAC0 5 (bonus al TxC di +3 per la magia dell'arma) ed infligge un danno di 1d8 +3 punti di danno (il danno di una spada base, a cui si aggiunge il solito bonus perché la spada è +3).

Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*.

### ARMATURA MAGICA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: l'incantatore diventa immune alle armi normali

Il corpo dell'incantatore viene circondato da una barriera di forza che impedisce a qualsiasi arma non magica di qualsiasi dimensione e agli attacchi

senz'armi di creature non magiche di ferirlo. Per tutta la durata della magia egli diventa immune totalmente alle armi non magiche (incluse armi d'argento), ed esse rimbalzano sulla sua pelle senza causare alcun danno.

Da notare che questo incantesimo non protegge l'incantatore dai danni provocati da elementi naturali come fuoco, ghiaccio e gas, ma solo ed esclusivamente dalle ferite inflitte da armi normali e da armi naturali (artigli, morsi, ecc.) di ogni forma e dimensione. Inoltre, creature colpibili solo da armi magiche possono ferire l'incantatore, poiché vengono considerati attacchi dotati dello stesso tipo di bonus col quale sono colpibili (ad esempio, un gargoyle, che può essere ferito solo da armi +1, colpisce come fosse un'arma +1). Similmente, creature particolarmente possenti (con 8 DV o più) o magiche (ovvero dotati di poteri o immunità magiche, come draghi o costrutti) hanno attacchi naturali che si considerano magici.

Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*.

### BALUARDO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 500 metri

Area d'effetto: una struttura di superficie max 10 mq per livello

Durata: un giorno ogni 3 livelli

Effetto: protegge un edificio da danni e da intrusioni

Questo potente incantesimo ricopre un edificio di glifi sacri di protezione che lo fortificano e lo rendono più resistente e impenetrabile. L'incantesimo ha effetto su una struttura non mobile la cui superficie non sia più grande di 10 mq per livello dell'incantatore (non importa l'altezza, dato che la magia protegge l'edificio su tutti i piani). Se la costruzione è troppo grande o se il mago lo desidera, l'incantesimo può essere usato per proteggerne solo una parte ben delimitata (ad esempio un'ala di un castello, una torre di un forte, ecc.). Occorrono sei ore per completare la cerimonia che pone i glifi a guardia dell'edificio, e il mago consuma nel processo materiali magici pari a 20 m.o. per metro quadro di superficie influenzato. Se l'incantatore viene interrotto in qualche modo (ferito, stordito, zittito) prima del termine del rituale, l'incantesimo va sprecato, così come tutto il materiale usato fino a quel momento. Una costruzione può ricevere solo un'applicazione di questo incantesimo.

L'edificio che beneficia del *baluardo* riduce automaticamente ad un quarto tutti i danni strutturali che subisce (sia di tipo magico che naturale). Inoltre, qualsiasi incantesimo che ne alteri la struttura (come *passa pareti* o *dissoluzione*) è totalmente inefficace contro di esso. Come se ciò non bastasse, il *baluardo* impone sulla costruzione una *protezione dal male* sempre attiva, e ha una probabilità del 50% di impedire l'accesso a qualsiasi incantesimo di trasporto istantaneo (*teletrasporto*, *porta dimensionale*, ecc.). Il *ba-*

*luardo* permane per un giorno ogni 3 livelli del mago (arrotondando per difetto) o finché l'edificio non viene distrutto, ma non può essere dissolto magicamente.

Quest'effetto non può essere associato ad una *permanenza* e può essere associato solo ad un edificio, non ad un oggetto magico.

## **BANDIRE**

Scuola: Abiurazione

Raggio: 6 metri

Area d'effetto: esseri non nativi del piano

Durata: permanente

Effetto: esseri extraplanari sono banditi dal piano

Questo incantesimo rimanda nel piano di provenienza tutte le creature non native del piano o della dimensione in cui viene pronunciato l'incantesimo presenti entro un raggio di 6 metri dal mago (ad esempio, se l'incantatore si trova nel Primo può bandire qualsiasi creatura nativa dell'Etereo, Elementali, Astrale e Piani Esterni, nonché di altre Dimensioni, mentre se si trova nell'Astrale potrebbe bandire esseri del Primo, dell'Etereo, degli Elementali o di piani Esterni). L'effetto è istantaneo e permanente: una creatura bandita in questo modo non può più rientrare di propria volontà nel piano da cui è stata scacciata, ma solo se viene evocata nuovamente, e anche in tal caso solo una volta trascorso almeno un anno dall'esilio magico.

L'incantatore bandisce automaticamente tutte le creature con Dadi Vita/Livelli inferiori al proprio livello (nessun TS per resistere), mentre esseri di livello/DV pari o superiori a quello del mago possono tentare un TS contro Incantesimi per resistere all'effetto; naturalmente se la vittima possiede una resistenza alla magia bisogna superarla perché l'incantesimo abbia effetto. Se poi il mago conosce e pronuncia il suo vero nome, la vittima subisce una penalità di base al suo TS pari a -6. Inoltre, se l'incantatore mentre evoca l'effetto presenta alla creatura oggetti o sostanze nocive o sgradite ad essa (ad esempio aglio contro un vampiro, simboli sacri contro demoni e così via), questo abbassa del 5% la sua resistenza alla magia e impone una ulteriore penalità cumulativa di -2 al TS per ogni allergene che viene usato. Se la creatura effettua con successo il TS, essa ignora l'ordine e può restare nel piano.

**Esempio:** lo stregone Alannor (20° livello) tenta di opporsi ad un demone ruggente (24 DV) proveniente dal piano esterno di Pyts che ha invaso la sua città sul Primo Piano. Lanciando *bandire* contro di lui, gli mostra un simbolo di Koryis, un immortale legale che l'essere odia, e sparge davanti a sé una fiala d'acqua santa nonché fiori di ciliegio (due allergeni che il demone teme). La creatura tenta quindi di resistere all'incantesimo, e possiede un'aura anti-magia al 50%. Grazie ai tre allergeni usati, la sua aura viene ridotta al 35% (50-15), e se l'incantesimo riuscirà ad oltrepassare questa resistenza, il demone dovrà effettuare un Tiro Salvezza con una penalità totale di -6 dovuta ai tre allergeni usati nel rituale. Se il TS fallisce il demone scomparirà e non potrà più tornare sul Primo, a meno di non venire evocato da qualcun altro, ma solo dopo un anno.

## **BARRIERA RESPINGI INCANTESIMI**

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: riflette su chi li ha lanciati 1d6 incantesimi

Questo incantesimo crea attorno al corpo dell'incantatore una barriera che riflette 1d6 incantesimi (di qualsiasi tipo, arcani, divini o di altra natura) contro chi li ha lanciati, lasciando indenne l'incantatore. Tale barriera non annulla gli incantesimi (quindi l'incantatore può continuare a usarli normalmente), ma respinge solo quelli lanciati direttamente contro l'incantatore (o quelli ad area che influenzano anche l'incantatore), riflettendoli contro chi li ha lanciati. Se due incantatori sono entrambi protetti da questa magia ed uno di essi lancia sull'altro un incantesimo, esso viene annullato istantaneamente.

Solo gli incantesimi vengono respinti, non i poteri magici dei mostri o degli oggetti: non protegge perciò dal soffio del drago, dal soffio pietrificante di una gorgone o dal veleno di una tarantola, né da magie lanciate da bacchette o altri oggetti magici, ma respinge gli incantesimi lanciati dai mostri.

La barriera continua ad esistere finché non termina la durata o non riflette 1d6 incantesimi, oppure finché non viene annullata dall'incantatore stesso o da un *desiderio*. Anche le magie benefiche (come *cura ferite leggere* o *velocità*) vengono riflesse contro chi le ha lanciate, mentre gli incantesimi che influenzano un'area nella quale si trova anche l'incantatore (come *palla di fuoco* o *dissolvi magie*) vengono centrati su chi li pronuncia. Questo potrebbe in alcuni casi salvare sia l'incantatore che quelli che gli stanno intorno, ma se l'incantatore nemico è troppo vicino, e l'incantesimo riflesso includesse comunque nella sua area d'effetto anche chi è protetto dalla barriera (ciò può accadere per esempio se quest'ultimo si trova a soli 4,5 metri da uno stregone nemico che gli lancia una *palla di fuoco*), la barriera agisce temporaneamente come una *barriera anti-magia*, proteggendo l'incantatore (e lui solo) dall'effetto ad area dell'incantesimo. Infine, non è possibile accumulare su di sé due o più *barriere respingi incantesimi*: finché non terminano gli effetti della prima, l'incantatore non può rilanciarla una seconda volta.

Le armi magiche agiscono normalmente contro la *barriera respingi incantesimi*, e questa non influenza incantesimi come *velocità*, *incantesimo del colpire* e *benedizione*, che non sono stati lanciati direttamente contro l'incantatore.

## **CALMARE LE ACQUE \***

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 360 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: calma le acque entro 360 metri dall'incantatore

Questo incantesimo riduce le dimensioni di tutte le onde entro 360 metri dall'incantatore, ottenen-

do una condizione di mare calmo per la sua durata. L'incantatore può spostarsi sul mare, e l'area di calma lo segue di pari passo, anche se questa può provocare scossoni nella nave, data dall'improvviso riassetarsi del mare da molto ondosso a calmo. L'incantatore non deve rimanere concentrato una volta invocata questa magia per mantenerne attiva l'efficacia, tuttavia un tentativo di dissolvere la magia centrato sul mago ha le normali probabilità di annullarne gli effetti.

L'inverso dell'incantesimo, *agitare le acque*, produce invece un moto ondoso nella stessa area d'effetto, con onde alte fino a 30 centimetri per livello dell'incantatore. Il moto ondoso riduce a 1/3 la velocità dei natanti nell'area influenzata, e ogni minuto si forma un'onda anomala che va a schiantarsi contro chiunque sia presente nell'area d'effetto. Chiunque venga colpito dall'onda anomala subisce 15d6 Punti Ferita dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi; nel caso di imbarcazioni, subiscono 1d10 Punti Scafo, dimezzabili con un TS Distruzione. Qualsiasi creatura fallisca il TS deve inoltre effettuare un TS contro Paralisi per non svenire e morire affogata o schiacciata dalla mole d'acqua sollevata. L'incantatore può porre fine agli effetti del moto ondoso quando vuole, in tal caso la magia termina. Viceversa il mare rimane agitato per 1 turno per livello nell'area d'effetto (che rimane fissa), e solo un tentativo di dissolvere la magia che copra l'intera area dei marosi potrà annullarne gli effetti.

## CATENA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri dal bersaglio

Durata: istantanea

Effetto: un fulmine causa 1d6 danni per livello a 1 vittima, e da essa scaturiscono 1 fulmine per livello che causano metà danni a soggetti entro 9 mt

Questo incantesimo crea una scarica elettrica lunga al massimo 36 metri che scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore e che viene diretta contro un bersaglio definito principale. Il fulmine colpisce automaticamente la vittima (purchè la traiettoria tra il bersaglio e l'incantatore sia libera) causandole 1d6 punti di danno per livello del mago (è concesso un TS Incantesimi per dimezzare i danni), e successivamente si divide in un numero massimo di altre scariche pari a 1/3 del livello dell'incantatore (arrotondando per difetto), le quali possono colpire qualsiasi altro bersaglio si trovi entro 9 metri da quello principale. Ogni fulmine secondario causa automaticamente la metà dei danni del fulmine primario, ed è concesso un TS Incantesimi a ciascuna vittima per dimezzare le ferite (purchè queste possano muoversi). È possibile scegliere i bersagli secondari a piacere purchè questi si trovino entro 9 metri da quello principale, ciascun bersaglio può essere colpito da un solo fulmine e allo stesso modo, ogni fulmine può colpire un solo bersaglio (arrestando la sua corsa al momento dell'impatto). L'incantatore può scegliere di produrre meno scariche del massimo consentito.

## CHARME PIANTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: piante in un volume di 9 x 9 x 9 mt

Durata: 6 mesi

Effetto: pone piante sotto il controllo dell'incantatore

Simile negli effetti allo *charme persone*, questo incantesimo pone tutte le piante e i mostri vegetali presenti in un volume di 9x9x9 metri (indipendentemente dai loro Dadi Vita) agli ordini dell'incantatore; solo i mostri di tipo vegetale (uomo albero, boleto stridente, ecc.) possono evitarne gli effetti con un favorevole TS contro Incantesimi mentali.

Le piante sottoposte allo *charme* comprendono tutti gli ordini impartiti dell'incantatore e gli obbediscono, finchè ciò rientra nelle loro possibilità (possono quindi ostacolare o bloccare chi passa loro accanto coi loro attacchi, oppure per l'incantesimo *intraleciare*, ma non muoversi, né intuire l'Allineamento Morale di qualcuno, ecc.). Restano così sottomesse per 6 mesi, oppure fin quando l'incantesimo non viene disperso magicamente, o fino all'arrivo dell'inverno, quando cadono in un sonno profondo. Questo incantesimo è molto utile all'esterno e all'interno delle roccaforti, specie dopo un incantesimo di *crecita vegetale*.

Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*.

## COLLARE DELL'ASSERVIMENTO

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: un collare metallico o di cuoio

Durata: 24 ore

Effetto: chi indossa il collare è asservito ad un padrone

Questo incantesimo può essere lanciato esclusivamente su un collare metallico o di cuoio (come quelli utilizzati per marcare gli schiavi a Thyatis) e l'incantatore deve decidere su che razza di esseri viventi e senzienti il collare avrà effetto tra le seguenti: animali, umanoidi, draghi, mostri fantastici. Se il collare viene fatto indossare (cosa che di norma è possibile solo se la creatura è consenziente o immobilizzata) ad una creatura della razza appropriata (ammesso che il collare sia delle dimensioni appropriate) finchè l'incantesimo ha effetto (permane per 24 ore dal momento dell'incantamento del collare), quest'ultima risulta totalmente asservita al volere della persona che gli ha imposto il collare (nessun TS permesso): essa obbedisce al meglio delle proprie capacità a tutti i suoi ordini (anche quando i comandi sono suicidi o palesemente contrari ai principi morali della vittima), sempre che riesca a comprenderli o rientrino nelle capacità per cui è stata addestrata, e si rivolge al padrone con la massima deferenza e rispetto.

Anche se il padrone non è presente o non ha dato disposizioni precise, la vittima cerca sempre di servirlo nel modo più consono (in base alle sue conoscenze e al suo buon senso); essa inoltre non tenterà

mai di liberarsi del collare e troverà perfettamente normale ubbidire ad ogni ordine del padrone.

Si può porre termine a questo incantesimo rimuovendo (prova di Forza con penalità di -4) o distruggendo fisicamente il collare (per esempio con *dissintegrazione*), o ancora lanciando su di esso *dissolvi magie* (in quest'ultimo caso la vittima indosserà ancora il collare, ma, poiché quest'ultimo ha perso ogni proprietà magica, non sarà più asservita al padrone).

Si noti che una vittima non può indossare più di un singolo *collare dell'asservimento* per volta (il secondo semplicemente non ha effetto). Inoltre, se una persona indossa da sola un *collare dell'asservimento*, verrà ridotta in uno stato di regressione mentale pietosa, come se fosse sotto gli effetti di una *demenza precoce* fino a quando l'incantesimo non cessa.

È possibile prolungare gli effetti della malia oltre le 24 ore semplicemente lanciando nuovamente l'incantesimo sul collare prima che termini la sua durata. In questo caso però, la vittima ha la possibilità di ribellarsi al giogo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2. Se il TS non riesce dovrà continuare a servire il padrone fino ad un nuovo tentativo o alla fine dell'effetto magico.

## CONOSCENZA

Scuola: Divinazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: un luogo, un oggetto o una persona

Durata: permanente

Effetto: rivela informazioni su oggetti, luoghi, persone

Questo incantesimo permette all'incantatore di apprendere notizie su oggetti, luoghi e persone. Se l'incantatore tocca l'oggetto, il luogo o la persona su cui vuole ottenere un'informazione al momento del lancio dell'incantesimo, allora acquisirà tale informazione entro 1-4 turni. Se invece il bersaglio dell'incantesimo non si trova a portata di mano, allora il processo di acquisizione dell'informazione sarà molto più lento, necessitando di 1d100 giorni. Occorre puntualizzare che, dopo aver lanciato l'incantesimo, l'incantatore non necessita di rimanere concentrato finché non acquisisce le informazioni: la magia è già in funzione e lavora autonomamente per portare la risposta richiesta alla mente dell'incantatore, che quindi può fare qualsiasi altra cosa nel frattempo.

L'informazione cercata è limitata ad un certo tipo: locazione esatta (se si tratta di un oggetto/luogo/persona non presente), dettagli riguardanti specifici eventi passati accaduti in un certo luogo o ad un certo individuo/oggetto (non è possibile sapere l'intera storia di un bersaglio, ma solo eventi specifici richiesti dall'incantatore), poteri magici o punti deboli di un oggetto/persona (vengono rivelati tutti simultaneamente), caratteristiche magiche benefiche o malefiche di un luogo, età, allineamento o classe di un individuo, locazione di un passaggio nascosto o di una precisa stanza in un certo luogo, e così via. Spetta al DM stabilire quanto l'informazione può essere precisa e chiara, in base alla domanda formulata e all'importanza

dell'informazione, ricordando che alcuni incantesimi impediscono la divinazione, cioè la capacità di acquisire informazioni su persone, cose o luoghi schermati.

## CONTROLLARE COSTRUTTI

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 1 DV di costrutti per livello

Durata: concentrazione

Effetto: controlla sino a 1 DV di costrutti per livello

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all'incantatore di controllare sino a 1 DV di costrutti per proprio livello (non ha importanza il tipo di costrutto, solo il numero di DV di ciascuno) con la semplice concentrazione, influenzando la forza vitale che lo anima. L'incantatore può tentare di controllare qualunque costrutto presente entro 18 metri (purché sia in grado di vederlo), ed esso può effettuare un TS contro Incantesimi per sfuggire al controllo. Se anche il TS riesce, l'incantatore può ritentare di prendere il controllo del costrutto nel round successivo, continuando finché la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o la concentrazione si interrompe.

I costrutti controllati sono sempre amichevoli nei confronti dell'incantatore e obbediscono a qualunque suo ordine, inclusi ordini suicidi, finché dura l'incantesimo. Per dare ordini alle vittime, l'incantatore deve solo concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi, ma solo camminare e parlare. L'incantatore non può controllare più di 3 costrutti per volta, e può scegliere quali creature sotto il suo controllo liberare per tentare di controllarne altre.

Se il creatore originale del costrutto è presente e tenta di dare un ordine al costrutto controllato dal mago, la creatura andrà in confusione e ad ogni round esiste una probabilità del 50% che esegua gli ordini di uno dei due padroni (fino a che l'incantatore continua a concentrarsi per superare l'autorità del creatore).

Quando la concentrazione si interrompe l'effetto cessa e le vittime tornano ad agire secondo la normale programmazione o secondo la loro volontà, e ricordano (limitatamente alle capacità mentali del costrutto) le azioni intraprese sotto il controllo del mago.

Questo effetto non può essere abbinato all'incantesimo *permanenza*.

## CONTROLLO DELLA GRAVITÀ

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: cubo di 9×9×9 metri

Durata: variabile

Effetto: controlla la forza di gravità nell'area d'effetto

Questo incantesimo colpisce tutti gli oggetti e gli esseri che si trovano in un cubo di 9 × 9 × 9 metri, situato entro 27 metri dall'incantatore, che ha la facoltà di decidere come influenzare la gravità al suo interno.

Vi sono tre tipi di effetti possibili (naturalmente ognuno esclude gli altri) per questo incantesimo: gravità zero, iper-gravità e inversione di gravità.

**Gravità zero:** l'effetto riduce a zero la gravità all'interno dell'area per un periodo di 1 round per livello dell'incantatore (ma può essere dissolto magicamente prima). Chiunque entri nella zona è soggetto alla forza di gravità annullata e inizia a fluttuare a mezz'aria senza potersi spostare se non piroettare su se stesso. Chiunque cerchi di spostarsi può farlo solo con una prova di Destrezza lanciando oggetti nella direzione opposta a quella desiderata, e riceve un malus di -4 all'Iniziativa e di -2 ai Tiri per Colpire e ai TS per schivare effetti finché rimane nell'area. Soggetti dotati dell'abilità generale Combattere in volo sono in grado di interagire meglio con effetti di gravità zero, mentre creature volanti riescono ad agire normalmente (ignorando le penalità) con una prova di Destrezza da effettuarsi ogni round.

**Inversione di gravità:** l'effetto rovescia la gravità all'interno dell'area e fa "cadere" coloro che non sono ancorati al suolo nella direzione opposta a quella della normale forza di gravità per 3 secondi (effetto istantaneo), facendoli "precipitare" per un massimo di 42 metri, poi la gravità torna normale; non è possibile opporsi a questo effetto con un TS. Le vittime che incontrano un soffitto o un altro ostacolo subiscono 1d6 punti di danno per ogni 3 metri di "caduta", e dato che al termine dei 3 secondi la gravità torna normale, le vittime cadono di nuovo, questa volta nella direzione inversa, e subiscono lo stesso ammontare di danni da caduta, mentre gli oggetti fragili (ceramica, terracotta, vetro) si rompono nell'impatto. Anche creature volanti presenti nell'area d'effetto subiscono gli effetti di questa inversione, ma a differenza degli altri possono evitarla con una prova di Destrezza a -4. Se viene lanciato in un luogo privo di gravità, esso è totalmente inutile.

**Esempio:** un mago pronuncia l'incantesimo contro un gruppo di giganti alti 4 metri, in un locale alto 9 metri. I giganti "cadono" fino al soffitto e poi ripiombano a terra, subendo un totale di 6d6 punti di danno, poiché hanno percorso 18 metri di caduta. Se il soffitto fosse stato alto 6 metri, avrebbero subito solo 4d6 punti di danno, precipitando per 12 metri.

Si riporta nella Tabella 2.12 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 costante (193 km/h, ovvero 870 metri al round). Ogni 3 metri di caduta, qualsiasi corpo subisce 1d6 punti di danno, fino ad un massimo di 20d6. Se un corpo precipita per oltre 100 metri, egli subisce automaticamente il danno massimo (120 pf) e un colpo critico quando impatta (se si utilizzano queste regole) e deve fare un TS contro Raggio della morte per evitare la morte istantanea, con una penalità di -1 cumulativa per ogni 50 metri percorsi oltre i primi 100 metri; se il TS riesce, è comunque stordito per 1 turno se mantiene più di 10 Punti Ferita, viceversa sviene per 1d10 minuti.

**Tab. 2.12 – 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              |

**Iper-gravità:** l'effetto aumenta enormemente la forza di gravità all'interno dell'area per un periodo di 1 round per livello dell'incantatore (ma può essere dissolto magicamente prima). Chiunque entri nella zona è soggetto alla forza di gravità incrementata e ha le seguenti limitazioni in base al suo bonus di Forza:

- +0 o negativo: soggetto completamente immobilizzato (non può nemmeno parlare).
- +1: mobilità parziale. Impossibile correre, movimento ridotto a 1/3, penalità di -4 ai TxC, ai danni, e ai TS che comportano schivare effetti; Forza e Destrezza ridotte di 4 punti; necessaria prova di Forza per parlare e lanciare incantesimi.
- +2: soggetto rallentato. Movimento dimezzato, impossibile correre, penalità di -3 ai TxC, ai danni, e ai TS che comportano schivare effetti; Forza e Destrezza ridotte di 3 punti; necessaria prova di Forza per parlare e lanciare incantesimi.
- +3: soggetto intralciato. Movimento dimezzato, penalità di -2 ai TxC, ai danni, e ai TS che comportano schivare effetti; Forza e Destrezza ridotte di 2 punti.
- +4: soggetto infastidito. Movimento ridotto di 1/3, penalità di -1 ai TxC, ai danni, e ai TS che comportano schivare effetti; Forza e Destrezza ridotte di 1 punto.

Chi possiede una Forza con bonus di +5 o superiore non viene influenzato dalla zona di *iper-gravità*, così come tutte le creature incorporee (che sono immuni a questo incantesimo poiché non soggette alla forza di gravità).

## CONTROLLO DEL TEMPO ATMOSFERICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 km

Area d'effetto: raggio di 1 km

Durata: concentrazione

Effetto: altera le condizioni atmosferiche entro 1 km

Questo incantesimo consente all'incantatore di controllare le condizioni atmosferiche entro un raggio di 3 km di distanza in un'area di 1 km di raggio, scegliendone il tipo specifico e mantenendolo o variandolo a suo piacimento, finché resta concentrato (cioè significa che può solo muoversi a velocità di cammino e parlare lentamente), e l'area d'effetto si sposta con lui. La condizione climatica creata ha effetto su tutti gli esseri viventi entro la zona indicata, compreso l'incantatore. I tipi di condizione climatica evocabili sono i seguenti:

*Bel tempo*: annulla il brutto tempo (pioggia, neve, nebbia), ma non gli effetti secondari (es. fango).

*Caldo afoso*: velocità di movimento dimezzata. Asciuga l'umidità in eccesso (pioggia, neve, fango).

*Nebbia*: visibilità ridotta a 6 metri (o a 3 metri di notte, anche se dotati di infravisione) e velocità di movimento dimezzata. 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 può ricoprirsene di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno resta coperto di fango e si continua ad applicare la suddetta penalità al movimento finché il terreno non si asciuga.

*Pioggia*: tutti i Tiri per Colpire delle armi da tiro subiscono una penalità di -2. Dopo 3 turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la normale velocità di movimento.

*Tempesta*: si scatena una tempesta con fulmini venti superiori a 60 km/h e pioggia battente che impedisce a chiunque di proseguire. C'è inoltre la probabilità di 1 su 1d20 che ad ogni round un fulmine colpisca una creatura che si trova all'esterno causandole 6d6 danni, dimezzabili con un favorevole TS contro Soffio del Drago (l'incantatore non può però controllare in alcun modo questo effetto e può anzi esserne vittima).

*Tornado*: si crea una tromba d'aria sotto il controllo dell'incantatore, che attacca e si sposta come fosse un Elementale dell'Aria con 14 DV. In mare il tornado dà origine ad una tromba marina.

*Vento intenso*: venti con forza superiore a 80 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 si creano tempeste di sabbia che riducono il movimento a un terzo e la visibilità a 3 metri.

## COPIA INCANTESIMO

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: 1 turno

Effetto: copia un incantesimo visto di liv. 1°-6°

Con questo potere l'incantatore acquisisce la capacità di lanciare incantesimi di qualsiasi tipo (anche divini), purché la fonte che li utilizza sia entro un raggio di 36 metri e l'effetto magico sia visibile e al massimo di 6° livello. Il mago riesce a duplicare l'energia dell'incantesimo originale e ad utilizzarla autonomamente, riproducendo l'incantesimo a proprio beneficio e usando le proprie statistiche e il proprio livello per determinare eventuali variabili dell'effetto (ad esempio se i danni o la durata o il raggio dell'incantesimo dipendono dal livello dell'incantatore, si prende come riferimento il livello del mago che ha duplicato l'effetto e non quello di chi lo ha lanciato).

L'incantesimo deve essere copiato nel round successivo al suo lancio (è un'azione libera che non richiede nemmeno concentrazione, solo la volontà di farlo), e deve essere lanciato dal mago entro e non oltre 6 round dal momento della duplicazione, altrimenti le energie magiche si dissipano e svaniscono, e l'effetto di *copia incantesimo* ha termine. La capacità di copiare incantesimi perdura per 1 turno e cessa nel momento in cui un incantesimo viene effettivamente copiato, oppure se le magie attive sull'incantatore vengono dissolte.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## CORPO ASTRALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1d4+1 ore

Effetto: spirito del mago si disgiunge dal corpo

Per evocare questo potere il mago non deve essere in una situazione di stress o di affaticamento, in quanto l'incantesimo richiede tutte le sue forze fisiche e mentali (non può quindi utilizzarlo nel mezzo di una battaglia o di una bufera, né se è ferito o in qualche modo incapacitato). L'incantatore deve sdraiarsi e iniziare a meditare per 1 turno, ripetendo la formula magica che evoca l'incantesimo. Dopo un turno proverà una sensazione di incredibile leggerezza e si solleva da terra come trasportato dall'aria. In realtà, il suo corpo fisico rimarrà nel luogo e nella posizione iniziale, mentre quella che si separerà sarà la proiezione astrale.

Il *corpo astrale*, impossibile da notare per chiunque non possa vedere l'invisibile, è estremamente leggero ed esattamente identico al corpo fisico che il mago lascia dietro di sé. Con esso l'incantatore può volare attraverso lo spazio e gli oggetti solidi alla velocità di 4 Km al minuto (240 Km all'ora), sfruttando il senso della vista e dell'udito secondo le sue normali capacità. 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. La sua CA resta quella del corpo del mago addormentato e tutte le altre sue caratteristiche rimangono invariate.

Su qualsiasi piano ad eccezione dell'Astrale, la proiezione non può comunicare con nessun essere fisico sprovvisto di telepatia, né danneggiare nessuno o lanciare incantesimi. Solamente le creature incorporee

e gli spiriti che incontra in questi piani possono interagire con lui, parlandosi e danneggiandosi a vicenda se si scontrano. D'altro canto solo armi magiche almeno +5, oppure creature magiche con almeno 20 DV, o incantesimi di livello 6° o superiore che non agiscono sul corpo fisico ma influenzino l'anima o la mente sono in grado di danneggiare la proiezione in questi piani (è importante far notare che il *corpo astrale* non è in grado di penetrare un *muro prismatico* senza subirne le conseguenze, né oltrepassare un *campo di forza*).

Se invece la proiezione entra nel Piano Astrale, essa assume una consistenza più reale anche se bidimensionale. In questo piano può interagire normalmente con tutti (parlare ed essere vista), viene considerata un essere nativo dell'Astrale, e rimane invulnerabile alle armi non magiche, anche se può essere colpito da qualsiasi incantesimo ed è in grado di lanciare gli incantesimi memorizzati dall'incantatore.

Nel caso il *corpo astrale* venga ferito, i danni saranno sottratti al corpo reale del personaggio, e se l'incantatore viene ucciso prima di ricongiungersi al corpo reale, allora la sua anima sarà annientata e non sarà più possibile farlo tornare in vita in alcun modo.

L'incantatore trasmigra automaticamente nel suo corpo al termine della durata dell'effetto (1d4+1 ore), indipendentemente dal luogo in cui si trova in quel momento. Egli può anche ricongiungersi al suo corpo prima del tempo tornando esattamente nel luogo dove lo ha lasciato e sovrapponendosi ad esso: anche questo pone fine all'effetto. Infine, se il corpo 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.

Un'ulteriore precisazione: mentre viaggia con la sua proiezione astrale, il mago non può sapere cosa sta accadendo 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 invece non diventa non-morto, egli potrà in seguito essere resuscitato normalmente (cosa che invece non può accadere se è il *corpo astrale* ad essere distrutto).

## CREARE FERRO

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: superficie di 50 mq di ferro spessa 5 cm

Durata: permanente

Effetto: crea 50 metri quadri di ferro

Questo incantesimo crea una superficie di ferro di 50 metri quadri spessa 15 centimetri, le cui misure lineari possono variare in base alla volontà del mago (un muro di 10x5 metri, o di 7,5x6 metri). La magia funziona nello stesso modo di *creare legno*, con tutte le specifiche descritte per quella magia, ma serve per creare oggetti totalmente in ferro, senza parti mobili.

Inoltre, a differenza del *muro di ferro*, il metallo creato con questo incantesimo non necessita di essere in posizione verticale (può essere un ponte, o un pavimento, non necessariamente un muro verticale).

Un muro di ferro creato con questo incantesimo avrebbe CA 4 e 15 Punti Strutturali (i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi la sezione *Incantare Grandi Costruzioni* nel Volume 3 per ulteriori chiarimenti), cioè 1 PS per ogni centimetro di spessore.

## CREARE MOSTRI NORMALI

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 DV di mostri per livello

Durata: 6 turni

Effetto: crea 1 DV per livello di esseri normali

Questo incantesimo è in grado di creare 1 DV per livello del mago di esseri normali (visti almeno una volta e non inventati), che si materializzano entro 9 metri dall'incantatore. Essi comprendono gli ordini del creatore e gli obbediscono ciecamente al massimo delle proprie capacità. Le creature si materializzano con equipaggiamento standard, che include armatura e armi di cui sono usualmente fornite (in base alla loro descrizione nella *Rules Cyclopedia*), e svaniscono al termine dei 6 turni, o se uccise o dissolte magicamente.

L'incantatore può decidere che tipo di creature materializzare, mischiando anche le razze presenti, scegliendo tra tutte quelle prive di abilità speciali (cioè quegli esseri il cui numero di DV, nella descrizione, non sia accompagnato da uno o più asterischi – l'infravisione non è considerata un'abilità speciale), ma non può creare esseri umani, semi-umani, extraplanari, non-morti e costruiti. Gli esseri con 1-1 DV valgono 1 Dado Vita, e quelli con 1/2 DV o meno, valgono 1/2.

Esempio: un mago del 15° livello potrebbe far apparire 30 pipistrelli giganti, topi o coboldi (tutti esseri da 1/2 DV), oppure 15 goblin, orchi o hobgoblin, (con 1 DV a testa), oppure ancora 7 gnoll o uomini lucertola (ciascuno dotato di 2 DV), oppure 5 cinghiali o bugbear (3 DV ciascuno), o 3 orsi neri, pantere o donnole giganti (con 4 DV a testa), oppure 4 pipistrelli (1/2 a testa), 2 cinghiali (3 DV entrambi), una pantera da 4 DV e 3 orci da 1 DV (per un totale di 15 DV), e così via.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## DANZA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 o più round

Effetto: la vittima comincia a ballare senza sosta

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare una vittima (normale TxC senza considerare bonus derivanti dall'armatura, ma solo bonus ma-

gici, derivanti dalla Destrezza, dallo scudo o da maestrie con le armi), che inizia subito a cantare a squarciagola e a saltellare qua e là, come impazzita, senza possibilità di Tiro Salvezza per evitare. Per la durata dell'incantesimo la vittima non può attaccare, né concentrarsi per pronunciare incantesimi, né far uso di abilità simili agli incantesimi, né fuggire o dirigere il suo movimento (pur muovendosi rimane entro un'area di 1,5 metri di raggio), né utilizzare oggetti magici o scudi, e tutti i suoi Tiri Salvezza e la sua CA subiscono una penalità di -4. La durata della *danza* è pari a 1 round ogni 5 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto): 3 round dal 15° al 19° livello, 4 round dal 20° al 24°, 5 round dal 25° al 29°, 6 round dal 30° al 34° e 7 round dal 35° livello.

### DUPLICAZIONE MAGICA

Scuola: Evocazione  
Raggio: 36 metri  
Area d'effetto: un oggetto inanimato  
Durata: permanente  
Effetto: crea nuovi duplicati di un oggetto

Questo potente incantesimo permette di creare duplicati di qualsiasi oggetto normale sul quale viene lanciato. L'oggetto da riprodurre non può pesare più di 10 monete (500 grammi) per livello dell'incantatore (per un massimo di 360 monete al 36°, ovvero 18 chilogrammi), né il suo valore può superare le 1.000 m.o. per livello dell'incantatore, e il numero massimo di duplicati creati è pari alla metà del livello dell'incantatore (per un massimo di 18 al 36° livello, ma l'incantatore può anche decidere di crearne di meno). Ogni duplicato viene creato un'ora dopo il lancio dell'incantesimo, ed è necessario che l'oggetto rimanga al sicuro e non venga maneggiato fino a che non sono stati creati tutti i duplicati desiderati; se l'oggetto viene toccato prima del previsto, l'effetto si arresta e la duplicazione cessa.

I duplicati sono identici all'originale, con le stesse proprietà e difetti, anche se nel caso di oggetti comuni, ogni duplicazione riduce in proporzione il reale valore dell'oggetto originale. L'incantatore deve anche sacrificare parte della sua energia per creare la materia dal nulla: per questo, egli perde un numero di PE pari al doppio del valore in monete d'oro di ciascun duplicato ogni volta che ne crea uno (ad esempio se vuole creare tre duplicati di una corona che vale 30.000 monete d'oro, egli dovrà sacrificare ben 60.000 PE per ottenere tre corone del valore di 10.000 m.o. ciascuna); la regola della perdita di PE si applica anche a chiunque utilizzi un oggetto incantato con questo potere.

Se invece l'incantesimo viene lanciato su un oggetto magico privo di bonus ma dotato di cariche (come qualsiasi bastone o bacchetta, oppure un anello salva vita), esso attinge dal potere dell'oggetto e lo divide in due oggetti identici di potenza minore, senza intaccare l'energia dell'incantatore. Ciascun oggetto avrà la metà delle cariche di quello originale (arrotondando per difetto) e rimarrà separato dal suo doppio permanentemente (si sono creati a tutti gli effetti due

oggetti magici distinti, il cui numero massimo di cariche è la metà di quelle dell'originale).

Se infine viene lanciato su un oggetto dotato di bonus (come una spada +3 o un anello +2), esso si divide in due oggetti dotati della metà del suo bonus (arrotondando per difetto), e ciascuno di essi può successivamente essere diviso con lo stesso procedimento fino a che hanno almeno un bonus di +1 ciascuno (oggetti +1 non possono essere divisi). Gli oggetti rimangono in questa forma fino a che non vengono riuniti con un comando speciale: quando l'oggetto primario è stato ripristinato, l'incantesimo termina e l'oggetto non può più essere diviso sino a quando non viene lanciata una nuova *duplicazione magica*.

Nessun oggetto magico di altro tipo né alcun artefatto può essere duplicato con questo incantesimo, e gli oggetti creati non sono dissolvibili magicamente.

### ENERGIA PURIFICATRICE

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: sfera di raggio 1 metro ogni 2 livelli  
Durata: istantanea  
Effetto: annulla incantesimi e scaccia non-morti

Evocando questo potere, il corpo del mago sprigiona una forte carica di energia positiva, che si estende entro un raggio di 1 metro ogni 2 livelli intorno ad esso. La luce agisce come un potente incantesimo di *dissolvi magie*, con probabilità di fallimento pari solo al 3% (anziché del 5%) per livello di differenza tra quello del mago e dell'incantatore avversario, annullando tutte le magie esistenti nell'area d'effetto (ad eccezione di *barriera anti-magia*, *campo di forza* e altri incantesimi normalmente impervi al *dissolvi magie*), ma lasciando attivi gli effetti magici presenti sul mago.

Inoltre, i non-morti, i demoni e le creature planari che si trovano nell'area d'effetto dell'energia sono costretti ad effettuare un TS Incantesimi: chi riesce è costretto ad allontanarsi dalla zona, e non può più entrarvi per le seguenti 24 ore. Chi fallisce viene invece distrutto (non-morti) o rimandato nel piano di provenienza.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

### EPURARE INVISIBILITÀ

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 72 metri  
Area d'effetto: cubo di 12 metri di lato  
Durata: istantanea  
Effetto: rende visibili esseri e cose nell'area d'effetto

Questo incantesimo rende visibili tutti gli esseri e gli oggetti invisibili in un volume di 12 metri di lato entro il raggio d'azione, che non possono tornare invisibili per almeno 1 turno.

## EROISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 creatura ogni 2 livelli

Durata: 1 turno per livello

Effetto: potenza i DV/Liv delle creature influenzate

Questo potente incantesimo ha effetto solamente su umani, umanoidi e semi-umani che non siano incantatori (ovvero che non possano lanciare incantesimi divini o arcani). Esso permette ad un massimo di 1 creatura ogni 2 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto) di guadagnare livelli e/o Dadi Vita addizionali in base al loro livello normale, purché siano entro 72 metri dal mago mentre evoca l'incantesimo. Applicazioni multiple di questo incantesimo non avranno effetto (i benefici non sono cumulativi).

Per tutta la durata dell'incantesimo (o finché gli effetti non vengono dissolti magicamente), le creature influenzate guadagnano Dadi Vita (e i Punti Ferita che ne conseguono), migliorano il proprio THAC0 e le abilità basate sul livello, come se fossero di uno o più livelli superiori al proprio livello normale (vedi la tabella relativa). Il danno subito dalle creature influenzate da questo incantesimo viene sottratto prima dai Punti Ferita guadagnati magicamente; analogo discorso viene fatto nel caso alla creatura siano risucchiati dei livelli.

**Tab. 2.11 – Effetti dell'Eroismo sulle creature**

| <b>Livello della Creatura</b> | <b>Effetto dell'Eroismo</b> |
|-------------------------------|-----------------------------|
| Uomo Comune                   | Diventa un Guerriero di 4°  |
| Livello (DV) 1-3              | Guadagna 3 livelli o DV     |
| Livello (DV) 4-7              | Guadagna 2 livelli o DV     |
| Livello (DV) 8-10             | Guadagna 1 livello o DV     |
| Livello (DV) 11+              | Nessun effetto              |

## ESIGERE

Scuola: Ammaliamento

Raggio: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: invia un messaggio con una costrizione

Questo incantesimo permette al mago di inviare un messaggio telepatico lungo non più di 25 parole ad una creatura che egli abbia visto almeno una volta e che sia sul suo stesso piano di esistenza. L'incantatore deve concentrarsi per 10 minuti recitando la formula del rituale e inviare quindi il suo messaggio, che tuttavia conterrà un comando simile all'incantesimo *suggestione*. Il ricevente può effettuare un TS contro Incantesimi mentali a -4 per sfuggire agli effetti della *suggestione*, anche se ascolterà il messaggio e sarà sua cura seguire le istruzioni o meno. Se però il TS fallisce, egli è obbligato ad agire secondo la *suggestione* al meglio delle sue capacità. Il messaggio inviato viene sempre compreso anche da esseri con Intelligenza pari a 1 punto, anche se poi seguire le istruzioni sarà più o meno facile in base alle capacità mentali e fisiche del soggetto. Se le circostanze per attivare la *suggestione* non sussistono nel momento in cui arriva il messaggio, la

*suggestione* non ha alcun effetto. Se il messaggio è una domanda, la creatura può rispondere subito mentalmente o ad alta voce, e il mago riceverà chiara la risposta.

## EVOCA OGGETTO

Scuola: Evocazione

Raggio: infinito

Area d'effetto: un oggetto

Durata: permanente

Effetto: evoca un oggetto precedentemente preparato

Con questo incantesimo il mago può far apparire nella propria mano un qualsiasi oggetto non vivente che abbia preparato con una speciale cerimonia. L'oggetto non deve pesare più di 500 monete (25 chilogrammi), e può essere al massimo di grandi dimensioni. L'oggetto deve essere precedentemente trattato con una polvere speciale e invisibile, che non interferisce minimamente con le normali funzioni dell'oggetto, e la cui fabbricazione alchemica richiede un costo di 1000 m.o. L'oggetto così trattato diventa il ricevente dell'evocazione, ed esso appare sempre in mano all'incantatore o ai suoi piedi (asseconda del suo desiderio) una volta lanciato *evoca oggetto*, indipendentemente dal luogo in cui si trova in quel momento; se si tratta di un contenitore, solo l'oggetto apparirà, non il suo contenuto, che rimarrà invece dove si trovava il contenitore, poiché non è stato trattato con la polvere apposita. 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 lancia questo incantesimo e pronuncia la parola magica associata all'oggetto, esso riappare istantaneamente vicino a lui. L'unica cosa che annulla l'effetto è un campo di anti-magia 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, altrimenti l'oggetto resta incantato permanentemente.

## FRENESIA NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 12 metri di raggio

Durata: 1 round per livello

Effetto: non-morti combattono con maggiore efficacia

Questo incantesimo ha effetto solo sui non-morti che si trovano entro 12 metri dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. L'effetto è in grado di influenzare 1 DV di scheletri o zombi per livello dell'incantatore, oppure un singolo non-morto di qualsiasi altra specie con DV massimi pari al doppio del livello dell'incantatore. Scheletri e zombi vengono influenzati automaticamente dalla magia, mentre qualsiasi altro non-morto può effettuare un TS contro Incantesimi per resistere all'effetto.

Chi viene influenzato dalla *frenesia necromantica* diventa succube dell'incantatore, ubbidisce a tutti i suoi ordini, e finché resta nell'area di effetto e la magia non termina ottiene il THAC0 naturale del mago (se è migliore del proprio) e si muove ed attacca come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità*. La *frenesia necromantica*, tuttavia, sottopone i non-morti ad un rapido decadimento: essi subiscono 1 punto di danno ad ogni round e se scendono sotto zero i non-morti incorporei svaniscono, mentre quelli dotati di un corpo fisico (come scheletri, zombi, ghou, ecc.) si sbriciolano, dando origine ad una polvere nera tossica che avvelena le creature viventi entro 3 metri (tutte le vittime subiscono 2d6 punti di danno, ma possono effettuare un TS contro Veleno per dimezzare le ferite). Creature di grande potenza (come vampiri e mummie) non vengono distrutte definitivamente, ma si rigenerano nei modi caratteristici della loro natura.

## FUOCO DILANIANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: morte per evaporazione dei liquidi

L'incantatore si concentra su un bersaglio vivente entro 1 metro per livello, rilasciando all'interno del corpo della vittima il potere distruttivo del fuoco. I liquidi della vittima iniziano subito a ribollire per un round, ed essa deve fare un TS contro Raggio della Morte: se fallisce, muore per evaporazione dei liquidi, viceversa perde 1/3 dei suoi Punti Ferita attuali.

L'incantesimo non funziona contro non-morti, costruiti e creature prive di liquidi corporei (come elementali di fuoco, aria e terra). Gli esseri acquatici e gli elementali dell'acqua inoltre subiscono una penalità di -4 al loro Tiro Salvezza.

## FUSIONE NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

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

Durata: 1 turno per livello

Effetto: entra nel corpo di un morto possedendolo

Questo incantesimo permette all'incantatore di prendere possesso di un cadavere umanoide o del corpo di un non-morto, dominandolo totalmente.

Nel caso prenda possesso di un cadavere, può agire esattamente come se usasse l'incantesimo *possessione delle spoglie*, ma in più può lanciare i propri incantesimi dal cadavere posseduto. Nel caso voglia dominare un non-morto, se esso ha un'Intelligenza superiore a 5 punti gli è consentito un TS contro Incantesimi per resistere all'effetto, ma se il TS fallisce o la vittima è un non-morto poco intelligente (la maggioranza degli zombie, scheletri e ghou) allora l'essenza vitale dell'incantatore entra nel corpo della vittima e lo controlla totalmente, coabitandovi con la forza vitale della

creatura che viene sottomessa. L'incantatore mantiene i suoi valori di Intelligenza, Saggia e Carisma, e può usare qualsiasi abilità fisica o magica innata del non-morto, ad esclusione di eventuali incantesimi memorizzati da quest'ultimo o dal mago. Durante la fusione, il corpo del mago rimane in stato comatoso e può essere ferito normalmente. L'incantatore può allontanarsi dal suo corpo originale senza limiti di distanza, purché rimanga nello stesso piano del suo corpo: se questa condizione viene a mancare, l'incantesimo cessa istantaneamente e lo spirito del mago torna nel suo corpo, e lo stesso accade se la magia viene dissolta sul corpo del non-morto.

Condividendo il corpo con lo spirito del non-morto, l'incantatore è sottoposto ad una pressione costante da parte della creatura che cerca di tornare in possesso delle sue spoglie. Per questo dopo ogni ora trascorsa dall'inizio dell'effetto, l'incantatore è costretto a superare una prova contrapposta di Forza Spirituale per mantenere la fusione. In pratica, occorre tirare 1d20 e sommare i valori combinati di Intelligenza, Saggia e Carisma: chi ottiene il risultato più alto vince. Qualora il mago fallisca la prova di Forza Spirituale, l'incantesimo viene interrotto immediatamente e lo spirito dell'incantatore torna nel suo corpo assalito dalle visioni terrificanti e nefande indotte dalla mente del non-morto. In tal caso è necessario un TS contro Incantesimi mentali, e se fallisce, l'individuo è costretto ad agire in preda a furia omicida per 1d6 turni, alla costante ricerca di vittime da massacrare e divorare. Se il TS è un 1 naturale, l'incantatore viene colpito da una forma permanente di *demenza precoce*, fino a quando non viene curato magicamente in modo adeguato.

## GEMELLO D'OMBRA

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una statua

Durata: permanente

Effetto: crea un duplicato illusorio di una creatura

Questo incantesimo crea un duplicato illusorio parzialmente reale di qualsiasi creatura. Il doppio è realizzato inizialmente scolpendo una statua di aspetto e dimensione simile a quella della creatura da imitare (non ha importanza il materiale con cui è realizzata), e inserendovi almeno una piccola parte del corpo della creatura bersaglio (unghie, capelli, scaglie, pezzi di pelle, ecc.). Successivamente viene lanciato questo incantesimo sulla statua attraverso un rituale che dura un'ora e include l'uso di una polvere speciale creata dal mago del valore di 1000 monete d'oro con cui bisogna cospargere il simulacro. Il rituale investe il manufatto dell'energia dell'ombra, animandolo e rendendolo più simile all'obiettivo. Non importa che il manufatto sia un'opera d'arte: è invece necessario che l'incantatore abbia una buona conoscenza della persona o creatura da imitare, affinché l'illusione sia verosimile. Meno è familiare il mago col modello e minore è il malus alla prova di Intelligenza che avranno coloro che interagiscono col doppio per accorgersi della sua vera natura.

Il *gemello d'ombra* ha l'aspetto della creatura bersaglio e la metà dei suoi Dadi Vita o Livelli, simili capacità fisiche, ma nessuna delle sue capacità speciali, e capacità mentali medie (Intelligenza, Saggezza e Carisma pari a 10, e può parlare solo le lingue conosciute dall'incantatore). Esso può essere ferito normalmente e utilizzare qualsiasi oggetto magico non limitato agli incantatori. Non è possibile all'incantatore riprodurre un essere che abbia DV o Livelli superiori al suo. Il doppio rimane sotto il controllo dell'incantatore e non agirà mai per danneggiarlo realmente. Tuttavia non esiste un legame telepatico tra i due, quindi il controllo deve essere esercitato con comandi diretti.

Ogni creatura che interagisce col doppio per più di un paio di minuti può accorgersi che si tratta di una creatura fittizia con una prova di Intelligenza, che subisce una penalità sulla base del grado di familiarità del mago con la creatura bersaglio come segue:

- Intimo (il mago conosce la creatura per essere stato vicino a lei per almeno un anno): -5.
- Generico (il mago conosce la creatura tramite studi e per averla vista personalmente a volte): -2.
- Occasionale (il mago conosce la creatura solo per averla vista una volta): +1.

Nonostante possa essere smascherato, il *gemello d'ombra* comunque continua ad agire normalmente fino a che non viene ridotto a zero Punti Ferita o meno: in quel caso esso cade a terra e si sbriciola definitivamente. Per riparare un *gemello d'ombra ferito* ma non distrutto è necessario un rituale particolare che solo il mago che lo ha creato può svolgere. Questo rituale deve essere preparato in un laboratorio magico, dura 1 turno per Punto Ferita da recuperare, e richiede materiali rari, con una spesa pari a 20 monete d'oro per PF.

Il *gemello d'ombra* è a tutti gli effetti considerato un costrutto controllato magicamente, e può essere distrutto anche tramite incantesimi che dissolvono la magia. Fino a che non viene distrutto, egli può continuare a vivere senza necessitare di cibo né acqua né riposo (anche se può fingere di nutrirsi e dormire), e non è soggetto agli effetti dell'invecchiamento. Tuttavia, egli non è immortale, ed è soggetto ad una progressiva usura che limita comunque la sua esistenza ad un centinaio di anni prima del disfacimento totale.

## INCUBO ILLUSORIO

Scuola: Illusione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: cubo con spigolo di 9 metri

Durata: 1d6 +1 ore

Effetto: un'illusione provoca ferite in parte reali

Tramite questa magia l'incantatore crea una versione potenziata della *creazione spettrale* attingendo dal piano degli incubi e delle ombre per materializzare le paure delle vittime. Nel momento in cui lancia l'incantesimo, tutti i presenti nell'area d'effetto vedono apparire forme fluttuanti e indistinte fatte d'ombra che emanano un'aura di terrore atavico. C'è sempre una figura spettrale per ciascuna vittima, ed essa si concen-

tra solo ed esclusivamente sul proprio bersaglio disinteressandosi degli altri, fino a che la vittima non soccombe o non fugge dall'area dell'incubo, nel qual caso quella determinata manifestazione svanisce. Gli spettri prendono le sembianze di ciò che ciascuna vittima teme di più, e solo lei può vederla in questo modo.

Ogni ombra attacca il proprio bersaglio con lo stesso THAC0 del mago, e se riesce a ferire causa 1d10 punti di danno. Se la vittima muore a causa di questi danni, dopo 1d10 turni essa deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali: se riesce, si risveglia con 1d10 PF in meno (minimo 1 PF) e comprende di essere stata vittima di un'illusione; viceversa, essa subisce davvero la metà dei PF causati dall'incubo al momento del risveglio. Se l'*incubo illusorio* è ancora attivo nell'area al risveglio della vittima, essa comprende che si tratta di una semplice illusione se ha realizzato il TS e diventa immune agli effetti di quell'incantesimo, viceversa è convinta che le ombre possano nuocerle davvero, e continuano ad applicarsi le condizioni sopra esposte.

L'*incubo illusorio* funziona non solo contro eventuali vittime presenti nella sua area d'effetto al momento del lancio dell'incantesimo, ma anche contro qualsiasi creatura dotata di un'intelligenza minima (almeno 3 punti, quindi sono esclusi gli animali e le melme) che entri nel suo campo fino a che essa permane. Nel momento in cui una vittima esce dall'area d'effetto dell'incantesimo, questi cessa di tormentarla, salvo riprendere non appena rientra. L'incubo può essere dissolto magicamente con le normali probabilità, ed agisce anche sulle creature cieche attraverso lo stimolo degli 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

Effetto: rende invisibili esseri e cose nell'area d'effetto

Questo incantesimo rende invisibili (come l'incantesimo di 2° livello) tutti gli esseri (con relativo equipaggiamento) oppure tutte le costruzioni che si trovano su una superficie quadrata di 12 metri di lato entro 72 metri dall'incantatore. Dopo aver pronunciato l'incantesimo, gli esseri possono allontanarsi indipendentemente dalla zona senza tornare visibili fin quando non attaccano (rivelando solo la presenza di chi attacca) o la magia non viene dissolta; tuttavia, essendo invisibili, nessuno di loro riesce a vedere gli altri, a meno che non siano dotati di magie apposite. Occorre ricordare che qualsiasi contenitore reso invisibile, nasconde alla vista anche il suo contenuto, quindi se un'abitazione venisse resa invisibile in questo modo, anche tutti coloro al suo interno non potrebbero essere individuati finché non uscissero allo scoperto.

## LAMENTO LUGUBRE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un essere vivente ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Effetto: causa la morte o il ferimento di una creatura ogni 4 livelli entro il raggio d'azione

Quando lancia questo incantesimo, il mago emette un lugubre suono che viene udito entro 18 metri da tutte le creature presenti (amiche o nemiche), ma solo un essere ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) a scelta dell'incantatore subirà gli effetti deleteri della magia. Le vittime designate devono effettuare un TS contro Raggio della Morte o morire sul colpo (esattamente come se fossero state colpite da un *dito della morte*); anche se il TS riesce, esse subiscono 2d6+2 punti di danno. In alternativa, l'incantatore può scegliere come bersaglio una singola creatura vivente, che avrà però una penalità di -4 al TS; l'unica differenza rispetto al caso precedente è che, se il TS riesce, la vittima subisce comunque 3d6+3 danni.

Chiunque rimanga all'interno di una zona di *silenzio magico* è immune agli effetti di questo incantesimo, così come lo sono i non-morti e i costrutti.

## MENTE COLLETTIVA

Scuola: Divinazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 essere senziente per livello

Durata: 1 ora per livello

Effetto: collega la mente di 1 persona per livello

Questo incantesimo è in grado di collegare tra loro le menti diverse creature e quella dell'incantatore. Quando viene lanciato, può influenzare fino a un massimo di una creatura senziente per livello del mago, ed esse devono trovarsi entro 36 metri dall'incantatore. Tutte le creature che non vogliono entrare a far parte della *mente collettiva* possono rifiutarsi con un favorevole TS contro Incantesimi mentali.

Le creature collegate sono in grado di comunicare telepaticamente tra loro per tutta la durata dell'incantesimo, e ciò che una di esse vuole trasmettere verrà captato da tutte le altre fintanto che restano sullo stesso piano di esistenza. Oltre ai pensieri è possibile inviare anche emozioni e sensazioni (visive, uditive, tattili, olfattive e gustative) che verranno recepite immediatamente, nonchè inviare domande e percepire automaticamente le risposte nella mente di uno degli altri soggetti collegati. È possibile bloccare il flusso di pensieri, emozioni o visioni inviato da qualcun altro semplicemente concentrandosi (quando si rischia di essere distratti ad esempio), e tutti i soggetti collegati sapranno istantaneamente che uno di loro sta evitando il contatto. Nel caso qualche altro membro desiderasse entrare in una mente "bloccata", il contatto avviene automaticamente senza possibilità di errore: l'unica cosa che un soggetto parte della *mente collettiva* può fare è bloccare 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. Se ci si collega attivamente per superare un blocco bisogna rimanere concentrati senza fare altro 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 e i membri del gruppo possono agire normalmente.

Questo incantesimo ha un effetto secondario molto pericoloso: se un membro del collettivo viene colpito da una fobia o da un effetto che influenza la mente (sbagliando quindi il suo TS) mentre la sua mente è aperta (cioè sta inviando attivamente le sue esperienze agli altri), tutti coloro che stanno ricevendo devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitare che lo stesso effetto influenzi anche loro. Tuttavia, questa comunione di pensieri dà anche un vantaggio consistente ai membri del collettivo. Infatti, se almeno due di loro attaccano contemporaneamente lo stesso bersaglio, beneficiano di un bonus di +2 ai Tiri per Colpire in virtù del grande sincronismo esistente.

Se qualcuno tenta di entrare nella mente di un membro del collettivo (*ESP* o *telepatia*), questi sentirà il flusso dei pensieri di tutti gli altri partecipanti che si accavallano, e per riuscire a ricavare senso da questo caos (ovvero capire solo i pensieri dell'individuo esaminato, gli unici a cui può accedere) occorre concentrarsi attivamente senza fare altro ed effettuare una prova di Intelligenza per ogni round di contatto con una penalità pari al numero di membri della *mente collettiva* diviso due (es. se la mente conta 10 membri, la prova di Intelligenza avrà una penalità di 5 punti).

Questo incantesimo non permette di attingere ai ricordi delle persone collegate (a meno che uno dei soggetti non scelga di inviare coscientemente parte di questi ricordi), né ad altri di usare incantesimi memorizzati da uno dei suoi membri. Inoltre, qualsiasi incantesimo che scherma la mente (come *protezione mentale* o *barriera mentale*) impedisce il collegamento con gli altri membri del collettivo finchè la protezione è attiva.

## METAMORFOSI NATURALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un oggetto, una pianta o un vivente

Durata: permanente

Effetto: cambia la forma di un oggetto o di una creatura

Questo incantesimo è simile a *metamorfosi* (di 4° livello), solo che è efficace anche su oggetti fatti di legno, di carne o di un qualsiasi minerale naturale (se l'oggetto è parte di un tutto, ad esempio una sezione di parete, ne può essere trasformato solo un volume di 27 metri cubi). Le leghe di metallo (bronzo, ottone, acciaio, ecc.) non vengono influenzate dall'incantesimo. Gli effetti possono essere evitati da creature senzienti con un TS contro Incantesimi con una penalità di -4. La durata della trasformazione è sempre permanente, come per l'incantesimo *metamorfosi*, anche se può essere dissolta magicamente. Gli oggetti o le vittime possono essere trasformate solo in oggetti o creature appartenenti al proprio regno (Animale, Vegetale o Mine-

rale), e questo processo non fa diventare gli esseri automaticamente amici dell'incantatore (ad esempio, un coniglio trasformato in essere umano potrebbe essere ostile, e un umanoide trasformato in un animale o in un mostro si comporterà secondo i suoi istinti animali).

L'incantesimo non permette di modificare l'età di nessun essere, né i Punti Ferita di cui dispone o le sue caratteristiche personali, e per il resto ha le stesse limitazioni e specifiche di *metamorfosi*.

## NUBE ESPLOSIVA

Scuola: Evocazione

Raggio: 1 metro

Area d'effetto: nube alta 6 metri e larga 9 metri

Durata: 6 turni

Effetto: crea una nube velenosa vagante

Questo incantesimo crea una nube di vapori mefitici simile in apparenza alla *nube mortale* di 5° livello: si tratta infatti di una coltre di gas verdastro, alta 6 metri e di 9 metri di diametro, che appare ad un metro di distanza dall'incantatore e può essere direzionata a suo piacimento, spostandosi ad una velocità di 6 metri al round. La velenosità della nube non è eccessiva: le vittime che si trovano al suo interno devono eseguire un TS contro Incantesimi e se falliscono, restano paralizzate per l'intero round; le vittime che restano all'interno della nube, devono ripetere il suddetto Tiro Salvezza ad ogni round.

La nube è piena di luci sfavillanti (visibili solo dall'interno), che sono, in realtà, piccole esplosioni di energia, le quali danneggiano chi si trova nella nube, senza possibilità di Tiro Salvezza per ridurre i danni. Le esplosioni infliggono 1 punto di danno ogni 2 livelli di esperienza dell'incantatore, arrotondati per difetto (ad esempio, 9 Pf se il mago è del 18° o 19° livello, 10 se del 20° o 21°, ecc.), ad ogni essere presente, anche se immune al fuoco, al gas, o all'elettricità.

## PALLA DI FUOCO RITARDATA

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di 6 metri di raggio

Durata: speciale

Effetto: palla di fuoco del diametro di 12 metri che esplode ad effetto ritardato, causando 1d6 Pf per livello

Questo peculiare incantesimo crea un piccolo sassolino, dal quale si sprigionerà una *palla di fuoco* del diametro di 12 metri dopo un certo numero di round, compreso fra 0 (istantaneo) e 60, deciso dall'incantatore. Il sassolino può essere creato entro 72 metri, e trasportato senza pericolo fino a quando i round stabiliti non sono trascorsi: solo in quel momento infatti, la palla di fuoco esplode, causando 1d6 punti di danno (max 20d6) a chiunque venga coinvolto nella sua area d'effetto; le vittime possono dimezzare le ferite con un favorevole TS contro Incantesimi.

Una volta fissato il tempo dell'esplosione, esso non può essere in alcun modo modificato, se non

mediante un *desiderio*. Il sassolino creato è un oggetto fisico all'apparenza normale: solo tramite *individuare il magico* si può rilevare la sua natura magica, anche se non si comprende la funzione. Essendo una creazione magica, esso può essere distrutto con un incantesimo di *dissolvi magie*, o annullato temporaneamente in un'area di anti-magia; se poi il tempo fissato scade mentre il sasso si trova in una zona di anti-magia, allora non accade nulla e l'incantesimo va sprecato.

## PAROLA INCAPACITANTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: stordisce 1 essere vivente con 70 PF o meno

Con questa parola magica l'incantatore può stordire un essere vivente presente nel raggio di 36 metri, senza possibilità di Tiro Salvezza, invocando potere sulla sua anima per debilitarne la mente e il fisico. Se la vittima ha 35 PF o meno, resta stordita per 2d6 turni, mentre se ne ha da 36 a 70, resta stordita per 1d6 turni; gli esseri viventi con più di 70 PF sono immuni, così come i non-morti e i costrutti. Le vittime stordite non possono attaccare, né concentrarsi per lanciare incantesimi, si muovono a velocità dimezzata e subiscono una penalità di -4 alla CA, ai TS e alle prove di abilità.

Gli incantesimi divini *cura stordimento* e *guarigione* possono curare lo stordimento provocato dalla *parola incapacitante*, che altrimenti può essere annullato prima del tempo solo da un *dissolvi magie*.

Questa magia influenza tutte le creature dotate di un'anima, inclusi i non-morti ma esclusi i costrutti, ma non può essere abbinata ad una *permanenza*.

## PELLE D'ACCIAIO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un'armatura che sottrae 5 punti ad ogni danno

Grazie a questo potente incantamento, la pelle del soggetto toccato diventa spessa come l'acciaio e assume un leggero colorito argenteo. La magia non migliora la CA del soggetto, ma lo protegge da qualunque forma di danno, sia fisico, che magico, che sonoro, sottraendo ad ogni attacco 5 punti di danno.

**Esempio:** un guerriero attacca il mago protetto da tale incantesimo, causando 16 Pf col primo attacco e 5 Pf col secondo. Il mago, grazie alla *pelle d'acciaio* subisce solo 11 Pf di danno, poiché col primo colpo passano solo  $(16-5) = 11$  Pf e col secondo  $(5-5) = 0$  Pf subiti.

Gli effetti benefici di questo incantesimo non sono cumulabili con quelli di altri incantesimi che modifichino la pelle del soggetto (si applicano solo le condizioni migliori). Infine, l'effetto non può essere associato ad una *permanenza*.

## PIOGGIA ACIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: cubo di 9 metri di spigolo

Durata: 1 round per livello

Effetto: pioggia acida che causa 1d6 pf/liv al rnd

Questo incantesimo crea una tempesta di acido nell'area d'effetto indicata che perdura per 1 round per livello dell'incantatore. Tutti coloro che si trovano nella zona subiscono 1d6 punti di danno per livello del mago per ogni round che restano sotto la pioggia. I danni sono dimezzabili con un favorevole TS contro Soffio del drago, e influenzano anche i materiali e le costruzioni presenti sciogliendoli e danneggiando i Punti Strutturali in base ai PF causati; il danno è dimezzabile con un TS appropriato per il tipo di materiale (vedere Volume 3 per i *Tiri Salvezza degli oggetti*), ma la pietra non è influenzata dall'acido.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## PRESERVARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 oggetto di peso max 1 kg per livello

Durata: permanente

Effetto: un oggetto diventa immune al deperimento

Questo incantesimo permette di conservare un qualsiasi oggetto dagli effetti corrosivi del tempo e degli agenti atmosferici, e gli offre una protezione da qualsiasi tipo di effetto distruttivo. In pratica l'oggetto su cui viene lanciato (il cui peso non deve superare 1 kg ovvero 20 monete per livello dell'incantatore) non deperirà, né verrà corroso da polvere, acqua o qualsiasi altro elemento naturale. L'oggetto sarà altresì immune a qualsiasi tentativo di romperlo con mezzi normali, e potrà essere scalfito solo da armi magiche o da incantesimi, beneficiando inoltre di un bonus di +2 su tutti i suoi TS per evitare o dimezzare qualsiasi tipo di danno.

## RAGNATELA INFIAMMANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: fino a 2 creature di taglia media o 1 di taglia superiore

Durata: 2 round

Effetto: crea 2 ragnatele che imprigionano e causano ciascuna 9d6 pf (TS dimezza)

L'incantatore sprigiona da entrambe le mani una ragnatela appiccicosa che colpisce fino a due bersagli distinti (purché visibili ed entro 1 metro per livello dell'incantatore) e li avvolge totalmente come un bozzolo, imprigionandoli senza che essi possano far nulla per liberarsi. Nel round successivo, ciascuna ragnatela prende fuoco e brucia per tutto il round infliggendo 9d6 alla vittima intrappolata (TS contro Incantesimi per dimezzare), scomparendo alla fine del round.

Se entrambe le ragnatele vengono lanciate su uno stesso essere di taglia media o inferiore, esse causano 18d6 PF (col solito TS per dimezzare). Se invece il bersaglio scelto è di taglia superiore, allora è necessario lanciare entrambe le ragnatele addosso a lui perché l'incantesimo abbia effetto (e quindi il bersaglio subisce 18d6 PF, dimezzabili con il TS appropriato).

Se le ragnatele vengono magicamente dissolte prima del secondo round, la vittima non è più imprigionata e si salva anche dai danni che avrebbero provocato le fiamme. La *ragnatela di fuoco* non può tuttavia essere distrutta bruciandola, come accade per un normale incantesimo di *ragnatela*.

Gli esseri affini al fuoco (come draghi rossi e creature del piano del fuoco) subiscono invece automaticamente metà dei danni, e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS.

## RIFUGIO DIMENSIONALE \*

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto

Durata: speciale

Effetto: crea una mini-dimensione in cui nascondersi; inverso crea una dimensione prigione

Mentre lancia questa magia, l'incantatore deve toccare un oggetto qualsiasi di dimensioni minute o piccole (massimo 50 monete d'ingombro). A questo punto, sull'oggetto appare una piccola porta, e se la parola segreta (che l'incantatore conosce immediatamente) viene pronunciata toccando la porticina, l'individuo che fa ciò viene risucchiato all'interno dell'oggetto e trasportato in una mini dimensione alternativa completamente chiusa. Dentro questa dimensione c'è in realtà un edificio simile ad una casa, di dimensioni massime pari a quelle di un cubo di 1 metro di spigolo ogni 2 livelli dell'incantatore (da arrangiare a suo piacimento al momento della creazione del rifugio, su un massimo di 3 piani). Nella mini dimensione c'è aria respirabile per 24 ore, più altre 24 ore ogni 9 livelli del mago (arrotondando per eccesso) 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 normali appesi alle pareti, mobilio (tavoli, letti e sedie), cibo e acqua puri sufficienti per una persona per un giorno per livello dell'incantatore. Tutti gli oggetti sono assolutamente ordinari e possono essere utilizzati normalmente, ma non possono essere trasportati fuori dalla dimora.

Non c'è limite alla permanenza nella dimensione, purché l'incantatore (o i suoi compagni) siano in grado di creare aria, cibo ed acqua con appositi incantesimi per sostituire quelli iniziali una volta che questi si sono 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 invece tramite un *desiderio*, o pronunciando al contrario la parola d'accesso, che fa apparire il soggetto di fronte al cata-

lizzatore, ovunque sia rimasto (un *cancello* non basta).

Nel momento in cui l'individuo che vi era entrato per primo esce dalla casa, l'incantesimo ha termine, e tutte le creature nel *rifugio* compaiono in prossimità dell'oggetto utilizzato come catalizzatore. Se l'incantesimo viene lanciato nuovamente, la dimora "creata" è diversa dalla precedente, e qualsiasi oggetto dimenticato nel primo *rifugio* è perso per sempre.

Quando l'incantesimo viene creato, il catalizzatore resta dove si trova, e non può mai essere portato dentro la casa (non può entrare dentro se stesso!). Esso irradia un'intensa aura magica, e se viene distrutto fisicamente o tramite *distruzione del male* (*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*.

L'incantesimo inverso, **prigione dimensionale**, viene lanciato su un oggetto non magico, che tuttavia deve essere almeno di dimensioni medie e di utilizzo comune. Su di esso non appare alcun simbolo, anche se ad un'individuazione del magico risulta chiara la sua natura incantata. Qualsiasi essere con dimensioni uguali o inferiori all'oggetto che tocchi la sua superficie (compreso l'incantatore) viene irrevocabilmente risucchiato al suo interno, e finisce in una dimensione in cui diventa totalmente privo di materia, un semplice spirito che vaga in un piccolissimo universo prigione. L'oggetto può contenere fino a 20 prigionieri, che non invecchiano né abbisognano di nutrimento o riposo al suo interno, ma non possono fare nulla, se non inviare lamenti e tentare di parlare con chiunque fissi l'oggetto per più di un round (egli sentirà le loro voci nella mente). Tutti i prigionieri vengono immediatamente liberati se l'oggetto viene distrutto fisicamente, viceversa i suoi effetti svaniscono dopo 1 giorno per livello dell'incantatore, liberando i prigionieri e rendendo l'oggetto nuovamente normale.

Questo effetto non può essere abbinato ad una *permanenza*.

## RISUCCHIO MAGICO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un incantatore arcano o divino

Durata: istantanea

Effetto: incantatore dimentica magie di un livello

Questo temuto incantesimo ha effetto solo sugli incantatori (arcani o divini) che memorizzano i propri incantesimi; non funziona su creature particolari che possono lanciare solo certi incantesimi come capacità soprannaturali (come ombre notturne, spiriti, ecc.). L'incantesimo va indirizzato contro una vittima entro 3 metri, che è costretta ad effettuare un TS contro Incantesimi mentali: se riesce è salva, ma se fallisce, tutti gli incantesimi memorizzati di un certo livello di potere (scelto dal mago) svaniscono all'istante, come se fossero già stati utilizzati tutti. La vittima può recuperarli memorizzandoli normalmente dopo una notte di riposo.

## RISUCCHIO VITALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: risucchia energia vitale per curarsi

Una volta lanciato l'incantesimo, le mani del mago mantengono il potere per 6 round (1 minuto), durante i quali egli deve riuscire a toccare una creatura vivente (normale TxC): al primo tentativo riuscito, l'incantatore assorbe dalla vittima 1 PF per proprio livello (concesso un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni), e l'incantesimo cessa. I PF risucchiati vengono acquisiti dall'incantatore per tornare in forma e rimangono permanentemente (non possono essere dissolti, come se fosse una cura magica). Se essi superano il suo limite massimo, i PF guadagnati in eccedenza rimangono per 1 turno, dopo di che scompaiono (se l'incantatore non li aveva già perduti a causa di nuove ferite o non erano stati annullati da un *dissolvi magie*, che ha effetto solo sui PF in eccedenza). L'incantatore non può guadagnare con questo incantesimo più PF in eccesso di un terzo del suo totale: qualsiasi altra applicazione semplicemente danneggia la vittima ma non fa aumentare oltre i Punti Ferita dell'incantatore.

La vittima può recuperare i PF persi a causa del *risucchio vitale* solo tramite cure magiche, ed esso è efficace solo contro creature viventi (esclusi esseri elementali e piante non senzienti). Come al solito l'incantesimo è inefficace contro individui protetti da una zona di anti-magia. Se la vittima muore a causa del *risucchio vitale* e sul corpo non viene lanciata una *distruzione del male* o un incantesimo che impedisca il ritorno dalla tomba dopo 24 ore il suo spirito si anima con la forma non-morta di necrospetro: esso agisce spinto da propositi malvagi e affamato d'energia vitale.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## ROCCIA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 2 turni per livello

Effetto: permette all'incantatore di tramutarsi in pietra

Questo incantesimo 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, una volta per round (o viceversa, tornare normale una volta mutato in *roccia*) per l'intera durata dell'incantesimo. L'incantatore può rimanere concentrato per mantenere o sfruttare altri incantesimi già attivi mentre è in forma rocciosa. Inoltre, anche se questo incantesimo non offre immunità alla pietrificazione, l'incantatore può semplicemente ritornare alla sua forma normale un round dopo essere stato pietrificato.

Quando è in forma rocciosa, l'incantatore ha CA -4, ma non è in grado di muoversi (e quindi in teoria fallisce tutti quei TS basati sullo schivare). La *roc-*

*cia* non può essere danneggiata dal freddo né dal fuoco (sia normale che magico), né dalle armi normali. L'incantatore non respira mentre ha assunto la forma rocciosa (non ne ha bisogno), e pertanto è immune a tutti gli attacchi basati sul gas, all'annegamento o all'asfissia. Le armi magiche e gli incantesimi diversi da quelli descritti (per esempio *fulmine magico*) infliggono i normali danni. Se viene lanciato un incantesimo basato sul fuoco o sul freddo mentre l'incantatore è in forma normale, questi ha bisogno di vincere l'iniziativa per trasformarsi prima che l'incantesimo nemico lo colpisca. L'incantatore riceve un bonus di +2 all'iniziativa ogni volta che ha intenzione di trasformarsi in *roccia*.

## SIMBOLO DI SONNO

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Effetto: vittime si addormentano

Quando lancia questa magia, l'incantatore materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo persiste fino a che non viene annullato con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato creato. Se viene 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 usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente sia presente entro 18 metri dal simbolo al momento della sua attivazione: solo gli incantatori (arcani e divini) possono evitarne gli effetti con un favorevole TS contro Incantesimi mentali. Chi cade sotto l'effetto del *simbolo di sonno* si addormenta istaneamente crollando a terra e dorme per 8 +1d10 ore. Le vittime possono essere risvegliate solo tramite un *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo) o con simili mezzi magici che annullino l'ammalimento.

## SOCCORSO

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto

Durata: speciale

Effetto: trasporta una creatura in un punto fissato o l'incantatore presso chiunque possieda il focus

Con questo incantesimo l'incantatore dona ad un oggetto precedentemente preparato con un rituale speciale (il cui costo è di 1.000 m.o.) una delle due capacità seguenti: trasportare automaticamente l'incantatore nel luogo in cui l'oggetto si trova quando l'oggetto viene rotto o quando viene pronunciata una parola d'ordine scelta dall'incantatore (sempre che sia entro lo stesso piano di esistenza); trasportare automa-

ticamente colui che rompe l'oggetto o che pronuncia la parola magica in un punto prefissato dall'incantatore (purchè si trovi entro lo stesso piano di esistenza). L'individuo o l'incantatore vengono trasportati con tutto l'equipaggiamento indossato all'attivazione del *soccorso*, e a quel punto l'incantesimo termina. Se l'incantatore è morto, sarà il suo cadavere a venire trasportato nei pressi dell'oggetto, mentre se l'oggetto o il mago si trovano in un'area di anti-magia quando l'effetto viene attivato, o in un luogo protetto contro il trasporto magico, l'incantesimo non avrà alcun effetto e andrà sprecato. Un *dissolvi magie* ha le normali probabilità di annullare il *soccorso* lanciato sull'oggetto.

## SPADA

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una spada di forza

Durata: 1 round per livello

Effetto: respinge tutti gli oggetti di pietra che incontra

Questo incantesimo crea una spada di forza che compare vicino all'incantatore. L'incantatore le ordina di attaccare un qualsiasi bersaglio entro 18 metri ed essa lo fa automaticamente (senza che l'incantatore debba concentrarsi su di essa) e continua ad attaccarlo finchè il bersaglio non fugge oltre il suo raggio d'azione o non muore. In entrambi i casi, a quel punto la *spada* si ferma e fluttua a mezz'aria finchè l'incantatore non si concentra per farle attaccare un nuovo bersaglio, e scompare al termine della sua durata o se viene dissolta magicamente. La *spada* attacca due volte al round come fosse un'arma +5 (può quindi colpire tutte le creature), usufruisce del bonus di +5 al colpire (ma non ai danni), usa lo stesso THAC0 dell'incantatore e causa sempre 1d10 punti di danno (anche se può essere normalmente parata).

L'incantatore può anche usare la *spada* in modo difensivo: in questo caso non attacca, ma si sposta con l'incantatore e para automaticamente due attacchi portati con armi in mischia (sia che vengano da armi fisiche che fatte di energia), senza bisogno che l'incantatore si concentri per manovrarla.

Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

## SPECCHIO DEL PASSATO

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie riflettente

Durata: 1 turno

Effetto: mostra una scena del passato

Quando pronuncia questo incantesimo, il mago deve toccare una superficie riflettente (una pozza d'acqua, uno specchio, un vetro, ecc.), poi indicare un evento del passato che desidera rivedere e la superficie gli mostrerà esattamente l'evento desiderato. La magia tuttavia ha alcune limitazioni:

- l'evento deve essere avvenuto da non più di 20 anni per livello dell'incantatore o durante la sua vita (la migliore delle due opzioni);
- 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 nel mondo in cui si trova l'incantatore.

Se anche solo una di queste condizioni non è rispettata, l'incantesimo non ha alcun effetto. Se invece vengono soddisfatte, esiste una probabilità di base del 50% che lo *specchio del passato* mostri l'evento richiesto, modificata come segue (percentuali cumulabili):

- +20% se all'evento ha partecipato il mago;
- +15% se l'incantatore è ben documentato;
- +10% se l'evento è avvenuto durante l'arco di vita dell'incantatore;
- +5% se l'incantatore ha poche informazioni;
- +5% se l'Intelligenza del mago è almeno 16;
- +5% se la Saggezza del mago è almeno 16;
- -10% per ogni tentativo fallito già effettuato precedentemente sullo stesso evento.

Se l'incantatore riesce a visualizzare correttamente un evento la prima volta, potrà richiamarlo senza possibilità d'errore anche in futuro sfruttando questo incantesimo. Lo *specchio del passato* mostra l'evento da una buona prospettiva (distanza da 1 a 4 metri dal personaggio principale o con una vista aerea se interessa un'area vasta), con le stesse condizioni di visibilità presenti in quel momento (quindi se la scena si svolge di notte potrebbe essere difficile cogliere i particolari) e continua a mostrare la stessa scena per tutta la durata dell'effetto. Non è possibile interagire con la scena in alcun modo né lanciare incantesimi attraverso lo *specchio*. Se la superficie viene disturbata o distrutta mentre è attiva la visione, l'incantesimo cessa.

Questo incantesimo non può essere abbinato ad una *permanenza*.

## SPOSTAMENTO PLANARE

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: incantatore + 1 creatura ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Effetto: permette di spostarsi attraverso i piani

Questo incantesimo permette all'incantatore di trasportare se stesso più una creatura ogni quattro livelli (arrotondando per difetto) in un qualsiasi altro piano di esistenza. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore deve toccare o essere toccato da qualsiasi altro soggetto che desideri viaggiare con lui, ma le creature che non vogliono spostarsi possono evitare la transizione planare con un favorevole TS contro Incantesimi. 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 esseri mai stato prima: in questo caso, egli viene trasportato a 1d100 km

vicino al luogo in questione, in una direzione casuale. In entrambi i casi l'incantesimo permette di arrivare nella zona su una superficie stabile, senza materializzarsi in mezzo a oggetti o costruzioni. L'incantesimo non permette di raggiungere piani chiusi o non direttamente collegati all'Etereo e all'Astrale.

## TELETRASPORTO DI OGNI OGGETTO

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere o un oggetto

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporta un oggetto o un essere

Questo incantesimo è simile al *teletrasporto* di 5° livello, ma è efficace anche su oggetti e corpi inanimati. Mentre lo pronuncia, l'incantatore tocca un essere o un oggetto, e lo trasporta magicamente nel luogo scelto, purché si trovi all'interno dello stesso piano e non si tratti di uno spazio già occupato da un solido, come accade per *teletrasporto*. Esistono le normali probabilità che l'incantesimo non funzioni correttamente (vedi la Tabella 2.8), e se l'essere non acconsente ad essere teletrasportato, oppure l'oggetto in questione è indossato o impugnato da un individuo che si oppone all'incantesimo, è possibile effettuare un favorevole TS contro Incantesimi con penalità di -2 per resistere agli effetti della magia. L'incantesimo può teletrasportare oggetti di peso fino a 500 monete (25 chilogrammi) per livello dell'incantatore, e se l'oggetto è parte integrante di un altro più grande (ad esempio, una sezione di parete), ne può essere teletrasportato al massimo un cubo di  $3 \times 3 \times 3$  metri.

Se l'incantatore ne fa uso per teletrasportare sé stesso, non ci sono possibilità di errore.

## TRASPORTO VIA ROCCIA

Scuola: Evocazione

Raggio: infinito

Area d'effetto: incantatore + 2 esseri

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporto a lungo raggio

Questo incantesimo può essere utilizzato al massimo una volta al giorno. L'incantatore deve trovarsi nelle vicinanze di una formazione rocciosa di qualunque dimensione (escluse le pareti di una caverna) e deve scegliere una destinazione generica oppure una specifica formazione rocciosa che si trovi altrove e che gli sia nota. Dopo aver lanciato l'incantesimo, il mago penetra magicamente nella roccia ed esce dalla roccia che rappresenta la destinazione (la roccia d'uscita viene determinata casualmente qualora non sia stata specificata). Non c'è limite al raggio d'azione, ma le due rocce devono trovarsi entrambe sullo stesso Piano di esistenza, e l'incantatore può portare con sé altre due creature, purché siano consenzienti.

## VASCELLO INCANTATO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 30 metri

Area d'effetto: massa di legno pesante almeno 100kg

Durata: 3 turni per livello

Effetto: trasforma una massa di legno in un vascello

Questo incantesimo consente all'incantatore di trasformare una massa di legno del peso di almeno 100 kg presente entro il raggio d'azione in un vascello adatto alla navigazione fluviale o oceanica (asseconda dei desideri dell'incantatore), che rimane in tale forma per un periodo massimo di 3 turni per livello del mago. 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.

Una volta trasformato, il vascello avrà dimensioni massime (possibile naturalmente creare la nave con dimensioni minori) e altri valori associati che dipendono dal livello del mago:

**Tab. 2.13 – Statistiche del Vascello Incantato**

| Liv.  | Dim. | CA | PS | FM  | Carico * |
|-------|------|----|----|-----|----------|
| 15-20 | L    | 7  | 5  | 3   | 10.000   |
| 21-25 | H    | 6  | 10 | 1   | 25.000   |
| 26-30 | G    | 5  | 20 | 1/2 | 50.000   |
| 31-35 | G    | 5  | 30 | 1/5 | 100.000  |
| 36    | G    | 4  | 40 | 1/5 | 200.000  |

\* la capacità di carico in monete, che determina il numero massimo di passeggeri (in base al loro ingombro).

Finchè rimane concentrato e resta sul vascello inoltre, l'incantatore è in grado di manovrare da solo la barca, facendo muovere il timone, le vele e il cordame a suo piacimento per governare al meglio la barca. Viceversa, il vascello necessita della normale ciurma per essere governato (pari alla metà dei PS), ma dispone già di tutta l'attrezzatura necessaria, ad esclusione di armamenti di cui è sprovvisto.

Il *vascello incantato* è considerato una comune imbarcazione e può essere danneggiato normalmente. Un *dissolvi magie* o un raggio anti-magia non è in grado di distruggerlo e non produce alcun effetto se non riesce a coprire l'intero volume occupato dalla nave, mentre una *distruzione del magico* lo riporta allo stato originale. Inoltre, al termine della durata, il vascello scompare tornando ad assumere la forma originale, e qualsiasi cosa o creatura si trovi a bordo cade in mezzo alla massa di legno (e rischia di sprofondare).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## VELO

Scuola: Illusione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 essere x liv entro 9mt uno dall'altro

Durata: 1 turno per livello

Effetto: gruppo di creature assume una forma illusoria

Questo incantesimo cambia istantaneamente l'aspetto dei soggetti interessati e lo mantiene tale per la durata dell'effetto, o fino a che non venga dissolto

magicamente. L'incantatore può influenzare al massimo un soggetto per livello, compreso se stesso, purchè non siano distanti più di 9 metri l'uno dall'altro e si trovino entro un raggio di 72 metri. A ciascuno può dare un aspetto diverso, che sia al massimo di una taglia inferiore o superiore a quella reale: gli interessati acquistano l'aspetto deciso dal mago (apparenza, tatto e odore), ma tornano alla loro vera forma una volta morte. Questa magia non può replicare le esatte fattezze di un individuo, solo le caratteristiche tipiche di una razza, un'etnia o una classe: due soggetti non saranno mai identici nemmeno per caso.

I soggetti non consenzienti possono negare l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi. Inoltre, chiunque interagisca coi soggetti protetti dal *velo* può percepire l'illusione con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2, ma solo qualora ravvisi che ci sia qualcosa di anomalo nel personaggio (a causa del suo comportamento o della presenza inspiegabile di quel tipo di essere in un certo luogo).

## VINCOLA ELEMENTALI

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un elementale da 16 DV

Durata: 12 turni

Effetto: un elementale da 16 DV obbedisce al mago

Questo incantesimo consente all'incantatore di evocare un qualunque elementale da 16 DV (vedi la descrizione dell'incantesimo arcano di 5° *evoca elementali* per le statistiche), ma ogni giorno è possibile evocare un solo elementale per tipo (aria, terra, fuoco, o acqua). L'elementale capisce i comandi pronunciati dall'incantatore e svolge i compiti che gli vengono assegnati entro le proprie possibilità. A differenza di *evoca elementali*, la concentrazione non è necessaria per controllare la creatura ed essa è amichevole nei confronti dell'evocatore se i loro allineamenti coincidono.

L'elementale può essere rimandato sul suo piano su comando del druido prima che termini l'incantesimo, oppure usando un incantesimo adatto (*dissolvi magie*, *distruzione del male*, *bandire* o *esilio*).

Se invece questo incantesimo viene lanciato contro un elementale o un gruppo di elementali, esso è in grado di vincolarne un numero di Dadi Vita pari al livello dell'incantatore (minimo sempre 1 elementale) alla volontà del mago stesso. Gli elementali che vogliono resistere al vincolo possono farlo con un favorevole TS contro Incantesimi mentali: tutti quelli che falliscono il TS e rientrano nel numero massimo di DV influenzabili devono invece obbedire agli ordini del soggetto (ad esclusione di quelli suicidi) per la durata del vincolo, senza la necessità di concentrarsi per mantenere il controllo. Grazie a *vincola elementali* il mago può anche vincolare a sé elementali controllati da altri, e gli esseri vincolati restano a disposizione del mago per la durata dell'effetto, poi diverranno ostili.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finchè non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

## Ottavo Livello

### APERTURA MENTALE

Scuola: Ammalimento  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un essere  
Durata: 1 ora per livello  
Effetto: penalità di -8 a tutti TS vs Incantesimi mentali

Questo incantesimo rende la vittima più vulnerabile agli attacchi mentali, poiché tutti i suoi Tiri Salvezza contro Incantesimi mentali subiscono una penalità di -8 per tutta la durata di questo incantesimo. Per lanciare *apertura mentale*, l'incantatore deve toccare la sua vittima (normale TxC), la quale però non beneficia di alcun TS per evitarne gli effetti.

### ASSORBIRE CONOSCENZE

Scuola: Divinazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: speciale  
Effetto: il mago assorbe le conoscenze di una creatura

Lanciando l'incantesimo il mago tocca la vittima (TxC), che per resistere alla magia deve fare un TS Incantesimi mentali con un malus di -2. Se il TS fallisce, tutto il suo sapere viene copiato nella mente del mago (anche se la vittima mantiene le sue memorie), che però deve fare un TS Incantesimi Mentali per non essere stordito per 1d6 round da questo improvviso afflusso di conoscenze. Per non perdere queste nuove informazioni occorre che il mago mediti ogni 24 ore per 5 minuti per ogni anno di esperienze della vittima (es: se ruba le conoscenze di un uomo di 30 anni dovrà meditare ogni giorno per  $30 \times 5 = 150$  minuti, ovvero 2 ore 1/2 per conservarle).

Inoltre il mago può acquisire e utilizzare un'abilità generale del soggetto basata sull'Intelligenza con un valore pari a quello del soggetto. Tale abilità viene mantenuta nel modo descritto sopra. Non è possibile apprendere ed utilizzare altre conoscenze specifiche del soggetto, come abilità nell'uso di armi e incantesimi o altre capacità generali, con questo incantesimo: le conoscenze rubate si limitano ad essere informative per il mago. È però possibile attingere agli incantesimi arcani memorizzati (se la vittima poteva usarli) e copiare nel proprio libro quelli che non si possedevano (occorre dell'inchiostro e un tiro Intelligenza, viceversa l'incantesimo andrà perduto).

### ATTACCO DEVASTANTE

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: un'arma  
Durata: speciale  
Effetto: un'arma può causare danni strutturali

Questo incantesimo permette di causare gravi danni a grandi costruzioni, oggetti (magici e non) e costrutti (usato su esseri viventi e non-morti è totalmente inefficace). Toccando un'arma, l'incantatore le dona il potere di provocare danni strutturali, visto che il primo colpo andato a segno causa ad una struttura 1d10 +10 Punti Strutturali, dimezzabili con un TS Distruzione basato sul materiale predominante dell'oggetto (i Punti Strutturali sono i Punti Ferita delle grandi costruzioni, vedi la sezione *Incantare Grandi Costruzioni* nonché la sezione *Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti* nel Volume 3).

Se invece il potere viene usato per colpire (necessario un normale TxC) un oggetto comune o magico o un costrutto di dimensioni inferiori a quelle Enormi, esso causa la distruzione totale dell'oggetto se non viene effettuato con successo un TS Distruzione. Nel caso il TS riesca e l'oggetto possieda dei Punti Danno, i suoi PD attuali vengono dimezzati.

Il potere rimane nell'arma incantata finché questa non viene usata e svanisce dopo il primo colpo (sia che vada a segno o meno). Se invece viene usato direttamente dal mago per toccare un oggetto o un costrutto non enorme, esso è istantaneo (resta nelle mani dell'incantatore solo nel round in cui viene evocato).

### AURA ELEMENTALE

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: tocco  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: protezione da un elemento e capacità magiche associate all'elemento

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve scegliere quale dei quattro elementi evocare. In base all'elemento scelto, il soggetto toccato dal mago viene circondato da un'aura di un determinato colore (blu per l'Acqua, bianco per l'Aria, rosso per il Fuoco, grigio per la Terra) spessa 3 centimetri che ricopre il suo corpo e tutto ciò che trasporta, e gli dona determinate immunità e poteri magici come segue:

#### Acqua

- Immunità a qualsiasi attacco basato su acqua o gelo e a temperature non inferiori a  $-100^{\circ}\text{C}$ .
- Protezione totale da qualsiasi attacco di creature elementali dell'Acqua.
- Potere di evocare per una volta ciascuno gli incantesimi *pioggia magica*\* (1°), *soffio arcano (gelo)* (2°) e *forma liquida* (3°).

#### Aria

- Immunità ai gas e ad attacchi basati sull'aria.
- Protezione totale da qualsiasi attacco di creature elementali dell'Aria.
- Potere di evocare per una volta ciascuno gli incantesimi *caduta morbida* (1°), *folata di vento* (2°) e *volare* (3°).

### **Fuoco**

- Immunità a qualsiasi fuoco magico e normale e a temperature non superiori a 300°C.
- Protezione totale da qualsiasi attacco di creature elementali del Fuoco.
- Potere di evocare per una volta ciascuno gli incantesimi *raggio incandescente* (1°), *fiamma magica* (2°) e *palla di fuoco* (3°).

### **Terra**

- Immunità a qualsiasi attacco basato su pietra e roccia (compresa pietrificazione e simili) e ad attacchi con armi di pietra o rocce.
- Protezione totale da qualsiasi attacco di creature elementali della Terra.
- Potere di evocare per una volta ciascuno gli incantesimi *proiettili magici* (1°), *mano di pietra* (2°) e *pugno di roccia* (3°).

## **BARRIERA MENTALE**

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere

Durata: 1 ora per livello

Effetto: protegge da incantesimi ed effetti che attaccano la mente e rilevano informazioni

Questo incantesimo impedisce l'esatto funzionamento di qualsiasi forma di dominazione mentale (come *charme*, *controllo*, ecc.) o di raccolta di informazioni (come *ESP*, *scrutare*, *conoscenza*, ecc.) sul soggetto che viene protetto dalla *barriera mentale*. Agli effetti dei suddetti incantesimi, è come se il soggetto neppure esistesse, ed egli beneficia di un bonus di +8 ai Tiri Salvezza contro gli attacchi che influenzano la mente (come *demenza precoce*, *stordire*, illusioni di vario tipo, ecc.) per tutta la durata dell'incantesimo. Un risultato di 1 su d20 indica però sempre un fallimento.

## **CAMPO DI FORZA**

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: superficie di 450 mq

Durata: 1 turno per livello

Effetto: crea una barriera invisibile di forza

Questo incantesimo crea una barriera invisibile e irremovibile di pura forza, che permane per 1 turno per livello dell'incantatore. La barriera non ha spessore, non può essere distrutta in nessun modo, ad eccezione dell'incantesimo *disintegrazione*, e può essere spostata solo tramite un *desiderio*. Neppure *dissolvi magie* o *distruzione del magico* può scalfire questa barriera, anche se un *raggio anti-magia* è in grado di creare temporaneamente un varco nella zona influenzata.

La forma di un *campo di forza* è limitata a una sfera, una semisfera, una superficie piatta, un cilindro, o un cubo. La superficie piatta o le combinazioni sopra descritte possono essere create ovunque (anche a

mezz'aria) e possono coprire un'area di 450 metri quadrati, il che significa che la sfera può avere un diametro massimo di 6 metri. Il *campo di forza* non può avere una forma irregolare e la sua superficie deve essere perfettamente liscia. Esso non può apparire all'interno di un solido o di una creatura: una qualunque sua porzione che venisse a contatto con un oggetto solido non apparirebbe, lasciando un buco nella barriera grande abbastanza per passarci attraverso. Inoltre, i bordi della barriera non sono spigolosi e non possono causare danni. Benché venga normalmente usato come barriera o prigione, un *campo di forza* può essere usato per creare un pavimento, uno scivolo o un altro supporto di forza.

Il *campo di forza* completamente chiuso impedisce magicamente a qualunque essere al suo interno di morire in modo naturale: egli quindi non invecchia, non necessita di nutrimento né di respirare, né viene danneggiato dalle condizioni atmosferiche o della temperatura, fintanto che rimane lì dentro. Tuttavia, una creatura può subire dei danni ed essere uccisa da altri esseri presenti nel *campo di forza*.

Nulla può passare attraverso il *campo di forza*, da una parte e dall'altra, ad eccezione di poteri speciali che coinvolgano la vista: colpi effettuati con armi da lancio, soffi e tutte le altre forme di attacco rimbalzano sulla barriera quando arrivano a contatto con essa, mentre gli incantesimi non possono attraversarlo né comparire al suo interno. Solo tramite incantesimi di trasporto istantaneo (come un *teletrasporto* o una *porta dimensionale*) è possibile attraversare la barriera da una parte all'altra (quindi in teoria si potrebbe evocare una creatura e teletrasportarla dentro il campo per farle assalire chi si trova al suo interno). Il *campo di forza* esiste solo su un piano, quindi anche uno spostamento planare permette di superare la barriera.

A differenza di altri incantesimi di 8° livello, un *campo di forza* può essere associato all'incantesimo *permanenza*, anche se rimane vulnerabile solo alla *disintegrazione* e ai *desideri*, mentre la *permanenza* può essere dissolta normalmente.

## **CATENE IMPRIGIONANTI**

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 ore

Effetto: crea catene che imprigionano la vittima

Questo potente incantesimo può essere utilizzato in due versioni differenti. Dapprima si sceglie una vittima (non importa la specie o la taglia) e poi si lancia la magia decidendo quale delle due versioni utilizzare. La vittima può evitare di essere intrappolata con un favorevole TS contro Incantesimi con penalità di -2. Tuttavia, se fallisce viene immediatamente avvolta da una serie di nere catene molto resistenti che la imprigionano completamente, impedendole di muoversi per la durata dell'effetto. L'incantatore può anche decidere di creare solo ceppi per mani e piedi anziché circondare tutto il corpo con catene, a sua discrezione, ma l'effetto

non cambia, anche se nel secondo caso il prigioniero ha un minimo di libertà di movimento. A differenza di altri incantesimi di 8° livello, le *catene imprigionanti* possono essere associate all'incantesimo *permanenza*.

Le differenze tra le due versioni e gli effetti dei due tipi di catene prodotte sono i seguenti:

**Catene Anti-Magia:** queste catene hanno la particolarità di essere totalmente impervie alla magia di qualsiasi tipo, e di divorare qualunque energia magica con cui vengano a contatto. Tutti gli incantatori imprigionati da queste catene vedono svanire immediatamente tutti gli incantesimi a loro disposizione, come se li avessero già lanciati, mentre i mostri con proprietà magiche non possono utilizzarle finché sono prigionieri delle *catene anti-magia*. Inoltre, qualsiasi incantesimo o effetto magico lanciato sulle catene o sul prigioniero viene istantaneamente annullato, come se fosse incappato in un campo anti-magia al 100%. Queste catene possono essere rimosse prima del termine della magia solo da un comando di chi le ha create, oppure fisicamente causando loro danni sufficienti a romperle. Esse hanno CA -1 e 100 Punti Danno, ed è necessaria una prova di Forza che riesca di almeno 6 punti per frantumarle in un singolo tentativo.

**Catene Infrangibili:** queste catene sono virtualmente infrangibili da assalti esterni di qualsiasi tipo (magici o normali, fisici o energetici), e la loro particolarità è di riuscire a trattenere la maggior parte dei prigionieri in base alla loro Forza. Infatti, esse possono essere rimosse da chi le ha create, oppure possono essere spezzate solo da colui che le indossa, ma in base al livello dell'incantatore, solo creature dotate di una certa Forza possono riuscirci. In pratica, occorre una prova di Forza riuscita di almeno 6 punti per riuscire nell'intento, ma solo individui dotati di un punteggio sufficientemente alto possono tentare, tutti gli altri falliscono automaticamente. Questo dipende dal livello dell'incantatore che crea le catene come segue: fino al 20° livello, trattiene automaticamente individui con Forza 16 o inferiore; dal 21° in poi, trattiene individui con Forza superiore di 1 punto a 16 ogni due livelli (es: 19°-20° livello: trattiene automaticamente individui con Forza 17 o inferiore; 21°-22° livello: trattiene automaticamente individui con Forza 18 o inferiore, ecc. fino ad arrivare al 36° livello, che riesce a trattenere individui dotati di Forza 24 o inferiore).

## CHARME DI MASSA

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 30 DV di esseri viventi

Durata: speciale

Effetto: affascina 30 DV/livelli di esseri viventi

Questo incantesimo ha gli stessi effetti di *charme mostri* (incantesimo di 4° livello), eccettuato il fatto che può colpire fino a 30 livelli o Dadi Vita di vittime contemporaneamente, le quali devono trovarsi entro 36 metri dall'incantatore. Ogni singola vittima può evitare lo *charme* con un TS contro Incantesimi menta-

li, con una penalità di -2. L'incantesimo è inefficace contro vittime dotate di 31 o più livelli o Dadi Vita.

La durata della fascinazione dipende dalla Intelligenza delle singole vittime (vedi Tabella 2.1), e se il mago attacca una delle vittime, lo *charme* svanisce solo per essa (ma continua ad avere effetto sulle altre).

## CLONARE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: speciale

Effetto: crea un duplicato di una creatura da un pezzo della creatura originale

Un clone è un esatto duplicato di un'altra creatura vivente, creato da un pezzo dell'originale mediante questo incantesimo. Il pezzo o la creatura non deve necessariamente essere viva nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo, ma è necessario che sia disponibile almeno mezzo chilo di materia organica (pelle, ossa, tessuti, muscoli) dell'individuo da replicare. Un personaggio può avere un solo clone per volta: qualsiasi tentativo di generare cloni multipli di un singolo essere fallisce automaticamente. Ovviamente, non-morti e costruiti non possono essere clonati con questo incantesimo, perché non sono esseri davvero vivi. L'incantatore può scegliere di creare *cloni* o *simulacri* (v. sotto). Nel caso in cui venga clonato un bambino ancora privo di 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) superiori alla metà di quelli della creatura originale, fino a che questa è in vita (v. descrizione dei Simulacri).

**Cloni:** per creare un clone col procedimento normale, è necessario lanciare questo incantesimo su un pezzo di carne di circa mezzo chilo appartenente alla creatura originale, e celebrare un lungo e costoso rituale per duplicare l'energia vitale nella carne morta. Il rituale dura 1 ora per livello o DV della creatura da *clonare*, e il costo dei materiali impiegati nel rituale è di 5.000 m.o. per livello o DV dell'essere. Il clone comincia a crescere una volta terminata la cerimonia, e si sveglia solo quando è cresciuto completamente, procedimento che richiede una settimana per livello o DV dell'essere originale. Una volta completo, il clone è permanente e non magico: è quindi un essere vivente a tutti gli effetti e non può essere dissolto magicamente.

Se l'individuo originale è morto quando il clone si sveglia, il clone guadagna tutte le caratteristiche, le abilità, i PE e i ricordi dell'originale, riferiti al momento in cui è stato lanciato l'incantesimo.

**Esempio:** un mago di 20° livello si taglia una natuca e lancia un incantesimo di *clonare*, facendo l'apposito rituale, prima di affrontare uno scontro decisivo, in modo da poter essere rigenerato in caso di morte. Dopo 20 settimane (circa 5 mesi) il clone si risveglia integro, e dato che il mago è morto, egli prende il suo posto. Nei 5 mesi trascorsi, il mago aveva guadagnato altri 3

livelli di esperienza prima di morire, ma il clone non acquista questi PE, né è al corrente delle azioni fatte dall'originale durante questo lasso di tempo.

Se invece un clone duplica una persona vivente, o se l'originale deceduto viene resuscitato, ciascun individuo diventa immediatamente consapevole dell'esistenza dell'altro, e poiché tra i due esiste un collegamento telepatico parziale, ognuno può sentire le emozioni dell'altro (ma non i suoi pensieri). Inoltre, se uno dei due individui viene ferito, l'altro subisce lo stesso danno, anche se può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per subire solo metà del danno; questo effetto si applica solo a danni fisici, non ad altri effetti (ad esempio, fascinazione, demenza, malattie, ecc.). Il clone è ossessionato dall'esigenza di distruggere la sua copia (l'originale) e farà di tutto per raggiungere l'obiettivo. Infatti, dal momento in cui un clone diventa consapevole della presenza del suo originale, ha a disposizione un giorno per livello per riuscire ad ucciderlo: se ha successo, vivrà in pace, in caso contrario, impazzirà (Intelligenza e Saggezza ridotte perennemente a 2 punti). Quando un clone impazzisce, la creatura originale perde in modo permanente 1 punto di Intelligenza e 1 di Saggezza, e anch'essa corre anche il rischio di diventare pazza (5% di probabilità non cumulativa, occorre tirare ogni giorno fino a che il clone non muore). Se impazziscono entrambi, la creatura originale e il clone muoiono una settimana dopo, entrambi in modo irreversibile (non sono più recuperabili e resuscitabili, neppure con un *desiderio*).

Nota: se l'originale e il clone vengono tenuti su diverse dimensioni di esistenza, non si verifica alcun caso di telepatia e gli ultimi due paragrafi devono essere ignorati. Tuttavia, se entrambi entrano nella stessa dimensione, si stabilisce il legame telepatico e non può essere interrotto senza distruggere il clone o l'originale.

**Simulacri:** un simulacro è un clone depotenziato rispetto alla creatura originale. È necessario un pezzo da almeno 250 grammi del corpo dell'originale per creare il simulacro, e il costo degli altri materiali da utilizzare nella cerimonia ammonta a 500 m.o. per Punto Ferita dell'essere originale. Come per un clone normale, il tempo richiesto per completare un simulacro è di una settimana per livello o Dado Vita dell'originale.

Un simulacro ubbidisce sempre al suo creatore e capisce tutti i linguaggi parlati dall'incantatore. Inoltre condivide un legame telepatico con il suo creatore, che può parlargli ed impartirgli ordini telepaticamente finché i due si trovano entro un raggio di 3 metri per livello dell'incantatore. Se il simulacro viene danneggiato però, l'incantatore non subisce alcun contraccolpo, né lo subisce la creatura originale, se è ancora viva.

L'allineamento del simulacro è lo stesso dell'incantatore che lo ha creato, indipendentemente dall'allineamento dell'originale, mentre le statistiche restanti sono le stesse dell'originale, così come i suoi ricordi fino al momento della clonazione. Tuttavia, il numero di DV o PE, e dei conseguenti PF, THAC0 e altre abilità o poteri legati ad essi, dipende dalla condizione in cui si trova la creatura originale al momento della creazione del simulacro. Infatti, se la creatura originale è viva, il simulacro ha solo il 50% dei PE o DV

dell'essere, e non può crescere oltre questo punto fin tanto che l'originale rimane in vita. Se invece l'essere originale muore (o è già morto), il simulacro acquisisce il 5% dei PE o dei DV mancanti alla settimana, fino a un massimo del 90% dei PE o DV dell'originale.

Un simulacro è considerato una creatura magicamente controllata: può essere bloccato dalla *protezione dal male*, ed è vulnerabile alla *distruzione del male*, mentre un semplice *dissolvi magia* è inefficace.

## CONTROLLARE VIVENTI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 4 esseri viventi

Durata: concentrazione

Effetto: l'incantatore controlla sino a 4 esseri viventi

Da non confondere con *charme*, questo incantesimo permette all'incantatore di controllare sino a 4 creature viventi di una o più specie diverse con la semplice concentrazione. Sono esclusi dalla portata di questo incantesimo non-morti, costrutti e melme di ogni tipo. L'incantatore può tentare di controllare qualunque essere vivente entro 18 metri (purché sia in grado di vederlo), ed esso può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sfuggire al controllo. Se anche il TS riesce, il mago può ritentare di controllare la vittima nel round successivo, continuando finché la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o la concentrazione si interrompe.

I soggetti controllati sono sempre amichevoli nei confronti dell'incantatore e obbediscono a qualunque suo ordine, eccezion fatta per ordini suicidi, finché dura l'incantesimo. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve solo concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né lanciare incantesimi, ma solo muoversi o parlare. L'incantatore non può controllare più di 4 esseri per volta, e può scegliere quali creature sotto il suo controllo abbandonare per tentare di controllarne altre.

Quando la concentrazione si interrompe l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili verso il mago: lo attaccano se possono sopraffarlo, o fuggono.

## CORPO DI SABBIA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: volume di sabbia di 2 mt.cu.

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: crea un corpo di sabbia animato

Questo potente incantesimo permette al mago di dare alla sabbia toccata una forma fisica identica a quella del suo corpo e di trasferire la sua anima nel *corpo di sabbia*, usandolo come se fosse il proprio corpo originale. L'incantamento richiede un turno per poter essere lanciato, nonché un volume di sabbia di almeno 2 metri cubi a disposizione dell'incantatore. Una volta evocato questo potere, la sabbia prende la forma dell'incantatore (anche se mantiene le sue proprietà,

quindi il corpo sarà simile ad una statua di sabbia se-movente) e quest'ultimo trasferisce il suo spirito all'interno dell'involucro sabbioso, mentre il suo vero corpo entra in uno stato di animazione sospesa in cui non necessita di cibo, acqua o sonno, e continua a rigenerare eventuali ferite come se stesse riposando. Il mago mantiene un collegamento sensoriale col suo corpo originale, ed è in grado di avvertire suoni, odori e vedere attraverso i suoi occhi se si concentra attivamente.

Mentre anima il *corpo di sabbia*, il mago può fare tutto quello che avrebbe fatto nel suo corpo originale: parlare, muoversi, combattere e anche lanciare incantesimi. Egli possiede le stesse capacità visive, uditive e tattili del corpo originale, ma non il senso del gusto e dell'olfatto. Il *corpo di sabbia* è vulnerabile allo stesso modo di quello originale ad eccezione del fatto che non necessita di mangiare, bere o respirare. Dato inoltre che la mente dell'incantatore è sempre la stessa, egli può essere normalmente influenzato da effetti mentali. Il corpo artefatto può essere danneggiato, e possiede lo stesso numero di Punti Ferita e la stessa Classe d'Armatura di quello originale, anche se non beneficia di alcun effetto associato al corpo originale, ma può indossare abiti e oggetti magici senza problemi.

Qualsiasi ferita procurata al corpo causa la perdita di sabbia come fosse sangue. 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 suo corpo originale. In questo caso però, così come nel caso la forma venga ridotta sotto zero Punti Ferita, lo choc per la distruzione subita impone all'incantatore un TS contro Raggio della Morte: se il TS riesce, non vi sono altri effetti e il mago si risveglia nel suo corpo. Se invece il TS fallisce, l'incantatore entra in coma e per ogni giorno in cui resta in tale stato esiste una probabilità cumulativa del 25% 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.

L'incantatore può abbandonare volontariamente il corpo di sabbia quando vuole: in tal caso, la forma si sfalda, tutti gli oggetti trasportati rimangono nel luogo in cui si è dissolta, e lo spirito del mago torna sano e salvo nel corpo originale. Il *corpo di sabbia* può anche essere distrutto con un *dissolvi magie* (questa azione è assimilabile alla morte), oppure se si allontana a più di 160 km dal luogo in cui è conservato il corpo originale dell'incantatore (come se il mago avesse abbandonato volontariamente la forma occupata).

Finché usa il corpo di sabbia l'incantatore non può penetrare una barriera di *protezione dal male*, e se tenta di varcare un campo di anti-magia vi sono le normali probabilità che l'incantesimo venga dissolto.

## CREARE ACCIAIO

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: superficie 50mq d'acciaio spessa 15 cm

Durata: permanente

Effetto: crea 50 metri quadri di acciaio

Questo incantesimo crea una superficie di acciaio di 50 metri quadri spessa 15 centimetri, le cui misure lineari possono variare in base alla volontà del mago (un muro di 10 x 5 metri, oppure di 7,5 x 6 metri). L'incantesimo funziona nello stesso modo di *Creare ferro*, con tutte le specifiche descritte per quella magia, ma serve per creare principalmente barriere o armi totalmente in acciaio durevole, senza parti mobili. Un incantatore con l'abilità *Fabbricare armi* o *Armaio* potrebbe usare il suo talento per produrre armi e armature resistenti e di ottima fattura con questa magia.

Un muro d'acciaio creato con questo incantesimo avrebbe CA 3 e 18 Punti Strutturali (i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi la sezione *Incantare grandi costruzioni* nel Volume 3 per ulteriori chiarimenti), cioè 1,2 PS per ogni centimetro di spessore.

## CREARE MOSTRI MAGICI

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 DV di creature per livello

Durata: 3 turni

Effetto: crea 1 DV di esseri magici per livello

Con questo incantesimo il mago è in grado di creare 1 DV di esseri per livello (visti almeno una volta e non inventati), che si materializzano istantaneamente entro 18 metri dall'incantatore. Essi sono in grado di comprendere gli ordini del creatore e gli obbediscono ciecamente al massimo delle proprie capacità (combattono, trasportano o vanno a prendere cose, utilizzano abilità magiche, ecc.). Gli esseri creati si materializzano col loro equipaggiamento standard, che include armatura e armi di cui sono usualmente fornite (in base alla loro descrizione nella sezione "Mostri" dei set di regole Base, Expert, Companion e Master, o nella *Rules Cyclopeda*). Esse svaniscono allo scadere di 3 turni, o se vengono uccise o dissolte magicamente.

L'incantatore può decidere che tipo di creature materializzare, senza limitarsi ad una singola razza, purché i DV totali di creature non eccedano il massimo consentito. A differenza dell'incantesimo di 7° livello *creare mostri normali*, con questo si possono creare anche mostri con al massimo due abilità speciali (indicati da due asterischi vicino al numero dei DV nella loro descrizione nella sezione "Mostri" dei succitati manuali di regole), con l'eccezione di umani, semi-umani, costrutti, draghi, non-morti e esseri immortali. Gli esseri con 1-1 DV valgono 1 Dado Vita, e quelli con 1/2 DV o meno, valgono 1/2 Dado Vita.

**Esempio:** un mago del 20° livello potrebbe far apparire 20 goblin, orchi o hobgoblin, (con 1 DV a testa senza asterischi), oppure ancora 5 metamorfosis (ciascuno con 4 DV e 1 asterisco), o 3 pantere distorcenti (ciascuna con 6 DV e 1 asterisco), o due djinn (dotati ciascuno di 7 DV con 2 asterischi), oppure combinare 3 ghouls (2 DV e 2 asterischi a testa), un efriti (10 DV e 1 asterisco) e 4 gremlin (1 DV e 1 asterisco ciascuno), per un totale di 20 DV, e così via.

Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare PE, che vengono acquisiti sconfiggendo chi le ha evocate.

Questo effetto non può essere reso permanente su di un oggetto magico.

## CREARE NON-MORTI SUPERIORI

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Effetto: anima cadavere come non-morto

Questo incantesimo è una versione potenziata del *creare non-morti* di 6° livello. Il mago deve avere a disposizione un cadavere (parziale o intero) e deve evocare questo potere solo di notte. L'incantatore pone dentro al cadavere (di solito nella bocca o nel torace) una gemma del valore di 300 monete d'oro per Dado Vita da animare, che fa da catalizzatore per l'energia necromantica e viene da essa consumata, animando il corpo come non-morto nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Il mago è in grado di creare permanentemente un non-morto che può possedere al massimo 1 DV ogni 2 livelli dell'incantatore (max. 18 DV al 36°) e che ubbidisce fedelmente al suo creatore. I Dadi Vita totali del non-morto vengono decisi dal mago quando lancia l'incantesimo e non dipendono da quelli originali della creatura. Le tipologie di non-morti creabili con questa magia sono due, e dipendono dalla quantità di resti mortali a disposizione nonché dalla conoscenza dell'incantatore (ovvero il mago non può creare un tipo di non-morto che non conosce):

*Corporei* (occorre almeno il 40% del corpo): scheletro, zombi, ghoul, ghastr, spettro, mummia, vampiro, e ogni non-morto corporeo con meno di 18 DV.

*Incorporei* (deve esserci una parte del corpo, come un braccio o il teschio): presenza, necrospettro, apparizione, poltergeist, mezzombra, druji, odic e qualsiasi altro non-morto incorporeo con meno di 18 DV.

Gli esseri creati mantengono il 50% delle conoscenze (solo abilità legate a Intelligenza e Saggezza per esseri incorporei, abilità legate a Forza e Saggezza per quelli corporei) e dei ricordi posseduti in vita, e c'è una probabilità del 25% che coloro che erano incantatori da vivi siano in grado di utilizzare ancora gli incantesimi nel modo comune (in base alla classe originale), solo se il loro punteggio di caratteristica appropriato (Intelligenza, Saggezza o Carisma) originariamente era uguale o superiore a 16. In quanto non-morti sono immuni agli effetti del *sonno* e dello *charme*, ai veleni e alla paralisi. L'essere ottiene il numero di attacchi e la tipologia di danni tipici del tipo di non-morto in cui è stato trasformato, e il THAC0 dipende dal numero di DV del non-morto. C'è inoltre una probabilità del 50% che ogni essere mantenga le proprie capacità con le armi (maestrie incluse, effettuare il controllo col d100 per ogni arma conosciuta).

L'incantatore può tenere sotto controllo un numero massimo di Dadi Vita di non-morti creati con questo incantesimo o con la versione di 6° livello pari

al proprio livello. Se si creano non-morti oltre a questo limite, i non-morti in eccesso hanno volontà propria e non sono soggetti al controllo del mago.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

## CREAZIONE MAGGIORE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: oggetto max 5000 monete d'ingombro

Durata: speciale

Effetto: crea oggetti di vario tipo

Questa è la versione più potente della magia di 5° livello *creazione minore*, poiché grazie ad esso è possibile creare qualsiasi tipo di oggetto non magico, fatto con qualsiasi materiale (esclusi quelli magici come il vetracciaio o l'adamantite) e dotato di parti composite. L'oggetto prodotto non può occupare più di 4,5 metri cubi di volume e il suo peso massimo deve rientrare entro le 5.000 monete di ingombro (250 Kg). Oltre ad oggetti magici, è impossibile creare esseri viventi, piante, cibo e bevande con questo incantesimo. Qualsiasi oggetto creato da incantatori inferiori al 30° livello scompare dopo 24 ore (o se viene dissolto prima), mentre quelli prodotti da maghi di almeno 31° livello sono permanenti e non dissolvibili magicamente.

È utile usare quest'incantesimo in combinazione con un'abilità generale di artigiano. Se il personaggio non sa cucire o tessere, per esempio, creerà vestiti sformati o brutti. Se non sa nulla dell'arte del ciabattino, le scarpe da lui create saranno probabilmente piuttosto scomode. Tuttavia, dal momento che l'incantatore può prolungare il tempo di lancio sino ad un turno (il minimo è un round), se è coadiuvato da un artigiano o da un esperto, può seguire i suoi consigli per fare un buon lavoro con *creazione maggiore*.

## DIVINAZIONE ULTIMA

Scuola: Divinazione

Raggio: infinito

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Effetto: riesce a individuare e visualizzare un oggetto o una zona in qualsiasi punto del Multiverso

Questo incantesimo è la versione potenziata di *scrutare* di 4° livello. *Divinazione ultima* permette all'incantatore di concentrarsi su una locazione specifica o su un oggetto o una creatura, e di udire e vedere contemporaneamente cosa sta accadendo intorno a quel bersaglio grazie ad una visione che appare a mezz'aria di fronte a lui e occupa una sfera di 1 metro per livello, che riproduce fedelmente la scena. La distanza del bersaglio è irrilevante, ma come al solito vi sono le normali possibilità di fallimento dello scrutamento in base al grado di conoscenza del bersaglio e alla presenza di oggetti a lui collegati (vedere l'incantesimo *scrutare*). La magia cessa automaticamente dopo 6 turni, o se

viene dissolta prima, ma l'incantatore non necessita di rimanere concentrato per continuare a mantenere la visione. La *divinazione ultima*, a differenza di *scrutare*, permette di visualizzare creature, luoghi o oggetti che si trovano anche in altri piani di esistenza. Si applica però una penalità del 5% alla percentuale di successo per ogni confine dimensionale da varcare, e nel caso non riesca, è possibile ritentare solo dopo 24 ore.

**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 c'è una probabilità del 15% che la divinazione non possa localizzare l'individuo e sia inutile.

Qualsiasi condizione ambientale presente nella zona influenza anche la visione e l'ascolto del mago (ad esempio il buio o il silenzio gli impediscono di vedere e sentire correttamente, e sicuramente non potrà vedere oltre una parete). Tuttavia, l'incantesimo permette ad eventuali sensi potenziati magicamente di funzionare attraverso di esso (quindi si può penetrare una zona di buio con l'*infravisione*, o *individuare il magico* nella zona spiata, ad esempio), ovviando così alle condizioni ambientali avverse. Il mago può anche lanciare qualsiasi incantesimo di Divinazione dei primi quattro livelli e qualsiasi incantesimo di Illusione dei primi due livelli direttamente nella zona che sta spiando indipendentemente dalla sua distanza reale, mentre può materializzarvi altri incantesimi solo se la distanza tra il punto spiato e il luogo in cui si trova fisicamente il mago rientra nel raggio dell'incantesimo, e al contrario degli altri incantesimi di scrutamento (*sensi arcani*, *spiare* e *scrutare*), questo non interrompe l'incantesimo divinatorio (dato che non deve restare concentrato su di esso per mantenere la visione). Occorre altresì notare che l'incantatore è a sua volta influenzabile da qualsiasi incantesimo o effetto magico visivo o uditivo che sia presente nell'area spiata (come un *simbolo*, oppure lo sguardo di un basilisco, o una musica che produce fascinazione su chi l'ascolta, ecc.).

Solamente magie di occultamento di 8° livello o superiore (come *barriera mentale*, *miraggio* o *realtà illusoria*) impediscono la *divinazione ultima*.

## FILATTERIO VITALE \*

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: imprigiona parte dell'anima di un vivente in un filatterio che gli impedisce di morire; inverso distrugge un filatterio e l'anima che esso contiene

Questo potente incantesimo può essere lanciato solo su un essere vivente toccato dal mago (normale TxC). Il soggetto può negare gli effetti della magia con un favorevole TS contro Incantesimi, ma se il TS non riesce, l'incantatore prende una parte della sua anima e la rinchiude in un oggetto appositamente preparato prima del rituale (costo della preparazione: 100 m.o. per DV o livello della vittima) chiamato Filatterio, che deve trovarsi in possesso del mago al momento del lan-

cio di questo incantesimo.

A conseguenza di ciò, in apparenza nulla cambia per la vittima, anche se essa viene individuata come "magica" (ma non controllata né stregata) nel caso venga esaminata con appositi incantesimi, così come appare magico il Filatterio. In pratica, grazie all'essenza vitale custodita nel filatterio, il soggetto è in grado di resistere a qualsiasi danno fisico senza in effetti subire conseguenze mortali. L'individuo può essere ferito normalmente, ma se i suoi Punti Ferita scendono sotto zero, lui può continuare ad agire come se nulla fosse, fintanto che il Filatterio rimane intatto. Più il suo corpo viene danneggiato senza essere curato però, più l'aspetto del soggetto diventa cadaverico e il corpo risulta difficile da controllare. Questo si traduce in un malus di -1 sia al punteggio di Destrezza che alle prove di Carisma e Costituzione per ogni 2 punti ferita sotto lo zero. Il malus sparisce non appena i suoi Punti Ferita ritornano in positivo.

Anche se non può essere fermato con mezzi comuni, il soggetto è comunque vulnerabile ad incantesimi che influenzano l'anima (come *morte*), che spezzano il suo legame col Filatterio e ne decretano la morte irrevocabile. Inoltre, anche incantesimi che distruggono completamente il suo corpo (come *disintegrazione*) possono ucciderlo definitivamente. I veleni mortali invece ne paralizzano semplicemente il corpo, fino a che qualcuno non riesce ad eliminarli magicamente, a quel punto il personaggio ritorna in vita. In aggiunta, se una parte del suo corpo viene amputata, essa continua a funzionare sotto il suo controllo, e può essere riattaccata al corpo con la forza di volontà. Tuttavia, il corpo continua ad invecchiare normalmente, ed è soggetto all'usura del tempo. Se il personaggio eccede il suo normale ciclo vitale, per ogni anno aggiuntivo le sue condizioni fisiche degradano (-1 a Forza, Costituzione e Destrezza): quando scendono a zero, esso diventa un vegetale incapace di muoversi, e nel corso dei successivi 3 anni il suo corpo deperirà fino a che non diventerà polvere, ponendo fine alla vita dell'individuo.

Per uccidere il soggetto molto più semplicemente basta distruggere il suo Filatterio. In quel caso, il corpo cade a terra privo di sensi e l'anima è perduta per sempre (a meno di non riportarla indietro con un *desiderio* ben formulato). Il Filatterio inoltre deve essere creato usando materiali preziosi e delicati (solitamente cristallo, ceramica o oro), e non è mai molto resistente (si faccia riferimento al tipo di materiale per i TS), avendo solo 10 Punti Danno e una CA di 10. Inoltre, data la forza magica di cui è imbevuto, è impossibile trasportare magicamente il Filatterio (è quindi immune a incantesimi tipo *teletrasporto* o simili), che deve perciò essere spostato convenzionalmente.

Alcuni 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 particolarmente delicate.

L'incantesimo inverso, *distruggi filatterio*, è l'unico in grado di sciogliere il legame magico tra Filatterio e soggetto (nemmeno un dissolvi magie ci riesce), oltre al più potente *distruzione del magico*. Se

lanciato contro il soggetto beneficiario del filatterio, esso può tentare un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto solo ed esclusivamente se il mago che aveva lanciato l'incantesimo è di livello uguale o superiore a quello che cerca di rimuoverne gli effetti. Se l'incantesimo ha successo, l'anima della vittima torna nel suo corpo: se ciò avviene mentre i suoi PF sono inferiori allo zero, la vittima muore. Se invece la magia viene usata contro il filatterio che contiene l'anima del soggetto, questo viene polverizzato all'istante (nessun TS concesso) e la creatura muore senza possibilità di essere riportata in vita.

Se *distruggi filatterio* viene lanciato contro il filatterio di un lich, l'oggetto deve tentare un favorevole TS contro Distruzione per evitarne gli effetti: in caso di fallimento, il filatterio diventa vulnerabile a qualsiasi attacco (anche non magico) per 1d10 round. Il filatterio in questo caso ha tanti punti danno quanti sono i PF del lich, che avverte immediatamente il pericolo. Se il filatterio viene fisicamente distrutto, 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

Effetto: gli attacchi fisici infliggono doppio danno e la creatura ottiene la forza di un gigante

Questo potente incantesimo permette al soggetto che ne beneficia di infliggere doppio danno (senza raddoppiare il bonus per la propria Forza, ma aggiungendolo ai danni e al TxC) con qualsiasi attacco fisico, incluse tutte le armi da mischia e scagliate (es. giavellotti, martelli da lancio), ma escluse tutte le armi da tiro (es. fionde e archi). Nel caso si applichi il danno dovuto alle maestrie, esso non viene raddoppiato, ma al totale va aggiunto un altro dado dello stesso tipo tirato per determinare le ferite (ad esempio, se il soggetto sta usando una spada ed è di grado maestro, infliggerebbe 3d6+8 anziché 2d6+8). L'individuo inoltre è in grado di scagliare piccoli massi che infliggono 3d6 punti di danno (senza modifiche ulteriori) ed hanno una gittata di 18/36/54. Infine, il suo punteggio di Forza è pari a 19, più 1 punto per ogni 3 livelli dell'incantatore superiori al 15° (al massimo 19 +5, cioè 24 punti, se l'incantesimo viene lanciato da un mago di 30° livello).

## GHIACCIO PERENNE

Scuola: Invocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 creatura, o volume di 3m × 3m × 3m, o superficie di 108 mq

Durata: speciale

Effetto: congela per 100 anni o causa 1d4 Pf per livello

Questo incantesimo utilizza la massima potenza delle energie fredde dell'acqua per portare la temperatura allo zero assoluto. Lanciando questa magia, dal

corpo dell'incantatore parte un raggio d'energia gelida che congela qualsiasi tipo di bersaglio entro 9 metri. L'incantesimo può congelare una creatura (indipendentemente dalle dimensioni), oppure un volume di materia di 3 × 3 × 3 metri, o una superficie massima di 108 metri quadrati. Il bersaglio viene ricoperto da uno spesso strato di ghiaccio magico la cui temperatura esterna si avvicina allo zero assoluto, e nel caso si tratti di un essere vivente è concesso un TS contro Raggio della Morte: se riesce, l'essere subisce 1d4 PF per livello del mago (max 20d4 al 20°, nessun TS per dimezzare concesso) e resta paralizzato per 1d6 round. Se poi a causa dei danni subiti i Punti Ferita scendono sotto lo zero, la vittima muore per congelamento.

Se invece il TS fallisce, la vittima viene imprigionata in un blocco di ghiaccio e ridotta in coma. Il ghiaccio prodotto da questa magia emana un gelo micidiale, e chiunque si trovi a meno di 3 metri da esso subisce 3d6 PF al round, a causa della temperatura incredibilmente bassa, finché rimane così vicino.

All'interno del ghiaccio la vittima entra in uno stato di animazione sospesa, senza aver bisogno di sostentamento alcuno e senza invecchiare, come se fosse ibernata. Le cose congelate sono inutilizzabili e la vittima in stato di catalessi non può essere contattata in alcun modo. Questa condizione permane per 100 anni, ed esistono solo tre modi per annullare prima l'effetto:

- tramite un *desiderio* ben formulato;
- se l'incantatore che lo ha lanciato (e solo lui) annulla volontariamente l'effetto (qualsiasi altro tentativo di annullare o dissolvere la magia è inutile, visto che ora il ghiaccio è considerato normale, nonostante la sua temperatura);
- con un incantesimo basato sul fuoco che generi tanto calore paragonabile al gelo emesso dal *ghiaccio perenne* (cioè tramite magie basate sul fuoco che causino almeno 80 PF in un colpo).

Una creatura ibernata, una volta liberata, ha 0 PF e le sue funzioni vitali devono essere riattivate correttamente perché riprenda a vivere (per fare ciò è necessario almeno un incantesimo di *guarigione* o di simile potenza). Se ciò non viene fatto al più presto, la creatura muore in 1d6 minuti.

Un individuo protetto da un incantesimo che gli dona una resistenza al freddo, e creature del gelo subiscono 1 PF in meno per dado di danni subiti (anche se questo è inutile nel caso il TS fallisca, visto che l'essere viene imprigionato nella teca di ghiaccio). Esseri immuni al freddo invece (come i non-morti e molti costrutti) possono rimanere imprigionati se falliscono il TS, ma in caso lo realizzino non subiscono danni.

## IMPERSONARE

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Effetto: mago assume l'identità di un'altra persona

Questo incantesimo è simile a *travestimento*, con due importanti differenze. In primo luogo,

l'incantesimo *impersonare* permette all'incantatore di assumere le sembianze, la voce e l'odore di un singolo individuo esistente. L'incantatore deve aver studiato da vicino quella persona per duplicarla in modo credibile, e se non ha osservato la vittima che intende impersonare per almeno 24 ore, l'incantesimo non funziona. L'incantesimo poi non conferisce all'incantatore la capacità di imitare il modo di fare della vittima (per questo è richiesta l'abilità generale *Fingere*), ma solo le sue sembianze, la voce e l'odore. In secondo luogo, l'incantesimo *impersonare* è impervio al *dissolvi magia*. Comunque, un *desiderio* è in grado di dissolverlo, ed un *ESP* può rivelare che i pensieri della persona non corrispondono alla sua facciata (se l'incantatore non è dotato dell'abilità generale *Fingere*).

Per capire che l'identità assunta dall'individuo è falsa, una persona deve dapprima avere qualche ragione di sospettare che egli non sia chi afferma di essere (a discrezione del DM). Se ciò succede, l'osservatore può fare una prova di *Saggezza* o di *Percepire inganni* contrapposta ad una prova di *Fingere* del soggetto (o una prova di *Carisma* a -4 se privo dell'abilità), che beneficia di un bonus di +4 dato dall'incantesimo. Alla prova di abilità dell'osservatore il DM assegnerà dei modificatori basati sul grado di familiarità con la persona reale:

- Sconosciuto (mai visto): -2
- Conosciuto (visto da lontano): +0
- Familiare (visto da vicino): +3
- Intimo (visto spesso da vicino, amico, parente o collega): +8

Se l'osservatore vince la prova contrapposta, intuisce che c'è qualcosa che non va, ma deve trarre da sé le sue conclusioni.

## INCANTESIMO D'OMBRA SUPERIORE

Scuola: Illusione

Raggio: variabile

Area d'effetto: variabile

Durata: variabile

Effetto: imita un incantesimo di Invocazione

Questa magia attinge all'energia dell'Illusione per creare una versione quasi-reale di un qualsiasi incantesimo di Invocazione di 7° livello o inferiore.

Gli incantesimi che infliggono danni hanno effetti normali, a meno che le creature oggetto della magia non superino un TS contro Incantesimi mentali. Ogni creatura che dubita dell'effetto subisce solo la metà dei danni dall'attacco. Se la magia ha un effetto speciale, esso ha una forza dimezzata (se applicabile) e solo una possibilità del 50% di verificarsi. Indipendentemente dal TS per dubitare (tiro che il Master dovrebbe fare in segreto), le vittime dell'incantesimo possono effettuare qualsiasi TS previsto per evitare o ridurre gli effetti dell'incantesimo simulato. Tutti gli incantesimi che non producono danni hanno effetto normalmente eccetto che verso quanti dubitano con successo della loro natura (TS favorevole): questi ultimi non risentono affatto della magia.

Gli oggetti superano sempre qualsiasi Tiro Salvezza derivante da questo incantesimo.

## MANO STRITOLANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: raggio di 1 metro per livello

Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto

Durata: 1 round ogni 2 livelli

Effetto: mano blocca o stritola un bersaglio

Questo incantesimo crea una mano semitrasparente di pura forza che viene scagliata dal mago contro un determinato bersaglio presente nel raggio d'azione. Da quel momento, la mano agisce in modo indipendente (il mago può quindi fare qualsiasi altra cosa) e afferra il bersaglio impedendogli di spostarsi. Le dimensioni della mano si adattano automaticamente a quelle della vittima per imprigionarla, e questa può effettuare un TS *Paralisi* per schivarla ad ogni round finché resta nel raggio della magia, con penalità di -1 per ogni livello o DV di differenza rispetto al mago.

La mano tiene fermo il bersaglio nel punto fissato fino a che l'incantatore non le dà un ordine diverso a scelta tra spostarlo altrove o stritolarlo. Per dare l'ordine, l'incantatore deve trovarsi entro il raggio d'azione della magia e concentrarsi per un round. Se vuole spostarlo, la mano si muove a una velocità di 9 metri al round, e continua a muoversi fino a che rimane nel raggio d'azione del mago. Se invece vuole stritolarlo, la mano causa automaticamente 2d6 punti di danno al round senza che la vittima possa opporsi, fino a che il mago non ordina alla mano di smettere di stringere. Se il soggetto associato alla mano viene ucciso prima che l'incantesimo abbia termine oppure riesce a sfuggirle ed esce dal raggio dell'incantesimo (ad esempio con una *connessione* o una *porta dimensionale*), la mano svanisce per mancanza di bersaglio.

La *mano stritolante* è in grado di bloccare e danneggiare anche un soggetto trasmutato in forma gassosa o inconsistente (*evanescenza*), ma non una sua proiezione disgiunta dal corpo reale (*ombra strisciante* o *corpo astrale*).

La mano può essere danneggiata solo con armi magiche o incantesimi: ha CA 0 e gli stessi Punti Ferita e TS del mago, e se viene distrutta fisicamente o dissolta magicamente ciò pone fine all'incantesimo. Il mago può anche scegliere di far svanire la mano prima del termine dell'effetto, e ciò pone fine alla magia. La mano scompare se entra in un campo di anti-magia, e se la creatura a cui è associata si circonda di una *barriera anti-magia*, essa non è più in grado di ostacolarla o danneggiarla, anche se continua a tentare per la durata dell'effetto. Non c'è limite al numero di *mani stritolanti* che l'incantatore può creare contemporaneamente, ma ognuna deve essere legata ad una creatura diversa.

## METAMORFOSI DI OGNI OGGETTO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un appartenente al regno minerale, animale o vegetale

Durata: speciale

Effetto: cambia forma a oggetto, a pianta o a un essere

Questo incantesimo è simile a *metamorfosi* di 4° livello, ma è efficace anche sulle piante e sugli oggetti. Esso influenza una singola creatura, oppure una pianta o un oggetto (se l'oggetto è parte di un tutto, ad esempio una sezione di parete, ne può essere trasformato un volume di 3×3×3 metri) presente entro 72 metri, ma le creature senzienti e gli oggetti indossati da una creatura senziente possono evitare la trasformazione effettuando un favorevole Tiro Salvezza contro Incantesimi con una penalità di -4.

La durata della trasformazione dipende dal grado del mutamento. La natura si divide, infatti, in tre grandi regni: Animale, Vegetale e Minerale. Se un bersaglio viene trasformato in un qualcosa appartenente ad un regno "confinante" (Animale - Vegetale - Minerale), la durata è di 1 ora per livello dell'incantatore, mentre la trasformazione è permanente (fino a che non viene magicamente dissolta) se avviene nell'ambito dello stesso regno (ad esempio, quando un animale viene trasformato in un altro essere vivente). Non è possibile mutare un bersaglio che è già stato trasformato in un essere appartenente ad un regno differente, in una creatura del terzo regno rimasto (ad esempio, non si può trasformare una roccia diventata un albero in una creatura del regno animale), e le piante possono essere trasformate in esseri del regno animale dotate al massimo di 1 DV per livello dell'incantatore (gli esseri viventi creati con questo incantesimo non sono automaticamente amichevoli). L'incantesimo non può cambiare l'età degli esseri viventi, né i loro Punti Ferita, e per il resto funziona con le stesse restrizioni di *metamorfosi*.

## MIRAGGIO ARCANO

Scuola: Illusione

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 1 metro per livello

Durata: 12 ore

Effetto: crea un'illusione semi-reale

Questo potente incantesimo permette al mago di modificare l'aspetto dell'area d'effetto scelta secondo il suo desiderio per tutta la durata dell'illusione. L'incantatore è in grado di modificare l'aspetto generale della zona interessata facendo diventare invisibili o modificando l'aspetto esteriore di cose o persone ivi presenti al momento del lancio dell'incantesimo come se stesse utilizzando gli incantesimi combinati *velo*, *terreno illusorio* e *invisibilità di massa*. Qualsiasi creatura che non voglia soggiacere all'illusione al momento del lancio dell'incantesimo può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi mentali per non esserne influenzata, viceversa tutti coloro che non si oppongono

diverranno parte del miraggio. Anche se si allontanano poi dall'area dell'incantesimo, gli effetti del miraggio su di essi (ad esempio invisibilità o fattezze alterate) non svaniranno fino a che non verranno dissolti magicamente o la durata dell'incantesimo cesserà.

Inoltre il mago può programmare un'illusione che si attiverà in base a determinate condizioni all'interno dell'area d'effetto, in tutto e per tutto simile all'incantesimo arcano di 6° *illusione programmata*.

Qualsiasi creatura che si trovi a interagire col *miraggio arcano* può penetrare l'illusione con un TS contro Incantesimi mentali, ma solo dopo aver interagito con l'ambiente o le persone per almeno 1 turno e avere scoperto stranezze che possano destare i loro sospetti sulla veridicità della scena. Anche qualsiasi incantesimo di scrutamento verrà tratto in inganno dal *miraggio arcano* allo stesso modo degli osservatori presenti in carne e ossa, mentre una *vista rivelante* è in grado di smascherare l'illusione.

Il miraggio svanisce solo al termine della sua durata. È tuttavia possibile annullare parti del miraggio grazie a *dissolvi magie* o incantesimi simili lanciati su alcuni punti dell'area influenzata, cosa che rivelerà l'inganno locale e darà modo di sospettare anche del resto della scena (TS contro Incantesimi mentali per chi assiste alla scena per dubitare del miraggio).

## MOMENTO DI PRESCIENZA

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Effetto: bonus pari a liv/2 a 1 TS, TxC o prova d'abilità

Questo incantesimo conferisce all'incantatore un potente sesto senso che lo riguarda direttamente: una sola volta prima del termine della durata egli può decidere di sfruttare questo effetto. Quando lo utilizza, l'incantatore riceve un bonus pari alla metà del suo livello (arrotondando per difetto) ad un singolo Tiro per Colpire, Tiro Salvezza, prova di abilità o di caratteristica. L'attivazione dell'effetto è istantanea, e può essere fatta anche nel turno di un altro personaggio, se necessario. Si deve scegliere di usare il *momento di prescienza* prima di compiere il tiro che si vuole modificare, e una volta attivato l'effetto l'incantesimo termina.

Non si può attivare su di sé più di un *momento di prescienza* per volta, e l'incantesimo non può mai essere reso permanente.

## MORTE ESPLOSIVA

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: causa combustione della vittima

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore raccoglie nelle proprie mani tutta l'energia distruttrice

del fuoco, e chiunque venga poi toccato da lui subirà gli effetti devastanti della magia. Una volta pronunciato l'incantesimo, è sufficiente toccare una creatura (normale TxC senza considerare l'armatura) per alzare drasticamente la sua temperatura corporea, e se la vittima non è abbastanza resistente, le arterie e gli organi interni si sciogliono e il corpo esplose in una fiammata.

L'incantatore può scegliere che l'esplosione avvenga immediatamente dopo il tocco, oppure ritardarla fino ad un'ora per livello. Nel caso voglia ritardare l'effetto, il mago ha due possibilità: scegliere un momento preciso nell'arco di tempo a disposizione in cui far conflagrare il soggetto (ad esempio "fra tre ore"), oppure attivare l'esplosione con un comando mentale. Nel secondo caso però, occorre che il mago veda il soggetto (anche tramite incantesimi divinatori), e se il comando non viene istruito entro il lasso di tempo massimo, la vittima è salva e il potere distruttivo che alberga dentro di lei scompare.

Gli effetti sulla vittima sono diversi in base alla sua resistenza (Punti Ferita al momento in cui si evoca il potere del fuoco in essa latente):

- **meno di 30 PF:** il corpo sublima (evapora), morte automatica (nessun TS per evitare).
- **31+ Punti Ferita:** TS contro Raggio della Morte con penalità di -4, se riesce la vittima è avvolta dalle fiamme, viene ridotta a 2d10 PF e sviene per 1d6 round. Se il TS fallisce invece, il corpo esplose in una fiammata (morte della vittima) e la conflagrazione causa danni anche ai presenti entro un raggio di 3 metri, che subiscono 1d6 punti di danno ogni 2 livelli dell'incantatore (max. 10d6 PF al 20°) a causa della vampata e delle schegge di ossa che schizzano dappertutto, danni dimezzabili dai presenti con un favorevole TS contro Incantesimi.

Questo potente incantesimo rimane nelle mani del mago finché non tocca direttamente una vittima (se il TxC non va a segno, la magia non viene sprecata, ma resta nelle mani dell'incantatore); tuttavia, una volta toccata la prima vittima, esso si considera concluso (se si tocca da solo non succede niente e l'incantesimo rimane attivo). Fintanto che conserva nelle proprie mani l'incantesimo, egli non può lanciare altre magie, ma può utilizzare oggetti normalmente (es.: combattere con armi, usare corde, ecc.).

La *morte esplosiva* ha effetto sulla maggior parte delle creature e sulle piante (ma non sugli oggetti, compresi quelli indossati dalla vittima), ad esclusione degli esseri fatti totalmente di fuoco (es. elementali ed elioni). È inefficace contro le creature immuni al fuoco magico o alla magia in genere, mentre chiunque sia protetto da una *resistenza al fuoco* o da un simile incantamento, aggiunge 1 PF per proprio livello o DV, al fine di determinare se ricade nella prima o nella seconda categoria di vittime (30 PF o meno).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## NAVE DI NUVOLA

Scuola: Evocazione

Raggio: 4 km

Area d'effetto: una nuvola

Durata: 12 ore

Effetto: evoca nuvola che trasporta passeggeri

Questo incantesimo può essere lanciato solo all'esterno in presenza di cielo coperto. L'incantatore evoca una parte di nuvola che si presenta al suo cospetto e assume consistenza solida (è morbida e asciutta al tatto come un tappeto), prendendo la forma di un qualsiasi tipo di vascello a scelta dell'incantatore, che può trasportare un passeggero per livello del mago (ad esempio un mago di 20° può creare un veliero da 20 posti o una barca da 4 posti o un tappeto solo per se stesso). La nave permane per 12 ore, può essere guidata solo dal mago che la dirige con la forza del pensiero e finché la guida non può quindi lanciare altri incantesimi, anche se gli è concesso muoversi, parlare ed eventualmente attaccare fisicamente, anche se con penalità di -2 ai TxC. La nave viaggia ad una velocità di 2 km/h per livello dell'incantatore, ha una CA di 0 e un numero di Punti Ferita pari al livello dell'incantatore, può essere dissolta magicamente con le normali probabilità, e può venire danneggiata ma solo da armi magiche o da creature con 8 Dadi Vita o più.

La *nave di nuvola* può essere controllata dal mago finché questa rimane entro 4 km dall'incantatore (non è necessario che vi sieda sopra per farlo): se la distanza aumenta, la nave rimane inerte nella sua ultima posizione fino a che l'effetto non termina o l'incantatore ritorna entro 4 km.

## NUBE CORROSIVA

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: nube sferica di raggio 6 metri

Durata: 6 turni

Effetto: crea nube corrosiva che si muove a comando

Questo incantesimo crea una nube sferica di 6 metri di raggio composta di bolle verdastre luminescenti. Tutti coloro che si trovano al suo interno devono effettuare un TS contro Veleno o venire paralizzate per 1 round a causa della sua tossicità; un nuovo TS contro Veleno è richiesto per ogni round di permanenza all'interno della nube, sia per liberarsi dalla paralisi che per evitarla. Le creature presenti all'interno della nube subiscono 1 punto di danno ogni 2 livelli dell'incantatore arrotondati per difetto, a causa dell'acido corrosivo, senza possibilità di dimezzare le ferite. L'incantatore può far muovere la nube alla velocità di 12 metri al round, fino a che rimane entro il suo raggio visivo: se va oltre, si ferma. La nube può essere creata anche sott'acqua senza pericolo che si dissipi (anche se è soggetta normalmente ai venti sostenuti e alle forti correnti marine), e continuerà ad esistere per 6 turni o finché non verrà dissolta magicamente.

## ORRIDO AVVIZZIMENTO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cerchio di diametro 1 metro per livello

Durata: istantanea

Effetto: le creature entro l'area d'effetto perdono 1d6 Pf ogni 2 livelli (1d8 Pf se esseri dell'acqua o piante)

Questo incantesimo sfrutta l'energia negativa per prosciugare tutti i liquidi dal corpo delle vittime designate presenti in un cerchio di 1 metro per livello dell'incantatore entro 72 metri dalla sua posizione, che avvizziscono repentinamente. L'incantesimo infligge 1d6 punti di danno ogni 2 livelli dell'incantatore (max 18d6 al 36°) a ciascuna di esse (è possibile dimezzare i danni con un TS contro Incantesimi che riesca), ma è particolarmente devastante se usato contro elementali dell'acqua e piante: il loro TS subisce un malus di -2 e subiscono 1d8 ogni 2 livelli del mago anziché 1d6. Ovviamente, non-morti, costruiti e elementali del fuoco, della terra e dell'aria sono immuni ai suoi effetti.

## PAROLA ACCECANTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: acceca un essere con 80 Punti Ferita o meno

Con questo incantesimo, l'incantatore può accecare (senza possibilità di Tiro Salvezza per evitare) un qualsiasi essere che si trovi entro 36 metri, invocando una parola di potere che soggioga l'anima per influenzare il corpo. Se la vittima ha da 1 a 40 Punti Ferita, resta cieca per 1d4 giorni, mentre se ne ha da 41 a 80, la cecità dura per 2d4 ore; gli esseri con 81 o più Punti Ferita sono immuni all'incantesimo, come pure coloro che non si orientano in base alla vista.

Gli incantesimi divini *cura cecità* e *guarigione* possono eliminare tale cecità, che altrimenti può essere annullata con le normali probabilità da *dissolvi magie*.

## PERMANENZA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: permanente

Effetto: rende permanente un certo effetto magico

Con questo incantesimo, l'incantatore può rendere permanente gli effetti di un qualsiasi altro incantesimo arcano del 7° livello, o di livello inferiore. Non possono essere resi permanenti gli incantesimi di durata "istantanea" (come *dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.), quelli di durata permanente (come *creare legno*, *carne in pietra*, ecc.), quelli la cui durata dipende dalla concentrazione (come *creazione spettrale*), quelli che concedono un bonus o un malus magico ad un oggetto (come *arma incantata*), quelli che aumentano o diminuiscono temporaneamente una

caratteristica (come *agilità felina*), gli incantesimi divini, quelli arcani dell'8° e 9° livello di potere (a meno che non sia esplicitamente indicato, come nel caso di *campo di forza*), e tutti quegli incantesimi arcani di livello inferiore all'8° in cui questa limitazione viene indicata esplicitamente (come *velocità*). Il DM, cui è affidata la cura dell'equilibrio del gioco, può limitare ulteriormente l'uso di questa magia a sua discrezione.

Il rituale dura un'ora e consuma ingredienti pari a 200 m.o. per livello della magia da rendere permanente; in mancanza di tali ingredienti, sarà il mago che dovrà sacrificare parte della sua energia vitale per rendere permanente l'effetto, perdendo 500 PE per livello dell'incantesimo. Gli effetti resi permanenti in tal modo durano fin quando l'incantesimo di *permanenza* non sia annullato dall'incantesimo *distruzione del magico* o *dissolvi magie* pronunciato da un incantatore di livello uguale o superiore a quello che ha creato la *permanenza*. Il *dissolvi magie* agisce solo sulla *permanenza* (e sui normali incantesimi temporanei presenti), lasciando inalterato l'incantesimo a cui era stata abbinata, la cui durata riprende a scorrere normalmente.

Ogni oggetto o ambiente può essere soggetto ad un massimo di 5 permanenze in base a questo incantesimo, mentre gli esseri viventi possono riceverne solo due (tra quelli individuali); se si vuole cambiare una delle permanenze in atto, occorre prima annullarne magicamente una con *dissolvi magie*, lanciare il nuovo incantesimo e poi una nuova *permanenza*. Per incantare permanentemente oggetti magici, invece (senza possibilità che la magia venga dissolta permanentemente), occorre seguire altri procedimenti (descritti approfonditamente nel Volume 3).

## PIETRE INCANDESCENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: 1 pietra ogni 4 livelli

Durata: 2 round

Effetto: pietre inseguono bersaglio e fanno 4d6 Pf cad.

Lanciando questa magia, l'incantatore influenza un numero massimo di pietre pari a un quarto del suo livello (arrotondando per difetto) presenti entro 3 metri per livello dell'incantatore entro la sua visuale. Le pietre diventano incandescenti tanto che emanano un bagliore rossastro e restano in tale stato per 2 round, e chiunque le tocchi subisce 2d6 di danni da ustione. L'incantatore invece può toccarle senza scottarsi, e nel round successivo alla loro creazione può impartire loro un comando mentale (conta come un attacco) per scagliarle contro un bersaglio unico, oppure contro bersagli diversi (uno per pietra) presenti entro il raggio d'azione. In tal caso, le pietre si animano e schizzano in aria magicamente, dirigendosi velocemente verso l'obiettivo e scansando ogni possibile barriera fino a colpirlo, fintanto che esso rimane entro il raggio d'azione (se riesce a uscirne prima che la pietra lo raggiunga, è salvo e la pietra cade a terra raffreddandosi). Le pietre sono in grado di ferire qualsiasi creatura e causano ciascuna 2d6 punti di danno da fuoco + 2d6

punti di danno da impatto. Le vittime possono tentare di dimezzare i danni da impatto con un favorevole TS contro Incantesimi (uno per ogni pietra), ma non quelli da ustione (a meno che non siano protette contro il fuoco o immuni ad esso). Subito dopo il secondo round, le pietre tornano alla loro normale temperatura.

### RIMUOVI AMMALIAMENTO

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 36 metri  
Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato  
Durata: istantanea  
Effetto: rimuove qualsiasi effetto di ammalamento

Questo incantesimo annulla automaticamente tutti gli effetti derivanti da qualsiasi tipo di *charme* e da qualsiasi incantesimo della scuola di Ammalamento di 7° livello o inferiore con durata non permanente, presenti in un cubo di 6 metri di lato entro 36 metri. Inoltre, impedisce per 1 turno che all'interno dello spazio suddetto si possa creare un qualsiasi effetto di *charme*.

Nel caso siano presenti nell'area d'effetto incantesimi di ammalamento di livello 8° o 9°, questo incantesimo ha la normale probabilità di annullarli (vedere l'incantesimo arcano di 3° livello *dissolvi magie*).

### RISONANZA EMPATICA

Scuola: Ammalamento  
Raggio: speciale  
Area d'effetto: un oggetto o un luogo (dim. max. cubo di spigolo 1 metro per livello)  
Durata: 2 ore per livello  
Effetto: un oggetto emana una risonanza che induce l'avvicinamento o l'allontanamento di certe creature

Questo incantesimo fa scaturire dall'oggetto o dalla locazione su cui è posto una risonanza magica che attira o respinge un certo tipo di creature. Al momento del lancio, l'incantatore deve decidere se la risonanza servirà per attirare o per respingere, e dovrà anche specificare che tipo di creature influenzi la risonanza. È necessario nominare un tipo ben specifico di essere (es. draghi rossi, pantere, elfi) indicando anche il suo allineamento, senza essere troppo generici (ad esempio la definizione generica di "umanoide" o "goblinoido" o "drago" non è accettabile). Mentre lancia la magia, l'incantatore deve toccare l'oggetto o il luogo prescelto come bersaglio (se è un luogo, l'effetto copre solo un volume di 1 metro di spigolo per livello) e da quel momento per tutta la durata dell'incantesimo esso emanerà radiazioni empatiche in un raggio di 6 metri per livello che attireranno o respingeranno le creature scelte. Se entrano nel raggio d'azione dell'effetto, le creature prescelte devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2: se il TS fallisce sono costrette a seguire l'impulso dettato dal mago (avvicinarsi alla fonte della risonanza e rimanervi accanto a tutti i costi, oppure uscire il più in fretta possibile dal raggio dell'incantesimo usando qualsiasi mezzo, anche la magia) fino a che l'effetto permane. Se invece il TS

riesce, possono procedere normalmente, anche se devono effettuare nuovamente un TS ogni turno.

L'effetto non si può abbinare alla *permanenza*.

### RITARDO

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: un incantesimo  
Durata: speciale  
Effetto: ritarda il verificarsi di un incantesimo

Questo incantesimo permette all'incantatore di ritardare il momento in cui hanno luogo gli effetti di un altro incantesimo. Nel round immediatamente successivo a quello in cui viene lanciato il *ritardo*, l'incantatore deve lanciare un altro incantesimo di sua scelta, e così facendo può ritardarne gli effetti di un numero di round compreso tra 0 e 10; una volta deciso l'ammontare del ritardo, questo non può più essere modificato. Allo scadere del termine (e più precisamente alla *fine* del round in cui il termine scade), l'incantesimo ritardato ha luogo normalmente, ed il mago può controllarlo senza alcuna difficoltà come se venisse lanciato in quel round, concentrandosi su di esso per una frazione di round. Non c'è limite al numero di incantesimi ritardati accumulabili. L'incantesimo dilazionato non ha luogo se nel frattempo il mago muore o viene colpito con successo da un *dissolvi magie*.

Esempio: un mago di 28° livello si prepara ad un difficile scontro con un altro stregone e lancia prima *ritardo* e quindi *barriera anti-magia*, ritardandola di 2 round. Nel round successivo si teletrasporta nel luogo dello scontro, e nel round seguente attacca con *pioggia di meteore* l'avversario, che risponde con *parola accecante*. Al termine di quello stesso round, la *barriera anti-magia* ha effetto e compare intorno al mago, proteggendolo dagli attacchi magici successivi. Se avesse scelto di ritardare un incantesimo offensivo, come un *fulmine magico*, avrebbe potuto dirigerlo senza problemi nel limite delle sue capacità fisiche, anche se aveva già lanciato un altro incantesimo in quel round.

### RIVELA LOCAZIONI

Scuola: Divinazione  
Raggio: illimitato  
Area d'effetto: una creatura o un oggetto  
Durata: istantanea  
Effetto: conosce l'ubicazione di un essere o una cosa

Tramite questa potente magia l'incantatore è in grado di apprendere l'esatta ubicazione di un singolo individuo o di uno specifico oggetto. Solo un *desiderio* formulato correttamente, o l'intervento di una divinità o l'incantesimo *barriera mentale* pronunciato da un mago di pari livello possono impedire all'incantatore di individuare il bersaglio scelto. *Rivela locazioni* è in grado di aggirare qualsiasi altro metodo magico o normale di protezione da scrutamento e rivela al mago il nome del luogo specifico, della comunità, della nazione, del continente e del piano in cui si trova l'oggetto

della ricerca. L'unico requisito per avere questa informazione è che l'incantatore abbia visto o toccato almeno una volta la creatura o l'oggetto ricercato.

## SCHERMO DI INVULNERABILITÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno

Effetto: protegge una creatura vivente e abbassa la CA

Questo incantesimo genera intorno al soggetto un campo di energia che gli conferisce un bonus alla CA pari al modificatore di Intelligenza dell'incantatore +1 (fino ad un modificatore massimo di +5).

Inoltre, il campo di energia assorbe la metà di tutti i danni fisici (cioè che infliggono Punti Ferita) inferti al soggetto; tutti gli arrotondamenti si fanno per eccesso, e ogni attacco infligge sempre almeno 1 Pf.

Esempio: un mago con Intelligenza 16 (modificatore +2) lancia su di sé uno *schermo di invulnerabilità* beneficiando di un bonus complessivo alla CA di +3. Se venisse 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, egli subirebbe automaticamente solo la metà dei danni (e potrebbe ulteriormente ridurli se fosse possibile fare un TS).

## SCUDO DA DUELLO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: semi-sfera di 18 metri di diametro

Durata: 12 turni (2 ore), o speciale

Effetto: un muro impenetrabile circonda i duellanti

Questo è un incantesimo molto peculiare utilizzato ad Alphatia per svolgere i duelli di magia. *Scudo da duello* deve essere lanciato di comune accordo da due maghi, che abbiano memorizzato entrambi l'incantesimo. Una volta lanciato, l'incantesimo crea un *campo di forza* di 18 metri di diametro, che circonda interamente tutte le persone che hanno accettato di duellare una contro l'altra sino alla morte.

Il *campo di forza* così creato è impenetrabile dalla maggior parte delle magie mortali: gli incantesimi lanciati all'interno della bolla non sono in grado di penetrarla o di avere effetto su di essa – neppure un *desiderio*, lanciato dall'interno, può influenzare lo scudo.

Similmente, la maggior parte degli incantesimi lanciati dall'esterno non possono penetrare lo scudo: solo un *desiderio* lanciato dall'esterno può dissolverlo. Un immortale può invece lanciare efficacemente *disintegrazione* o *dissolvi magie* su di esso per distruggerlo.

È impossibile utilizzare *teletrasporto*, *cancello*, *porta dimensionale* o altri incantesimi di trasporto per penetrare dentro lo scudo; qualcuno dall'esterno potrebbe lanciare un *desiderio* per teletrasportarsi dentro al campo (rimanendo poi imprigionato al suo interno e soggetto alle leggi che lo governano), ma non è

possibile fare viceversa.

Lo *scudo da duello* dura fin quando al suo interno non rimane in vita che una sola persona (oppure un solo gruppo di alleati). Quando una fazione vince sterminando l'ultimo degli avversari, il *campo di forza* evapora. Tuttavia, se ci sono ancora dei nemici dentro la bolla al termine dei 12 turni, lo scudo svanisce e tutte le creature all'interno della bolla vengono disintegrate, senza possibilità di Tiro Salvezza o resurrezione.

Quando due maghi alphatiani nemici decidono che uno di loro è di troppo, si accordano per un duello, e in base alla legislazione alphatiana, possono affrontarsi solo all'interno di uno *scudo da duello*. Solitamente, un duello viene combattuto tra due sole persone che si affrontano fino alla morte. Qualora il duello si svolga tra due o più gruppi rivali, i duellanti devono dichiarare le alleanze al lancio dell'incantesimo, così che lo scudo possa riconoscere quando tutti i membri di un gruppo sono morti. Il giudice del duello può abbattere lo scudo con un *desiderio*, ma ciò accade molto di rado.

## SFERA DI PROTEZIONE DALLA MAGIA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 3 metri di raggio

Durata: 1d4 turni

Effetto: crea sfera di anti-magia di 3 metri di raggio

L'effetto di questo incantesimo è simile a quello di *barriera anti-magia*, con la differenza che l'area di anti-magia ha effetto entro di una sfera di 3 metri di raggio centrata sul mago e che si muove con lui. I confini della sfera sono invisibili, ma bloccano (o meglio dissolvono, trattandosi di anti-magia) qualunque incantesimo od effetto magico (prodotto da incantesimi o oggetti magici) in entrata o in uscita, inclusi quelli già attivi su chiunque entri nella zona di anti-magia; i bonus permanenti di armi, armature e oggetti di protezione, così come gli effetti permanenti di incantesimi (vedi *muro di pietra* ad esempio) tuttavia, continuano a funzionare normalmente.

Chiunque può entrare o uscire dalla sfera senza impaccio, pur dovendo sopportare i suoi effetti, dal momento che essa non rappresenta una barriera fisica. Tuttavia, costrutti animati che entrano nella sfera si bloccano finché restano lì dentro, mentre qualsiasi creatura dotata di poteri magici (come lo sguardo pietrificante di una medusa, lo charme di un vampiro, la rigenerazione di un troll o il soffio di un drago) ne può usufruire tranquillamente contro coloro che stanno dentro la sfera o se lei stessa si trova nella sfera (non ha effetto sui poteri magici innati di una creatura, a meno che non sia una magia lanciata nel modo normale).

Esempio: un guerriero armato di una spada +2 e provvisto di un mantello elfico, sul quale è stato lanciato l'incantesimo *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. Nel momento in cui attraversa la sfera, gli effetti magici di *velocità*, l'*invisibilità* del mantello e la forza della pozione vengono istantaneamente dissolti, ma il bonus

della spada non viene influenzato.

Per porre termine a questo incantesimo è necessario un comando dell'incantatore che l'ha lanciato oppure un *desiderio*; incantesimi di *dissolvi magie* e *disintegrazione* non avranno alcun effetto.

## SIMBOLO DI FOLLIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Effetto: vittime diventano pazze e incapaci di agire

Questo incantesimo crea una runa magica ed arcano di grande potenza denominato comunemente simbolo. La runa può essere posta su un oggetto fisso (una porta, una parete, ecc.), oppure lasciata fluttuare in aria, ma non può muoversi: se viene posta su un essere vivente o un oggetto in movimento, quando la superficie si sposta, la runa resta sospesa a mezz'aria. Essa è permanente e resta in funzione fino a che non viene attivata. 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 e non) sia presente entro 18 metri dal simbolo al momento della sua attivazione: solo gli incantatori (arcani e divini) possono evitarne gli effetti con un favorevole TS contro Incantesimi mentali. Chi cade sotto l'effetto del *simbolo di follia* impazzisce e perde qualsiasi capacità logica e intellettuale possedesse (Intelligenza e Saggezza sono ridotte a 1 punto). La vittima non può dunque attaccare, pronunciare incantesimi, né usare abilità o oggetti speciali. Può camminare, ma occorre accudirla con attenzione, altrimenti scappa alla prima occasione e cerca di nascondersi alla vista di chiunque. Tali effetti sono permanenti, fin quando non siano dispersi magicamente o curati con l'incantesimo divino *guarigione* o *cura mentale*.

## SPRUZZO PRISMATICO

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 7 creature

Durata: istantanea

Effetto: crea 7 raggi colorati con effetti diversi

Quando invoca questo potere, dalla mano dell'incantatore scaturiscono sette raggi dei colori dell'arcobaleno che colpiscono automaticamente i bersagli scelti dal mago presenti entro 18 metri. L'incantatore può dirigere ogni raggio contro un bersaglio diverso (max 7 vittime), oppure ripartirli come meglio crede tra i nemici presenti, finanche a convogliare l'intero spruzzo contro un singolo soggetto. Ogni vittima con 8 DV o meno viene automaticamente accecata per 2d4 round, e tutti i soggetti colpiti devono effettuare un particolare Tiro Salvezza per resistere all'effetto appropriato a ciascun tipo di colore:

- **Arancione:** impazzisce come per *demenza precoce* (TS Incantesimi mentali evita).
- **Blu:** 30 danni da elettricità (TS Soffio dimezza).
- **Giallo:** teletrasportato a 100 km di distanza in una direzione casuale (TS Incantesimi evita).
- **Indaco:** pietrificato (TS Pietrificazione evita).
- **Rosso:** 30 danni da fuoco (TS Soffio dimezza).
- **Verde:** veleno causa la morte in 1d4 round (TS Raggio della Morte evita).
- **Viola:** 30 danni da acido (TS Soffio dimezza).

Qualsiasi tipo di barriera fisica o di campo anti-magia impedisce al raggio di colpire l'obiettivo (ad esempio se si ripara dietro un muro), mentre protezioni magiche contro un determinato attacco funzionano per ridurre i danni o migliorare il TS per evitare l'effetto.

## STASI TEMPORALE \*

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: creatura entra in coma, non invecchia e non può morire; inverso libera da coma o da stasi magica

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore tocca la creatura bersaglio (normale TxC) e se il tentativo riesce, essa piomba in uno stato di animazione sospesa (nessun TS concesso). In questo stato, le sue funzioni vitali cessano, ma il suo corpo non invecchia, e nessuna forza o effetto è in grado di ferire la vittima in alcun modo (è virtualmente immune a qualsiasi incantesimo o attacco, ad eccezione di un *desiderio* ben formulato). Il tempo cessa di scorrere per la vittima e la sua condizione rimane bloccata finché non viene lanciato su di essa la forma inversa dell'incantesimo o non viene usato un *desiderio* per rianimarla.

L'incantesimo inverso, *ripristino vitale*, riporta in vita al massimo dei suoi Punti Ferita qualsiasi creatura che sia in coma o in un simile stato di stasi vitale.

## TRAMA SCINTILLANTE

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: speciale

Effetto: crea una trama che stordisce i presenti

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore crea una trama di colori discordanti e brillanti che occupa una sfera di 6 metri di raggio entro 36 metri, influenzando tutti gli esseri al suo interno. L'incantesimo ha effetti diversi sulle sue vittime in base ai DV/livelli di queste ultime, come segue:

- 6 DV/liv. o meno: svenuto per 1d4 round, poi accecato per 1d4 round e poi stordito per 1d4 round.
- 7-12 DV: accecato 1d4 rnd, poi stordito 1d4 rnd.
- 13+ DV: stordito per 1d4 round.

Le creature prive di vista non subiscono gli effetti della *trama scintillante*, che altrimenti non posso-

no essere evitati con alcun Tiro Salvezza. La *trama scintillante* perdura nella zona finché l'incantatore resta concentrato su di essa, senza che questi possa fare altro se non muoversi a metà della sua normale velocità.

## TRAPPOLA ARCANA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: intrappola una creatura in un oggetto

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore intrappola la forza vitale e il corpo materiale di una creatura all'interno di un oggetto di piccole dimensioni, fatto di materiali preziosi ma non infrangibili (di solito una gemma, un anello, un vaso o una verga). L'oggetto trattiene l'entità imprigionata a tempo indefinito (mentre rimane nella sua prigione, l'essere non invecchia né può morire), fino a che non viene rotto, azione che libera la creatura imprigionata e permette al suo corpo materiale di riformarsi. La vittima può evitare di essere imprigionata con un favorevole TS contro Incantesimi, ma se ella tocca l'oggetto preparato per contenerla, il suo Tiro Salvezza subisce una penalità di -4.

Se la creatura imprigionata è un essere extraplanare rispetto al piano a cui appartiene l'incantatore (come un djinni, un efriti o un arconte se il mago è nativo del Primo Piano), colui che rompe l'oggetto può richiedere i suoi servigi per un periodo massimo di 100 giorni, al termine del quale la creatura è libera di fare ciò che vuole. La creatura può combattere per il suo nuovo padrone o servirlo usando al meglio i suoi poteri (rimanendo tuttavia fedele alla propria natura e al proprio allineamento), ma si rifiuterà sempre di intraprendere missioni suicide, esortando il padrone a fuggire se possibile, ed eviterà sempre di evocare magicamente altre creature della sua stessa specie (se è in grado di farlo). Inoltre, la creatura non potrà usare alcuno dei suoi poteri per influenzare la mente del suo padrone o nuocerli: in questi casi, il tentativo semplicemente non ha effetto e produce anzi un forte senso di nausea nella creatura, che la stordisce per un round. Naturalmente il padrone può anche liberare il suo servo dal vincolo che li lega quando vuole prima che trascorrono i cento giorni, però deve essere una scelta volontaria: la creatura non può minacciare il suo liberatore in alcun modo, e deve sempre ubbidire ai suoi ordini (che devono essere chiari per evitare che la creatura li fraintenda) e seguirlo dappresso, a meno che non le venga ordinato il contrario. Spesso le creature esterne ridotte in servitù si vendicano dei padroni scellerati che osano schiavizzarle, al termine del loro vincolo.

Per creare una *trappola arcana*, l'incantatore deve preparare in anticipo un oggetto per fare da ricettacolo dell'anima della vittima designata, spendendo 1.000 monete d'oro per Dado Vita o livello della creatura da imprigionare. Poi può lanciare l'incantesimo sull'oggetto (e in questo caso esso risucchia la vittima solo se questa lo tocca), o direttamente sulla vittima (che evita l'effetto con un TS contro Incantesimi).

Se la vittima riesce a resistere all'incantesimo, è possibile per il mago tentare di intrappolarla ancora fintanto che il ricettacolo rimane intatto lanciando nuovamente la magia. È infine possibile per l'incantatore usare il ricettacolo contro un bersaglio diverso da quello iniziale, ma solo se la nuova vittima possiede meno dei DV di quella originale: il nuovo bersaglio può evitare di essere risucchiato nella trappola (sia che tocchi il ricettacolo o meno) con un TS contro Incantesimi. Se la *trappola arcana* viene usata con successo almeno una volta, quando la vittima ottiene la libertà definitivamente il ricettacolo si sbriciola ed è inutilizzabile.

## VETRACCIAIO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso 2,5 kg per livello

Durata: permanente

Effetto: trasforma un oggetto di cristallo o acciaio normale in vetracciaio

Questo incantesimo trasforma un oggetto di cristallo, vetro o acciaio non magico in una sostanza trasparente che ha la durezza (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 chilogrammi) per livello dell'incantatore, e deve essere parte di un unico oggetto. La trasformazione è permanente e non può essere dissolta magicamente.

## ZONA DI INTERDIZIONE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di diametro 1 metro per livello

Durata: una settimana

Effetto: impedisce qualsiasi forma di trasporto magico

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore crea un'area in cui è impossibile utilizzare qualsiasi incantesimo di trasporto (come *teletrasporto*, *porta dimensionale*, *trasporto via piante*, ecc.), che annulla qualsiasi effetto magico che aiuta o altera il movimento (come *volare*, *movimenti del ragno*, *saltare*, *levitazione* e persino *velocità*) e fa collassare permanentemente qualsiasi collegamento magico che permette di raggiungere altri luoghi presente nell'area d'effetto (es. *cancello*). Detta zona è una sfera fissa di diametro pari a 1 metro per livello del mago centrata sull'incantatore al momento del lancio, e risulta anche totalmente impervia a qualsiasi tentativo di accesso da altri piani (come con *viaggiare* o *forma eterea*). La zona è accessibile con normali metodi di movimento, ma non è possibile raggiungerla o lasciarla magicamente per tutta la durata dell'incantesimo (una settimana).

## Nono Livello

### ALTER EGO

Scuola: Necromanzia  
Raggio: 36 metri  
Area d'effetto: un cadavere  
Durata: speciale  
Effetto: crea un simulacro animato dell'incantatore

Questo incantesimo modifica un cadavere interamente conservato, animandolo e dandogli le sembianze, le abilità ed i ricordi dell'incantatore che lancia la magia. Esso risulterà legato empaticamente al creatore, anche se avrà una propria individualità: il nuovo mago ha lo stesso livello, le stesse caratteristiche fisiche e mentali e le stesse capacità nell'uso di armi del creatore, ma possiede solo la metà dei suoi PF e non può fare uso di speciali capacità magiche o soprannaturali proprie dell'incantatore o della sua precedente razza di appartenenza. Inoltre egli ha la possibilità di studiare un numero di incantesimi pari al numero di punti Intelligenza di cui l'evocatore si vuole privare (ad esempio, se il mago rinuncia a un punto di Intelligenza, il simulacro potrà memorizzare un incantesimo da lui studiato nel libro del mago; al lancio dell'incantesimo, il valore di Intelligenza del creatore ritorna normale).

Concentrandosi, il creatore potrà vedere e sentire attraverso il suo *alter ego*. Il simulacro si considera un costrutto magico e viene bloccato da una *protezione dal male* e da una *barriera anti-magia*, mentre un raggio o un'area di Anti-Magia lo annullano temporaneamente, facendolo cadere in uno stato di torpore. Inoltre il *dissolvi magie* lanciato sul simulacro avrà sempre una percentuale del 10% in più rispetto a quella normale di fallire.

Esempio: un mago di 26° lancia un *dissolvi magie* sul simulacro di un mago di 30°. Le probabilità di fallire sono:  $[(30-26) \times 5] + 10\% = 20 + 10\% = 30\%$ . Anche se il mago che tenta di dissolvere il simulacro fosse superiore o uguale al livello dell'*alter ego*, avrebbe comunque una probabilità del 10% di fallire nel suo intento.

Il creatore deve lanciare nuovamente questo incantesimo ogni giorno (24 ore) per evitare che l'*alter ego* scompaia (nel qual caso riacquista immediatamente i punti Intelligenza sacrificati), e non è possibile possedere più di un *alter ego* contemporaneamente.

### ANNULLARE IMMUNITÀ

Scuola: Trasmutazione  
Raggio: 9 metri  
Area d'effetto: una creatura  
Durata: speciale  
Effetto: annulla qualsiasi immunità della creatura

Lanciando questo incantesimo su una creatura, qualsiasi immunità o resistenza ai danni ottenuta tramite un incantesimo (ad esempio anti-magia, resistenza a un elemento o a un incantesimo, *immunità* e così via) è

annullata come se fosse stata dissolta, 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 1d6 round. L'effetto sorpassa qualsiasi resistenza alla magia della creatura, mentre in caso sia protetta da una *barriera anti-magia* o *respingi incantesimi* può tentare un TS contro Incantesimi con penalità di -5 per resistere all'effetto o ritorcerlo contro l'incantatore; se però il TS fallisce, anche quella protezione viene dissolta.

### BARRIERA INTERCETTA INCANTESIMI SUPERIORE

Scuola: Abiurazione  
Raggio: 0  
Area d'effetto: solo l'incantatore  
Durata: 1 turno per livello  
Effetto: assorbe incantesimi e li riutilizza

Questo incantesimo crea una barriera magica che riesce ad intercettare un qualsiasi incantesimo arcano o divino di livello compreso tra il 1° e il 9° lanciato direttamente contro l'incantatore (non serve quindi contro incantesimi ad area vasta, a meno che non vengano centrati sull'incantatore), assorbendolo senza provocare effetti deleteri per l'incantatore se egli effettua un TS Incantesimi con bonus di +4 e trasmettendo il suo potere all'incantatore stesso (che viene a conoscenza di tutti i suoi effetti), il quale potrà scaricarlo entro il termine della barriera. Se però il TS dell'incantatore non riesce, l'effetto si manifesta normalmente, ma la barriera continua ad essere attiva e potrà intercettare altre magie (a meno che non venga dissolta). La barriera può assorbire un massimo di 1 livello di potere di incantesimi ogni 2 livelli del mago (ad esempio, un mago di 30° assorbe 15 livelli di incantesimi, ovvero quindici di 1°, o tre di 4° e uno di 3°, o uno di 9° e uno di 8°, ecc.) e quando è satura non ne intercetta altri, e non si può lanciare nuovamente la magia finché l'incantatore non decide di scaricare l'incantesimo (o gli incantesimi) assorbito. Se si tenta di assorbire un incantesimo che eccede il livello massimo di potere ancora accumulabile (ad esempio una barriera da 15 livelli già occupata da 11 livelli con cui si cerca di assorbire un incantesimo di 6°), ciò risulta impossibile e l'incantesimo ha effetto normalmente.

Per scaricare un incantesimo assorbito dalla barriera è necessario indirizzarlo contro un nuovo bersaglio, e bisogna farlo prima che l'incantesimo termini, altrimenti le forze magiche imprigionate dalla barriera intercetta incantesimi si dissipano. L'incantesimo scaricato ha sempre le variabili (dadi di danno o potenza, durata e raggio d'azione) fissate al minimo livello necessario per lanciarlo (non dipende quindi dal livello dell'incantatore che lo utilizza).

Esempio: se un mago di 6° livello lancia un *dardo incantato* (o anche tutti e tre quelli creati) all'incantatore,

la barriera lo assorbe, ed egli può poi scaricare l'incantesimo, che però produrrà un solo dardo (visto che si considera lanciato da un mago di 1°, il livello minimo necessario a padroneggiare quella magia).

La *barriera intercetta incantesimi maggiore* viene usata per creare anelli accumula incantesimi.

## CAMBIAFORMA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: l'incantatore può assumere qualsiasi forma

Questo incantesimo è simile a *autometamorfofi* di 4° livello, ma è molto più potente. L'incantatore infatti può prendere la forma di un'altra creatura (dotata al massimo dello stesso numero di DV/livelli dell'incantatore) o di un oggetto, acquisendo tutte le caratteristiche fisiche e speciali, ad eccezione della mente e degli istinti (Intelligenza, Saggezza e Carisma), dei Punti Ferita e dei Tiri Salvezza, che rimangono i propri, mentre acquista il THAC0 e la Classe d'Armatura più favorevole tra i propri e quelli della creatura. Le forme di attacco e i danni (naturali e speciali), le immunità, le debolezze, le qualità speciali, la capacità di movimento e tutti gli altri dettagli sono quelli della forma presa. Non beneficia però di eventuali incantesimi innati della creatura in cui si trasforma (come ad esempio gli incantesimi che può lanciare un efriti), e le magie lanciate devono tutte venire dalla sua memoria. L'incantatore infatti può lanciare i propri incantesimi se assume la forma di un umanoide (creatura dotata di due gambe, due braccia, un busto, una testa, ed eventualmente un'altra appendice come una coda o un paio d'ali), mentre perde le sue capacità magiche in qualsiasi altra forma. Inoltre, fintanto che non ritorna nella forma originale, egli non può usare i suoi oggetti magici (che si fondono nella nuova forma), anche se eventuali effetti magici attivi su di lui permangono normalmente.

L'incantatore ha le seguenti limitazioni:

- non può assumere una forma unica (come quella di un individuo specifico);
- non può trasformarsi in un essere immortale (come una divinità o un qualsiasi essere incapace di morire per invecchiamento, il che include tutti i non-morti, i costrutti, le fate e varie creature planari come angeli, demoni, arconti, ecc.);
- non può tramutarsi in una specifica classe, anche se potrebbe ottenerne l'aspetto esteriore (ad esempio, può apparire un guerriero in armatura, ma in effetti avrà ancora tutte le sue caratteristiche e abilità da incantatore, senza che gli sia possibile attaccare come un guerriero);
- non può tramutarsi in una creatura con Dadi Vita superiori alla forma normale/adulta (ad esempio non può diventare un drago d'oro con più di 11 DV, o un minotauro con più di 6 DV);

- forme inanimate (oggetti) non possono contenere parti meccaniche e sono limitate in dimensioni ad un massimo di 1 metro cubo e 100 monete (5 chilogrammi) di peso per livello dell'incantatore;
- non si può trasformare in un oggetto magico (anche se, analizzato con *individuare il magico*, l'incantatore-oggetto emana un'aura di trasmutazione).

Finché l'incantesimo è attivo (dura 1 turno per livello dell'incantatore) o non viene magicamente dissolto, l'incantatore può cambiare forma una volta al round semplicemente concentrandosi (la trasformazione richiede l'intero round).

Esempio: un mago di 25° livello può trasformarsi in un drago rosso adulto (10 DV), poi diventare un masso di 25 metri cubi, oppure una sedia, o un elementale da 25 DV, e così via. Il mago acquisisce anche i difetti della nuova forma, oltre alle sue peculiarità, e se viene colpito da una spada +2, +5 contro draghi dopo essersi trasformato in un drago, si deve applicare il bonus +5.

## CANCELLO

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: portale largo 3 metri

Durata: speciale

Effetto: apre una porta su un altro piano esterno o su un'altra dimensione

Quando pronuncia questo incantesimo, il mago apre istantaneamente un collegamento con un altro piano o un'altra dimensione, sotto forma di un portale largo e alto 3 metri, dal quale si diparte un lungo corridoio scintillante che termina di fronte ad un altro portale, il quale si apre appunto sul piano o sulla dimensione di destinazione. Affinchè il *cancello* si apra, l'incantatore deve indicare chiaramente quale piano desidera raggiungere tra l'Etereo, l'Astrale, uno degli Elementali, un piano Esterno, o il Primo se si trova in un piano diverso da questo. Successivamente, l'incantatore può varcare il portale, attraversare la galleria (impiega 1 round per piano attraversato, oppure 1 turno per andare in un'altra dimensione) e uscire dalla parte opposta, esplorando il piano su cui è giunto, e rifare il viaggio al contrario per un numero indefinito di volte, fintanto che il *cancello* resta aperto (vedi sotto). Da notare tuttavia, che questo incantesimo non rende l'incantatore immune alle condizioni specifiche del piano su cui si reca, ma permette solo di raggiungerlo (quindi se ad esempio, 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, l'incantatore deve indicare il nome esatto dato al piano dai suoi abitanti o dagli immortali (come Draesten, piano dell'Energia, oppure Pyts, piano dell'Entropia, o i Quattro, piano di residenza del Grande Drago e dei draghi immortali), oppure alternativamente il nome dell'immortale che lo governa; queste

informazioni possono essere anche inventate dal DM all'occorrenza. Se chiama l'immortale, c'è una probabilità pari al livello dell'incantatore (espressa in punti percentuale) che esso appaia nel luogo in cui si è aperto il *cancello* (una locazione determinata casualmente, a meno che l'incantatore non stesse pensando ad un posto ben preciso e realmente esistente in quel piano) entro 1d6 round, 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'autorizzazione all'ingresso nel piano e chiude subito il *cancello*, ponendo termine all'incantesimo.

Se invece cerca di aprire un collegamento con un'altra dimensione, l'incantatore deve nominare esattamente la dimensione su cui vuole arrivare (in base alla nomenclatura di saggi e immortali), oppure nominare una divinità o un particolare luogo caratteristico di quella dimensione. Nel secondo caso, il *cancello* si aprirà esattamente di fronte alla divinità o al luogo specificato, mentre se non viene specificato un luogo preciso, il portale si aprirà nella locazione corrispondente dal punto di vista dimensionale, al punto di partenza dell'incantatore (se ad esempio apre un cancello dal Primo, allora arriverà in un punto qualsiasi del Primo di un'altra dimensione; se lo apre dall'Etereo, apparirà nell'Etereo, ma solo se questo piano esiste, ecc.). Se si apre di fronte ad una divinità, essa chiederà il motivo della visita dell'incantatore e potrà rifiutare l'ingresso a sua discrezione, ponendo immediatamente fine all'incantesimo.

Da notare che non è possibile stabilire un collegamento con i piani esterni e le dimensioni considerate "chiuse" dall'interno (di solito da parte della divinità che le abita), 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 1d6 turni, mentre quello sugli altri piani (all'interno della stessa dimensione) resta aperto per 1d100 turni. È tuttavia possibile distruggerlo con un *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo). Inoltre, per ogni turno trascorso, ci sono il 10% di probabilità (non cumulative) che un essere appartenente al piano o alla dimensione contattata attraverso il *cancello* in senso inverso, e scorazzi per il mondo a suo piacere.

## CERCHIO DI TELETRASPORTO

Scuola: Evocazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: cerchio di 1,5 m di raggio

Durata: 1 turno per livello

Effetto: trasporta le creature entro il cerchio ad un'altra destinazione

Evocando questa magia, l'incantatore crea un cerchio magico sul pavimento o su un'altra superficie

solida entro 3 metri dalla sua posizione: esso perdura per 1 turno per livello (a meno che non venga dissolto magicamente prima) e ha il potere di trasportare chiunque vi metta piede in una destinazione fissata dall'incantatore (nessun TS concesso); tale destinazione non può essere cambiata una volta lanciata la magia. Il teletrasporto permette di giungere a destinazione senza alcun errore, anche se l'incantatore non può fissare come destinazione un luogo che sappia già occupato da un solido, oppure che si trovi su un altro piano, o che non abbia mai visto. Il cerchio in sé è sottilissimo e difficile da notare a occhio nudo (è necessario marcarlo in qualche modo se vuole renderlo ben visibile), anche se viene rilevato con *individuare il magico* e può essere scoperto da un ladro che cerchi trappole attivamente (con una penalità di -20% al suo tentativo).

## CONNESSIONE

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Durata: speciale

Effetto: sceglie una condizione per attivare un altro incantesimo

Questo incantesimo consente di preparare un incantesimo arcano che non causa danni e che sia al massimo di 4° livello di potere, da lanciare in una determinata situazione. Mentre viene lanciato *connessione*, l'incantatore tocca il soggetto o l'oggetto che ne beneficia e descrive una situazione specifica, quindi lancia subito dopo l'incantesimo scelto (che deve quindi essere in suo possesso), che non si attiva immediatamente, ma rimane in stasi sul bersaglio che beneficia della *connessione*. Quando si verifica la situazione descritta, l'incantesimo preparato viene automaticamente lanciato come specificato dalle condizioni.

Esempio 1: L'incantatore lancia *connessione* su se stesso e poi uno *charme persone*, quindi specifica: "Quando vengo a contatto con una qualunque creatura vivente che non sia un chierico Legale o Neutrale, ad eccezione dei miei amici Bertram e Aldanis, lancio uno *charme* sulla creatura che mi sta toccando."

Esempio 2: L'incantatore lancia una *connessione* sull'amico Abelardus e poi una *porta dimensionale*, quindi specifica: "Quando ad Abelardus rimangono 8 o meno Punti Ferita e si trova in un dungeon in una situazione pericolosa, una *porta dimensionale* lo trasporta verso l'area più lontana non occupata che ha visto nelle ultime 6 ore prima che si verificasse questa situazione."

Esempio 3: L'incantatore lancia *connessione* sul suo diamante e poi un *blocca persone*, quindi specifica: "Chiunque tocchi questo diamante, ad eccezione del sottoscritto e del mio amico Roger Cristobal, viene immediatamente colpito da un *blocca persone*."

A una creatura o a un oggetto è possibile associare un solo incantesimo tramite *connessione*; neppure un *desiderio* può consentire applicazioni multiple. La descrizione della situazione può essere complessa o semplice, ma deve essere in qualche modo limitata

nell'effetto, e l'elemento scatenante che provoca il lancio dell'incantesimo preparato deve verificarsi entro un raggio di 36 metri. Il bersaglio e l'effetto dell'incantesimo preparato in precedenza deve sempre essere specificato: se vengono omessi dettagli necessari, l'incantesimo non viene lanciato.

La *connessione* ha una durata permanente fino a che non viene attivata la prima volta: può restare attiva per secoli prima che quella determinata situazione si verifichi, ma una volta scattata, essa si consuma e viene scaricata. Se l'incantatore vuole cambiarla, basta semplicemente annullarla con *dissolvi magie* (che ha le normali probabilità di distruggerla) e sostituirla, lanciando nuovamente l'incantesimo seguito dalla magia associata ad esso. Non è infine possibile associare più di una *connessione* ad un singolo essere.

## CREARE IBRIDI

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: da due a tre corpi

Durata: permanente

Effetto: incrocia due o più creature creando ibridi

Questo potente incantesimo consente al mago di dare vita ad una mostruosa creatura incrociando esseri o parti di cadaveri di almeno due specie diverse. Non ha alcun effetto se vengono usati non-morti o costrutti, oppure parti di essi. 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 deve prendere tutte le parti del corpo di cui sarà costituito 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 il proprio creatore ed è sterile come tutti i non-morti. Inoltre, l'ibrido vivo è dotato dei ricordi delle creature che si sono fuse in esso, ma sono memorie frammentate e confuse, in cui può mettere ordine solo con molto sforzo e concentrazione (una prova di Intelligenza con penalità di -5 serve per rievocare un ricordo in particolare riferito alla vita di una delle creature originali). L'ibridazione di un essere vivo e di uno non-morto (ad esempio un thoul, fusione di troll e ghoul) è possibile invece solo tramite l'uso di un *desiderio* ben formulato: esso non avrà tutti i poteri di entrambi (spetta al DM decidere quali concedere e in che misura) e sarà sempre vivo.

L'incantesimo può incrociare da un minimo di due a un massimo di tre specie diverse, e con la differenza di una sola taglia tra la creatura più piccola a quella più grande (ad esempio si può incrociare un cane di taglia piccola con un uomo – taglia Media –, ma non un cane con un ogre – taglia Grande). Inoltre, ogni creatura non può avere più di 1 Dado Vita ogni 4 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto, max 9 DV al 36°). Se anche solo uno dei criteri sopra elencati non viene rispettato, l'ibridazione fallisce automaticamente.

Il mostro eredita quattro attributi dalle creature che lo compongono:

- Dadi Vita: i Dadi Vita totali sono uguali alla somma dei DV delle singole creature diviso il numero di esseri che compongono l'ibrido, arrotondando per eccesso (ad esempio se si usa un orco con 2 DV e un ogre con 4 DV, l'ibrido avrà 3 DV). Ovviamente il numero di Dadi Vita determina il THACO dell'ibrido
- Classe d'Armatura: la CA dell'essere è data dalla CA della creatura che costituisce il busto e le gambe. Se si tratta di due esseri diversi, si prende la CA migliore abbassata di un punto; se entrambe le creature hanno la stessa CA si usa quella.
- Movimento: la velocità di movimento base dipende dall'essere che costituisce 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: la mente dell'ibrido è sconvolta e per questo il suo allineamento è sempre Caotico, mentre la morale (buono o malvagio) dipende dalla personalità più forte tra le creature che lo compongono, e potrebbe anche essere variabile.
- Numero e tipo di attacchi: il numero di attacchi per round dell'ibrido deriva da una sola delle creature utilizzate nella fusione, solitamente quella col numero di attacchi maggiore. Esso inoltre eredita tutte le forme di attacco degli esseri coinvolti, a condizione che l'ibrido possieda la parte fisica necessaria per portare quell'attacco (vedi sotto). Ibridi non-morti non possono però conservare attacchi basati sul veleno. Ad esempio, un incrocio tra un ragno gigante e un ogre avrà probabilmente un solo attacco al round, ma potrà usare a sua scelta: un'arma, un pugno (derivato dall'ogre), il morso (derivato dal ragno) o una ragnatela (dal ragno).
- Attacchi e poteri speciali: l'ibrido vivo conserva tutti i poteri magici innati delle diverse creature e può scegliere a quale classe appartenere tra quelle delle creature che lo compongono (se applicabile). L'ibrido non-morto perde qualsiasi potere mentale o magico e abilità simili a incantesimi, nonché la classe di appartenenza e eventuali resistenze ad incantesimi, armi e al magico in genere. Tuttavia, per ciascuna creatura usata che dispone di un potere magico o mentale, l'ibrido ottiene un potere speciale da non-morto tra i seguenti (i poteri si ottengono nell'ordine elencato e sono cumulativi):
  - Colpito da un'arma magica +1 o migliore;
  - Risucchio di energia (1 livello) al tocco;
  - Resistenza alla magia (10%).

Affinchè l'incantesimo possa essere lanciato, il mago deve preparare un cerchio magico all'interno del quale posizionare le creature o le parti di essere che desidera assemblare per creare l'ibrido. Creare il cerchio taumaturgico richiede materiali arcani costosi, e in questo rituale l'incantatore deve spendere un totale di 1000 m.o. per Dado Vita di creature coinvolte. In seguito, deve far sì che le vittime, se sono vive, restino confinate dentro al cerchio di ibridazione per un turno intero, il tempo necessario a completare la formula e il

rituale. Se anche uno degli esseri esce dal cerchio, il rito viene rovinato e l'incantesimo va sprecato. Al termine del rituale, tutte le creature presenti nel cerchio (se sono vive) possono effettuare un TS contro Incantesimi per evitarne gli effetti, ma lo fanno con una penalità di -4. Se tutte le creature coinvolte realizzano il TS con successo, esse subiscono 4d6 punti di danno ma non vengono ibridate. Se invece anche una sola sbaglia, l'ibridazione ha luogo come previsto. La creatura assume la forma scelta dall'incantatore durante il rituale, ed essa avrà per forza i tratti congiunti degli esseri che la compongono in base ai desideri del suo creatore.

**Esempio:** un mago imprigiona un lupo mannaro e un ragno gigante per creare un ibrido. 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 licantropo, con occhi da ragno (per sfruttare la sua vista migliorata) e mandibole di ragno (per unire il veleno al morso del lupo e alla licantropia) e al posto della coda avrà invece una ghiandola con cui produrre la ragnatela tipica del ragno..

Un ibrido creato con questo rituale è permanente e non risente in alcun modo di incantesimi *dissolvi magie* o simili, anche se viene fermato da una protezione dal male o dalla *distruzione del male*.

Se questo incantesimo viene associato ad un oggetto, chi lo utilizza deve comunque sempre pagare il costo per il rituale usando gli ingredienti giusti per evocare il potere.

## CREARE QUALSIASI MOSTRO

Scuola: Evocazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: 1 DV di creature per livello

Durata: 3 turni

Effetto: crea uno o più mostri

Questo incantesimo è in grado di creare 1 DV per livello di esseri visti almeno una volta e non inventati, che si materializzano improvvisamente entro 27 metri dall'incantatore. Essi sono in grado di comprendere gli ordini del creatore e gli obbediscono ciecamente al massimo delle proprie capacità (combattono, trasportano o vanno a prendere cose, utilizzano abilità magiche, ecc.). Le creature create si materializzano col loro equipaggiamento standard, che include armatura e armi di cui sono usualmente fornite (in base alla loro descrizione nella sezione "Mostri" dei set di regole di D&D). Esse svaniscono allo scadere di 3 turni, oppure se vengono uccise o dissolte magicamente.

L'incantatore può decidere che tipo di creature materializzare, mischiando anche le razze presenti, e con questo incantesimo si può creare qualsiasi essere, indipendentemente dal numero di abilità speciali possedute (asterischi vicino al numero dei DV dalla creatura nella loro descrizione), con l'eccezione di umani, semi-umani ed esseri immortali. Tuttavia, se si vuole una creatura dotata di tre o più capacità speciali, il mago deve avere studiato attentamente un esemplare (vivo

o morto) per almeno un'ora, per poterne creare un altro con questo incantesimo. Gli esseri con 1-1 DV valgono 1 Dado Vita, e quelli con 1/2 DV o meno, valgono 1/2 Dado Vita.

**Esempio:** un mago del 30° livello potrebbe far apparire 30 goblin, orchi o hobgoblin, (con 1 DV a testa senza asterischi), oppure ancora 7 doppleganger (ciascuno con 4 DV e 1 asterisco), oppure 5 pantere distortenti (ciascuna con 6 DV e 1 asterisco), o quattro djinn (dotati ciascuno di 7 DV con 2 asterischi), oppure due draghi rossi grandi (con 15 DV e 3 asterischi a testa), o persino due mek (con 15 DV e due asterischi ciascuno) o un gigante notturno (con 26 DV e 5 asterischi), oppure combinare 2 ghoul (2 DV e 2 asterischi a testa), un efriti (10 DV e 1 asterisco) e 4 gargoyle (4 DV e 2 asterischi ciascuno), per un totale di 30 DV, e così via.

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE relativi ad esse finché non viene sconfitto anche colui che le ha evocate.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## CRISTALLIZZARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso max 1kg per livello

Durata: permanente

Effetto: trasforma oggetto in fragile cristallo

Questo potente incantesimo è efficace sia su oggetti normali che su quelli magici, mentre non ha effetti sugli artefatti. Gli oggetti normali non hanno alcuna possibilità di negare l'effetto, mentre quelli magici possono tentare un TS contro Disintegrazione per evitare la trasmutazione. L'incantesimo altera la struttura fisica dell'oggetto toccato dal mago, che diventa irrevocabilmente più leggero (il peso è dimezzato) e assume la consistenza del cristallo più fragile. L'oggetto è talmente fragile che viene distrutto immediatamente qualora si eserciti una pressione appena più forte del normale. Infatti basta procurargli un punto di danno o stringerlo violentemente (una normale prova di Forza) per ridurlo in pezzi.

L'incantatore può trasformare in questo modo solo un oggetto il cui peso non sia superiore a 1 kg per livello. Se si tenta di cristallizzare una parte di un oggetto più pesante del dovuto, la magia non ha effetto. La trasformazione è permanente e reversibile solo tramite un *desiderio* ben formulato.

## DESIDERIO

Scuola: nessuna

Raggio: speciale

Area d'effetto: speciale

Durata: speciale

Effetto: speciale

Questo incantesimo può essere usato solo da un incantatore arcano di 36° livello con almeno 18 punti in Intelligenza, ed è il potere più grande che la magia

possa concedere ad un incantatore. Per questo, non si trovano mai pergamene con incantesimi di *desiderio*, poiché il potere è talmente elevato che viene gelosamente custodito, e solitamente ogni incantatore è costretto a ricercare coi propri mezzi e con inaudita fatica, la formula magica per creare questo incantesimo ex-novo. In termini di gioco, esso viene considerato un incantesimo sconosciuto per qualsiasi scuola di magia, e le probabilità di fallimento crescono (vedi Volume 3).

In pratica, grazie al *desiderio*, il personaggio può emulare qualsiasi incantesimo esistente, e far avverare così i propri sogni. Ci sono tuttavia alcune limitazioni e direttive da tenere presente per giudicare la portata e la realizzabilità di un *desiderio* formulato da un PG, onde evitare di creare squilibri nel gioco e di alterare irrimediabilmente 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 totalmente previsto dalle intenzioni del giocatore, specie se si tratta di una richiesta insensata. Il DM dovrebbe infatti cercare di 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 potrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se la richiesta tradisce avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni letterali che riservino sempre un deterrente per il personaggio. Seguono alcuni esempi di desideri sbagliati:

- “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.

A parte questo però, un incantatore arcano è libero di disporre del proprio incantesimo come più gli piace, poiché non ha le limitazioni imposte da una divinità superiore (come accade invece ai sacerdoti), anche se l'abuso di un potere così grande può sicuramente attirare l'attenzione degli immortali e spingerli ad intervenire con mezzi più o meno diretti. In generale, per evitare squilibri nel gioco, se in una settimana un *desiderio* viene lanciato più di un numero di volte pari alla metà del livello dell'incantatore, esiste una probabilità cumulativa del 5% per ogni volta oltre il limite massimo che questo uso spropositato del potere sia notato da una creatura immortale, la quale prenderà provvedimenti per limitare l'incantatore (potrebbe mandare i suoi servi potenti ad avvertirlo, e poi se continuasse, mandare emissari ad ucciderlo per mancanza di rispet-

to, oppure a privarlo dell'incantesimo, ecc.); il DM deve essere creativo per non sbilanciare la campagna).

*Effetti possibili*: se un *desiderio* viene usato per danneggiare un'altra creatura, la vittima può effettuare un TS contro Incantesimi: in caso di successo, la vittima subisce metà dei danni e l'altra metà si riflette sull'incantatore, che può a sua volta dimezzare i danni con un favorevole TS contro Incantesimi, ma con una penalità di -4. Se l'effetto dà la morte immediata, allora il TS evita la morte alla vittima, ma non si ritorce sull'incantatore. I TS tuttavia, si applicano solo alle creature, non agli oggetti trasportati o posseduti.

Un *desiderio* può essere usato per annullare qualsiasi effetto magico o incantesimo, salvo quelli in cui viene specificamente sottolineato che sono irreversibili e inalterabili persino dai desideri.

Un *desiderio* può essere usato per guadagnare preziosi, fino a un valore massimo di 50.000 m.o. per *desiderio*. Tuttavia, l'incantatore perde 1 PE per m.o. di valore del tesoro ottenuto, e questa perdita di esperienza non può essere ripristinata magicamente.

Un *desiderio* può essere espresso per riuscire ad usare un qualsiasi oggetto, il cui utilizzo è normalmente ristretto ad altri individui o classi, per un breve periodo di tempo (analogamente ad un incantesimo di *stregoneria*, ma si applica a qualsiasi tipo di oggetto).

Un *desiderio* può essere espresso per acquisire un oggetto magico per un breve periodo di tempo (1d6 turni). Generalmente, qualunque oggetto magico ottenuto viene preso in prestito da qualche altra parte, non creato dal nulla, e l'unico limite è che non è possibile acquisire artefatti immortali.

Un *desiderio* può essere usato per variare temporaneamente (6 turni) il punteggio di una caratteristica (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma) da 3 a 18.

I desideri possono anche essere usati per incrementare permanentemente i punteggi delle caratteristiche, ma il procedimento è molto difficile. Occorre infatti formulare entro una settimana un numero di desideri pari al punteggio attuale più uno, per incrementare permanentemente di un punto il valore di una specifica caratteristica (ad esempio, per incrementare la Forza da 15 a 16, sono richiesti 16 desideri; per aumentarla successivamente a 17, bisogna esprimere altri 17 desideri, ecc.). I desideri non possono però essere usati per abbassare permanentemente i punteggi di caratteristica nello stesso modo sopra descritto.

Un *desiderio* può consentire di guadagnare 1 Dado Vita addizionale rispetto al suo limite massimo a qualsiasi essere; ciò influisce solo sui Punti Ferita e non cambia nessun altro valore (THAC0, attacchi, ecc.).

Un *desiderio* può essere usato per raggiungere il massimo dei Punti Ferita possibili per un individuo, tenendo conto della sua classe e razza, del suo livello e del punteggio di Costituzione relativo al momento in cui viene pronunciato.

Un *desiderio* può cambiare la razza di un personaggio in modo permanente, mantenendo invariati i PE, le caratteristiche e l'età (nonché la capacità di lanciare incantesimi, se la nuova forma può farlo) da una forma all'altra, e guadagnando le abilità fisiche e spe-

ciali della nuova razza; se la creatura vuole opporsi, può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi.

Un *desiderio* non può essere usato per cambiare i risultati di un evento passato da oltre 24 ore, e anche per eventi recenti, la modifica è soggetta a forti limitazioni imposte dal DM, che sono tanto maggiori quanto più esteso è l'evento in questione (ad esempio, se l'armata dell'incantatore ha perso una battaglia, un *desiderio* non può ribaltare la situazione, ma potrebbe far sì che le perdite siano ridotte al minimo).

Un *desiderio* infine, non può mai essere usato per guadagnare PE o livelli di esperienza.

## DISTRUZIONE DEL MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri o tocco

Area d'effetto: cubo di 9 mt di spigolo o un oggetto

Durata: speciale

Effetto: annulla le magie presenti in un cubo di 9 mt di spigolo, oppure le proprietà di un oggetto magico

Questo incantesimo è una forma potenziata di *dissolvi magie* e funziona come quest'ultimo, tuttavia l'area di effetto è più ampia, trattandosi di un cubo di 9 metri di lato, e l'incantatore ha il vantaggio di poter limitare l'area d'effetto, purché questa resti sempre un cubo (per esempio, se vuole colpire una creatura specifica, può lanciare l'incantesimo in modo che abbia effetto solo su un cubo di 1,5 metri di lato). Inoltre, l'incantesimo dissolve sempre automaticamente qualsiasi effetto magico presente nell'area d'effetto, senza alcuna probabilità di fallimento e indipendentemente dal livello dell'incantatore che lo ha creato. La *distruzione del magico* può anche annullare una *barriera anti-magia* e un *muro prismatico* in un colpo solo: in tal caso però la probabilità che riesca (in percentuale) è pari al livello dell'incantatore (ad esempio, un mago di 25° livello ha il 25% su 100 di probabilità di annullare ciascuno dei due effetti sopra elencati).

L'incantesimo ha anche un effetto addizionale: se viene diretto solamente contro un oggetto specifico di dimensioni grandi o inferiori, esso può distruggere definitivamente alcuni oggetti magici temporanei, e disattivare per un tempo limitato gli oggetti magici permanenti. Per fare ciò, il mago deve toccare fisicamente l'oggetto interessato (per esempio un anello, una spada, una pergamena, ma anche una porta magica), mentre lancia l'incantesimo: occorre un normale TxC contro la CA del bersaglio che indossa o porta l'oggetto (se nessuno lo utilizza o lo indossa, il tentativo riesce automaticamente). In questo caso il tentativo riesce automaticamente (non occorre tirare % di riuscita o fallimento), e gli effetti dipendono dall'oggetto magico scelto come bersaglio: tutte le pozioni e le pergamene, come pure altri oggetti magici con una sola carica (compresi anelli e bacchette all'ultima carica) vengono completamente distrutti; gli oggetti permanenti (verghe, armi, armature, etc.) e gli oggetti con due o più cariche (escluse pozioni e pergamene) invece, vengono temporaneamente resi non magici per 1d6 round.

Gli oggetti intelligenti vittime di questo incantesimo potrebbero subire danni irreparabili, a discrezione del DM, mentre i costrutti diventano inerti per 1d6 round; gli artefatti invece sono completamente immuni.

## DOMINARE MOSTRI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: mago controlla azioni della vittima

Con questo incantesimo il mago è in grado di controllare le azioni di qualsiasi essere vivente presente entro 18 metri, con l'esclusione quindi di non-morti, costrutti e melme, mediante un legame telepatico con la mente del soggetto. Una volta stabilito il dominio, l'unico limite all'estensione del controllo è che mago e creatura dominata rimangano sullo stesso piano di esistenza. Se hanno un linguaggio in comune l'incantatore può costringere la vittima ad eseguire i suoi ordini nei limiti delle sue capacità intellettive. Se invece non condividono alcun linguaggio, il mago potrà impartire solo comandi di base come "Seguimi", "Vai là", "Combatti", "Stai fermo", "Cattura", e così via.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare e dormire). Se il mago lo desidera può cambiare l'ordine impartito quando vuole, semplicemente concentrandosi per un round, e se la vittima è nel suo stesso piano di esistenza essa seguirà le nuove istruzioni all'istante, viceversa continuerà col suo vecchio incarico.

Inoltre, sempre concentrandosi sulla creatura dominata, l'incantatore può ricevere percezioni sensoriali assolute come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se non è possibile una vera comunicazione telepatica ma solo empatica. Il mago non può vedere attraverso gli occhi della vittima o sentire tramite le sue orecchie, ma può rendersi conto di quel che accade intorno in base alle sensazioni (se ad esempio ha freddo, ha paura, prova dolore, sta parlando con qualcuno o sta dormendo).

La vittima può opporsi alla dominazione con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2, ma se il TS fallisce, rimane sotto il controllo dell'incantatore per la durata dell'effetto o fino a che non viene spezzato magicamente il dominio. Inoltre, se la vittima è costretta ad intraprendere azioni contro la propria natura, essa si oppone a questi comandi e può annullare la dominazione con un nuovo TS contro Incantesimi con un bonus di +2. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti e liberano la creatura dal vincolo dell'incantesimo. La creatura ricorda sempre tutte le azioni svolte sotto l'influenza del mago e si comporterà di conseguenza.

Ogni incantatore può dominare tramite questo incantesimo un massimo di una creatura per bonus di

Intelligenza o Carisma (in base al più vantaggioso). Se vuole dominarne altre, deve necessariamente abbandonare il controllo su una delle tre precedentemente influenzate. È infine necessario che l'incantatore passi almeno un turno al giorno concentrandosi sulla creatura dominata per mantenerne il controllo, viceversa la vittima riceve ogni giorno un nuovo TS contro Incantesimi senza penalità per liberarsi dall'effetto.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## FERMA TEMPO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1d4 +1 round

Effetto: consente all'incantatore di agire per 2-5 round mentre tutto il resto rimane come immobilizzato

Questo incantesimo sembra fermare il tempo: in realtà, velocizza il soggetto al punto tale che tutti gli altri sembrano fermi a causa della loro lentezza, visto che agiscono nel tempo "normale". Dal punto di vista dell'incantatore, l'effetto dura 1d4 +1 round, facendogli guadagnare effettivamente dei round di azioni supplementari rispetto agli altri individui.

Mentre è attivo questo incantesimo, le altre creature sono invulnerabili agli attacchi fisici e agli incantesimi dell'incantatore, e non possono essere fisicamente spostate, né può essere loro sottratto un oggetto impugnato, anche se è possibile appropriarsi di oggetti incustoditi o semplicemente indossati da un altro individuo. È anche possibile lanciare incantesimi con durata non istantanea, in modo che abbiano effetto al termine del *ferma tempo*. Occorre infatti tener presente che il tempo non passa durante l'effetto di questo incantesimo: la durata degli incantesimi inizia a scorrere quando il *ferma tempo* cessa.

**Esempio:** Sieger lancia *ferma tempo* e guadagna 3 round di azioni. Si muove alla sua normale velocità per uscire dalla stanza in cui i suoi nemici l'avevano intrappolato nel primo round, poi lancia una *palla di fuoco ritardata* nella stanza nel secondo round (settata per esplodere in 2 round), e quindi lancia su se stesso una *invisibilità* nel terzo round. Gli avversari si riprendono, notano che Sieger non è più nella stanza, cominciano a cercarlo, e un round dopo la *palla di fuoco* esplose, colpendo tutti quelli che sono all'interno della sua area.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore non viene visto da chi si trova in "tempo normale": per loro semplicemente svanisce per una frazione di secondo. Tuttavia, l'incantatore non può passare attraverso una zona di anti-magia, e inoltre le condizioni atmosferiche estreme, il fuoco, il freddo, il gas, e qualsiasi altro elemento nocivo, danneggiano normalmente il mago.

## FIUME DI SABBIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cilindro lungo 24 mt e largo 9

Durata: 1 round ogni 4 livelli

Effetto: crea un torrente di sabbia che distrugge

Per evocare questo potere, l'incantatore mette in bocca un po' di sabbia, e dopo aver pronunciato la formula magica, sputa la sabbia nella direzione in cui vuol far scorrere il *fiume di sabbia*. Quando lo sputo tocca terra, esso inizia ad avanzare ingrandendosi a vista d'occhio e diventando una massa roboante di sabbia (cilindro di 9 metri di diametro e 24 metri di lunghezza) che continua a procedere in linea retta alla velocità di 36 metri al round per un numero di round pari ad un quarto del livello dell'incantatore (ad esempio, un mago di 28° crea un fiume che percorre fino a  $36 * 7 = 252$  metri prima di fermarsi e crollare).

La potenza distruttiva del *fiume di sabbia* è tale da travolgere capanne e carri non ancorati al terreno portandoli con sé, ed è in grado di aprire una breccia della sua larghezza nelle mura di un'abitazione o di una fortificazione se questa non effettua un favorevole TS contro Disintegrazione. Se il TS riesce, il fiume riesce comunque a sfondare anche se la breccia sarà solo di un metro di diametro. Le creature (viventi o meno) che si trovano sul suo percorso devono similmente effettuare un TS contro Soffio del Drago: se falliscono vengono seppellite e travolte, e muoiono sia per asfissia che per danni contundenti. Se invece il TS riesce, sono in grado di mettersi in salvo in qualche modo evitando di essere trascinati via, anche se subiscono comunque 10d6 punti di danno (che possono quindi causarne la morte per l'urto subito dall'impeto del fiume). 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. Il *fiume di sabbia* procede sempre in linea retta e l'incantatore non può deviarne né interromperne la corsa una volta evocato. Esso non è soggetto a *dissolvi magie* o campi anti-magia: solo un *campo di forza* può resistergli.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## FURIA INFUOCATA

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cilindro largo 3 mt, altezza max 6 mt

Durata: istantanea

Effetto: colonna di fiamme uccide fino a 70 PF

Questo incantesimo richiama il massimo potere del fuoco per creare una colonna di fiamme dalla temperatura elevatissima (1.000°C) in grado di sciogliere qualsiasi cosa. L'incantatore può materializzare un cilindro infuocato alto fino a 6 metri e del diametro variabile da 1 a 3 metri in un qualsiasi punto all'intero del raggio d'azione. La colonna resta fissa nel punto stabilito e ridurrà in cenere qualsiasi cosa si trovi al suo

interno che abbia meno di 70 PF. Le creature e gli oggetti con 71+ PF possono invece eseguire un TS contro Incantesimi: se ha successo, esse subiscono 35 PF, viceversa 70 PF. Inoltre, anche gli esseri o le cose al di fuori della colonna, ma entro 6 metri da essa, subiscono 30 PF (ammesso un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni) a causa dell'enorme calore.

Un qualsiasi tipo di protezione o di resistenza magica al fuoco semplicemente garantisce alla creatura 1 PF per ogni suo livello o DV, al fine di determinare se ricade nella prima o nella seconda categoria di vittime (70 PF o meno), oltre che il solito bonus al TS.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## GLOBO DELLA SAPIENZA

Scuola: Divinazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: sfera di energia

Durata: permanente

Effetto: globo magico in cui può ricopiare altri libri

Con questo incantesimo, il mago crea un globo di energia magica capace di copiare interi libri e pergamene, che fluttua rimanendo entro 18 metri dal mago. Il periodo di copiatura è di 1 giorno ogni 500 m.o. di valore dell'oggetto, perciò se si vuole copiare all'interno un incantesimo di 1° livello di potere occorreranno 2 giorni, in quanto la pergamena vale 1.000 m.o. La copia sarà esatta visto il tempo impiegato, e non c'è limite al numero o al volume di testi che il globo può contenere.

Un altro potere della sfera è di potersi ingrandire o rimpicciolire a volontà del mago creatore: le sue dimensioni variano da 2 cm a 150 cm. Quando la sfera è più piccola di 30 cm, il mago (e solo lui) può consultare qualsiasi testo al suo interno tenendo semplicemente in mano il globo: i testi appariranno direttamente nella mente del mago, che dovrà effettuare un tiro Intelligenza; se fallisce rimane stordito per 1d10 round in quanto scosso dalle molteplici informazioni, se riesce invece trova subito il passo desiderato. Nel secondo caso, con la sfera di diametro maggiore di 30 cm, il mago può consultare i testi come in una biblioteca (vedrà lo scritto apparirgli davanti, nessun tiro per evitare stordimento). Se invece il diametro supera il metro, potrà essere utilizzata da due persone contemporaneamente (che potranno studiare anche due scritti diversi). Per questo tipo di consultazione occorre una prova di abilità *Magia arcana*: se riesce, il testo si trova subito, altrimenti solo dopo 1 turno di consultazione.

Il globo è permanente, ma se l'incantesimo viene dissolto in qualche modo, il contenuto del globo scompare per sempre. Si può annullare l'incantesimo solo con un *dissolvi magie* lanciato da un incantatore con livello uguale o superiore a quello del mago che crea il globo, oppure con un *desiderio*; un'area di anti-magia non lo annulla perennemente, ma solo fin quando il mago rimane entro l'area.

## ILLUSIONE MORTALE

Scuola: Illusione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: istantanea

Effetto: vittima muore o dimezza i Pf

Questo incantesimo crea nella mente della vittima un incubo mortale che nella realtà dura per una frazione di round, durante la quale la vittima appare immobile e confusa (perdendo in effetti la propria azione per quel round), mentre secondo la sua percezione l'allucinazione può durare diversi minuti o anche ore (mai più di un giorno comunque). Al termine dell'incubo, 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 contro Incantesimi Mentali: se fallisce, la vittima subisce uno shock talmente profondo da morire realmente. Viceversa, la creatura comprende che si è trattato di un'allucinazione, ma a causa dell'energia vitale perduta nell'incubo i suoi punti ferita attuali vengono dimezzati.

La vittima dell'illusione mortale si comporta come vuole durante l'incubo, ma non comprenderà che si tratta di una finzione fino alla fine. Pertanto, l'incubo prenderà forma in base alla situazione reale, e da lì progredirà man mano fino all'inevitabile conclusione (es: se sta combattendo, il combattimento prosegue, ma l'avversario si dimostra inattaccabile e uccide tutti i compagni della vittima fino al suo turno). Tutti i poteri usati durante l'incubo non vengono perduti o sprecati nella realtà, ma la vittima perde l'azione preparata per quel round (senza tuttavia essere stordita).

L'incantesimo influenza solo creature viventi.

## IMMUNITÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: immunità o resistenza ad incantesimi e armi

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata immunità totale a tutti gli incantesimi (sia arcani che divini) dei primi tre livelli di potere, che influenzano direttamente l'individuo in maniera dannosa. Inoltre, gli incantesimi del quarto e quinto livello di potere (arcani e divini) hanno effetto dimezzato (un quarto se viene effettuato con successo un Tiro Salvezza, ammesso che sia concesso dall'incantesimo in questione). Qualunque variabile quantificabile dell'effetto viene ridotta, inclusi durata, danni, bonus/malus, ecc.; se necessario, arrotondare i numeri a favore del beneficiario. **Esempio:** un mago protetto da questo incantesimo può rendersi invisibile, attivare poteri di *ventriloquo* o *velocità*, ma è immune agli effetti di un *fulmine magico*, di una *palla di fuoco* o di un *blocca persone*, mentre il *dissolvi magie* ha una probabilità dimezzata rispetto al normale di annullare gli effetti magici attivi su di lui.

Inoltre egli subisce solo metà dei danni (un quarto con un favorevole TS, laddove sia concesso) da effetti deleteri di 4° e 5° livello come *causa ferite critiche*, *nube mortale* e *tempesta di ghiaccio*, mentre la durata di un *blocca mostri* o di una *confusione* per lui è dimezzata.

Il beneficiario è anche immune a tutti i proiettili normali o magici di qualsiasi dimensione, alle armi normali e d'argento, e subisce metà dei danni dalle armi magiche. Questa protezione ha effetto solo contro le armi: morsi e artigli (armi naturali), soffi, sguardi e altri tipi di poteri soprannaturali non vengono influenzati.

Il beneficiario può abbandonare temporaneamente la protezione offerta dall'*immunità*: in questo caso però, l'*immunità* è completamente assente per quel round (inclusa la protezione dalle armi), e quindi il soggetto può essere ferito normalmente, ma essa ritorna automaticamente all'inizio del round successivo (sempre se l'incantatore lo desidera).

## LABIRINTO ASTRALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: intrappola un essere in un labirinto nell'Astrale

L'incantesimo crea un labirinto nel piano Astrale e vi intrappola la vittima designata, senza possibilità di Tiro Salvezza per evitare l'effetto. Il tempo necessario ad uscire dal labirinto dipende dall'Intelligenza della vittima come segue:

**Tab. 2.14 – Fuga dal Labirinto Astrale**

| <i>Intelligenza</i> | <i>Tempo</i> |
|---------------------|--------------|
| 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 sua permanenza nel *labirinto astrale* la vittima non corre pericoli, e deve semplicemente girovagare fino a che non riesce a trovare l'uscita che lo riporta nel piano da cui proviene. Quando il tempo indicato è trascorso, la vittima riappare automaticamente nel punto in cui era scomparsa. È possibile ritornare indietro anche prima del periodo indicato se si possiedono mezzi magici per viaggiare attraverso i piani.

## LONGEVITÀ \*

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Effetto: ringiovanisce la creatura toccata; inverso invecchia la creatura toccata di 10 anni

L'incantesimo di *longevità* ringiovanisce immediatamente la creatura toccata di 10 anni la prima

volta che ne beneficia, con un'età minima raggiungibile di 10 anni; qualsiasi ulteriore applicazione dell'incantesimo o di oggetti con lo stesso potere, ringiovaniscono il soggetto solo di 1 anno. L'incantesimo ringiovanisce il corpo e non lo spirito dell'individuo, modificando eventualmente anche le caratteristiche fisiche che sono decadute con l'età (come Forza, Destrezza e Costituzione) in base alla nuova età raggiunta (si faccia riferimento alle regole per l'invecchiamento). L'effetto di ringiovanimento è permanente e non può essere dissolto magicamente, anche se l'individuo è normalmente influenzabile da attacchi che invecchiano magicamente e dal normale scorrere del tempo. Ogni volta che lancia questo incantesimo, l'incantatore deve sacrificare 20.000 PE per dare nuovo vigore alla creatura; questi punti esperienza non possono essere recuperati con *ristorazione* o *desiderio*, ma devono essere guadagnati nuovamente "sul campo" dal personaggio.

L'incantesimo inverso, *invecchiamento*, causa l'invecchiamento precoce della vittima toccata (normale TxC, nessuna perdita di PE da parte dell'incantatore o della vittima) di ben 10 anni con ogni sua applicazione, con tutte le conseguenze fisiche del caso (si faccia riferimento alle regole per l'invecchiamento). La vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitare del tutto questo spiacevole effetto, ma se fallisce, è costretta anche a fare una prova di Costituzione o rimanere stordita per 1d6 round.

Quando questo incantesimo viene usato per creare oggetti magici che ringiovaniscano o invecchino, esso può essere impiegato solo per oggetti a cariche non ricaricabili (come una pozione, un bastone o un altro oggetto magico a cariche). Quando il personaggio incantata un oggetto magico con il potere di *longevità*, deve sacrificare 20.000 PE per ogni carica che l'oggetto possiede (per esempio, la pozione di *longevità* standard ha un costo di 20.000 PE poiché consta di una sola carica, oltre al costo monetario aggiuntivo – vedi il Volume 3 per ulteriori dettagli). Chi utilizza l'oggetto magico con il potere di *longevità* o *invecchiamento* non perde punti esperienza (il "pedaggio" è già stato pagato dal creatore dell'oggetto).

Non-morti e costruiti, così come tutte le creature immortali o dotate di una biologia che non degrada o non si sviluppa col passare del tempo, sono totalmente immuni a entrambe le forme di questo incantesimo.

## MAPPA RIVELATRICE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: stesso piano e pianeta

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea mappa olografica interattiva del pianeta

Questo potente incantesimo divinatorio proietta dinnanzi all'incantatore una mappa olografica del pianeta su cui si trova il mago, evidenziando tutte le zone protette dallo scrutamento (compresi individui protetti da *barriera mentale* o simili). L'incantatore è quindi in grado, fino a che rimane concentrato, di vi-

sualizzare ogni zona del globo, ottenendo una visuale a volo d'uccello sul punto prescelto, che si materializza come proiezione olografica al posto della mappa globale. L'incantatore può avvicinarsi, allontanarsi o cambiare prospettiva a sua scelta solo per le zone di cui abbia una discreta conoscenza (ovvero in cui sia fisicamente rimasto per almeno un paio d'ore): occorre un round per ogni spostamento o cambiamento di prospettiva. Tutte le altre zone vengono rappresentate in maniera più sfocata (occorre una prova d'Intelligenza con penalità di -3 per avere una visione più chiara), e la visuale viene sempre data da un'altezza di 100 metri sul luogo indicato, centrata con un'approssimazione di 6d100 metri rispetto al punto scelto.

L'incantatore non è in grado di udire nulla, ma può tranquillamente attraversare muri e altre superfici solide con la semplice volontà. Tuttavia, campi anti-individuazione bloccano lo scrutamento come al solito, anche se in questo caso l'incantatore può vedere l'estensione del campo di schermatura, che appare come un reticolo dorato e opaco; allo stesso modo, un individuo protetto contro lo scrutamento appare come una forma anonima avvolta da un'alone dorato.

Attraverso la *mappa rivelatrice* inoltre, è possibile anche individuare le emanazioni magiche entro 36 metri dal punto di osservazione, stabilendo con sicurezza a che tipo di scuola appartengano, semplicemente concentrandosi per un round. Infine, il mago è in grado di vedere come se beneficiasse dell'incantesimo *vista rivelante*. Tuttavia, egli è esposto agli stessi pericoli da attacchi con lo sguardo che corrono coloro che si trovano nella zona.

L'incantesimo cessa al termine della sua durata, se il mago smette di concentrarsi o se viene dissolto.

## MAREMOTO

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 km

Area d'effetto: onda alta 3 mt x liv e lunga 6 mt x liv

Durata: 2 turni

Effetto: evoca uno tsunami

Questo potente incantesimo crea un'onda anomala ovvero uno tsunami controllato dal mago. Esso è efficace solo se usato su grandi masse d'acqua, come laghi, oceani e fiumi più larghi di 1 km, e si manifesta come un'onda lunga fino a 6 metri per livello e alta 3 metri per livello che compare a una distanza massima di 2 km dal punto in cui si trova il mago. L'incantatore impiega un intero turno per evocare il *maremoto*, durante il quale necessita della massima concentrazione: se viene disturbato, l'incantesimo è sprecato.

Al termine della preparazione, l'acqua nell'area d'effetto scelta inizia a ribollire e a produrre onde sempre più forti, e dopo un altro turno un'onda enorme inizia a muoversi gradualmente nella direzione scelta dal mago. A questo punto lo tsunami si muove in maniera indipendente (l'incantatore può smettere di concentrarsi) nella direzione indicata ad una velocità di 18 metri al round, e ad ogni round la sua altezza mas-

sima diminuisce di 3 metri. 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 20 Punti Scafo o meno sono automaticamente fatti a pezzi). Tutte le creature che si trovano sulla via percorsa dal *maremoto* subiscono 1 danno per ogni metro d'altezza dell'onda (possono dimezzare i danni con un favorevole TS contro Raggio della Morte, ma se il TS fallisce muoiono comunque per annegamento). Quando si infrange contro un corpo di terra (come una costa), l'onda continua ad avanzare e a distruggere tutto lungo il suo passaggio (oggetti in legno subiscono gli stessi danni delle imbarcazioni, mentre quelli in pietra solo la metà), ma la sua altezza si abbassa di 6 metri al round.

Il *maremoto* non è soggetto a *dissolvi magie* o campi anti-magia: solo un *campo di forza* può resistergli senza essere distrutto.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## MEMORIA SUPERIORE

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un incantatore

Durata: speciale

Effetto: recupera un incantesimo dopo averlo lanciato

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo su se stesso o su un altro incantatore (arcano o divino che sia), il soggetto può immediatamente recuperare (cioè rimemorizzare) un qualunque suo incantesimo (nessun limite al livello di potere) che abbia lanciato fino a 10 minuti (1 turno) prima. Questa capacità perdura fino a quando non viene usata per la prima volta, azione che pone termine all'incantesimo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## MURO PRISMATICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: sfera raggio 3mt o muro di 45mq

Durata: 6 turni

Effetto: crea una barriera magica multicolore

Questo incantesimo crea una barriera che sembra un prisma multicolore. La barriera è spessa 5 centimetri, con i colori a una distanza di circa mezzo centimetro l'uno dall'altro, e può essere creata come una sfera con un raggio di 3 metri centrata sull'incantatore, oppure come una superficie piatta (verticale o orizzontale) che occupa 45 metri quadrati (le esatte dimensioni sono a scelta dell'incantatore), che appare entro 18 metri. Indipendentemente dalla forma, 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 (vedi sotto), se ciò accade prima.

L'incantatore può passare liberamente e senza subire danni attraverso la barriera, portando con sé qualunque oggetto. 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 della magia* può rimuovere fino a tre colori, ma non di più. Chiunque sia protetto da un effetto che crea una zona di anti-magia (incluso colui che ha creato il *muro prismatico*) non riesce ad oltrepassare la barriera, anche se un eventuale tentativo non provoca danni. Un *raggio anti-magia*, infine, è in grado di far breccia fino al color violetto (escluso), ma non oltre.

Per passare incolumi attraverso un *muro prismatico*, i rimedi magici appropriati (vedi la descrizione di ciascun colore del prisma) devono essere applicati nell'ordine corretto, e se applicato con successo, ogni rimedio fa sparire definitivamente il colore appropriato. Se una creatura si spinge attraverso la barriera, subisce 84 punti di danno da primi tre colori (nessun Tiro Salvezza concesso per ridurre i danni) e deve effettuare quattro Tiri Salvezza per attraversare i quattro colori successivi: se sopravvive, può avanzare, oppure uscire passando nuovamente attraverso i colori, in ordine inverso, ma subisce nuovamente gli effetti associati a ciascun colore. La barriera si estende anche nel piano di esistenza più vicino (l'Etereo solitamente), apparendo come un muro solido indistruttibile, e non può essere superata neppure da uno spostamento dimensionale.

I colori e gli effetti della barriera prismatica sono sempre gli stessi, nell'ordine in cui vengono elencati di seguito; una volta creata, il violetto è sempre il più vicino alla posizione dell'incantatore.

**Rosso:** blocca tutti gli attacchi magici a distanza e infligge 12 punti di danno. Annullato da qualunque attacco basato sul gelo magico.

**Aranzone:** blocca tutti gli attacchi non magici a distanza e infligge 24 punti di danno. Annullato da qualsiasi attacco basato su fulmini o elettricità magica.

**Giallo:** blocca gli attacchi a soffio e causa 48 punti di danno. Annullato da qualsiasi dardo d'energia.

**Verde:** blocca gli effetti di tutti gli incantesimi di divinazione. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro Veleno per non morire. Annullato dall'incantesimo *passa pareti*.

**Blu:** blocca tutti gli attacchi con veleni e gas. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro Pietrificazione per non restare pietrificato. Annullato dall'incantesimo *disintegrazione*.

**Indaco:** blocca tutte le cose, viventi e non. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi: se fallisce, viene trasportato in un luogo casuale in un piano Esterno. Annullato dall'incantesimo *dissolvi magie*.

**Viola:** blocca la magia di tutti i tipi. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della morte: se fallisce, diventa pazzo (come per gli effetti di *demenza precoce*). Annullato dall'incantesimo *luce perenne*.

## PARALISI DI MASSA

Scuola: Ammalimento

Raggio: 1,5 metri per livello

Area d'effetto: creature viventi

Durata: 1 round per livello

Effetto: paralizza creature viventi

Questo incantesimo è efficace contro ogni essere vivente, di qualsiasi forma e dimensione, ad eccezione dei non-morti, dei costruiti e delle melme. L'incantesimo è in grado di bloccare per 1 round per livello del mago qualsiasi essere vivente entro il raggio d'azione, paralizzandone i centri nervosi: la vittima 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), senza tuttavia provocargli fratture. Ogni vittima può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per resistere all'effetto.

## PAROLA DEL SONNO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: da 1 a 5 esseri viventi

Durata: istantanea

Effetto: addormenta uno o più esseri viventi

Questo potente incantesimo può colpire uno o più esseri entro un raggio di 36 metri dall'incantatore, facendo cadere le vittime in uno stato di catalessi senza possibilità di tentare alcun Tiro Salvezza per salvarsi. Solo gli incantatori arcani e divini possono evitare gli effetti devastanti della *parola del sonno*, effettuando un favorevole TS contro Incantesimi con penalità di -4.

Se usato contro una singola vittima, essa cade a terra in uno stato di catalessi se ha 70 o meno PF, e può essere risvegliata solo con un *dissolvi magie* o un simile incantesimo che annulli l'influenza mentale posta su di essa (viceversa continua a dormire perennemente, finendo col morire per inedia dopo 3 giorni se non viene assistita). Se la vittima ha da 71 a 100 PF cade a terra addormentata come per l'incantesimo *sonno*, e può essere svegliata con un semplice scossone o subendo danni. Qualsiasi creatura con 101+ PF è automaticamente immune agli effetti di questo incantesimo.

Se invece viene usato contro diverse vittime, esso può addormentare automaticamente fino a un massimo di 5 avversari contemporaneamente, se ciascuno di essi ha 20 PF o meno, con effetti analoghi a quelli dell'incantesimo *sonno*. Individui con 21+ PF sono considerati vittime singole (vedi sopra).

Questo incantesimo influenza tutte le creature viventi, esclusi i non-morti e i costruiti.

## PAROLA MORTALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: da 1 a 5 esseri

Durata: istantanea

Effetto: uccide o stordisce uno o più esseri viventi

Questo potente incantesimo può colpire uno o più esseri entro un raggio di 36 metri dall'incantatore, rescindendo il legame tra anima e corpo e uccidendo la vittima, senza possibilità di tentare alcun Tiro Salvezza per salvarsi. Solo gli incantatori arcani e divini possono evitare gli effetti devastanti della *parola mortale* con un favorevole TS contro Incantesimi con penalità di -4.

Se usato contro una singola vittima, essa viene uccisa sul colpo se ha 60 o meno PF, mentre se ha da 61 a 100 PF rimane stordita (vedi gli effetti della *parola incapacitante*) per 1d4 turni; qualsiasi creatura con 101+ PF è immune agli effetti di questo incantesimo.

Se invece viene usato contro diverse vittime, esso può uccidere automaticamente fino a un massimo di 5 avversari contemporaneamente, se ciascuno di essi ha 20 PF o meno; individui con 21+ PF devono essere presi come vittime singole (vedi sopra).

Questo incantesimo influenza anche i non-morti e le creature immortali (delle quali uccide semplicemente il corpo materiale), ma esclusi i costrutti.

## PIOGGIA DI METEORE

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: speciale

Durata: istantanea

Effetto: crea 4 o 8 meteore infuocate che esplodono

L'incantesimo crea, a scelta dell'incantatore, 4 o 8 meteore infuocate che compaiono entro 72 metri, e ognuna può essere scagliata contro un singolo bersaglio che si trovi nel raggio d'azione. Le meteore colpiscono il bersaglio ed esplodono dopo l'impatto, creando una vampata di fiamme che danneggia tutti coloro che si trovano entro 6 metri dal punto d'impatto.

Se vengono create 4 meteore, ciascuna infligge da 8d6 punti di danno da impatto (nessun TS concesso per dimezzare), e altri 8d6 punti di danno a causa dell'esplosione (in questo caso però è concesso un TS contro Incantesimi per dimezzare i danni). Se vengono create 8 meteore, ovviamente più piccole, i danni per ciascuna sono dimezzati: 4d6 punti di danno da impatto e altrettanti da esplosione. Gli esseri del fuoco (come draghi rossi e creature del piano del fuoco) subiscono automaticamente metà dei danni dall'esplosione e possono ridurli a un quarto con un favorevole TS, ma danni interi da impatto. Creature resistenti al fuoco possono ridurre i danni da esplosione in base alla loro resistenza, ma non quelli da impatto.

Si tratta di un incantesimo veramente letale, perché, se le meteore vengono scagliate con accortezza, anche se contro bersagli diversi, possono danneggiare più volte la stessa zona o lo stesso avversario a causa

delle esplosioni. Infatti, è possibile per l'incantatore scegliere di non scagliare le meteore contro un soggetto, ma contro un bersaglio (oggetto o creatura che sia), o anche farle scoppiare in un punto previsto, senza che provochino danni da impatto, riuscendo così a inondare la zona con una vampata di fuoco sorprendente (specie se esplodono vicine). Le meteore colpiscono sempre il bersaglio (senza bisogno di effettuare alcun TxC).

## POTERE ELEMENTALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: l'incantatore diventa resistente a un elemento e può sfruttare alcuni effetti tipici di quell'elemento

Esistono quattro versioni distinte di questo incantesimo, ognuna relativa ad un diverso elemento: aria, acqua, fuoco e terra; ognuna delle versioni costituisce un incantesimo a sé e deve essere ricercato separatamente. 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 (vedi la *Rules Cyclopeda* a pag. 264 per ulteriori dettagli, oppure il *set Companion*, manuale del Master).

Quando il *potere elementale* viene utilizzato sul Primo Piano o su qualunque piano non-elementale, l'incantatore dispone di svariati poteri per l'intera durata dell'incantesimo (1 turno per livello, oppure fin quando non viene dissolto):

1. un bonus di +4 su tutti i Tiri Salvezza contro gli attacchi basati su quello specifico elemento (per esempio *potere elementale dell'acqua* concede questo bonus contro *tempeste di ghiaccio*, *bacchette del freddo*, *soffio di draghi bianchi*, ecc.);
2. immunità completa agli attacchi fisici e speciali delle creature elementali del tipo scelto (ad esempio, se lancia il *potere elementale del fuoco*, l'incantatore diventa immune agli attacchi di elementali del fuoco, efriti, elioni, ecc.);
3. possibilità di evocare un elementale corrispondente da 8 DV. Le regole per il controllo degli elementali sono quelle standard, ma se il mago ne perde il controllo, resta immune a tutti gli attacchi della creatura (vedi punto 2). Con questo potere è possibile controllare un solo elementale per volta: solo alla morte della creatura è possibile evocarne una nuova (se l'incantesimo è ancora attivo);
4. possibilità, una volta al turno, di ricacciare un elementale dell'elemento corrispondente al piano da cui proviene; il mago deve toccare l'elementale con un normale TxC, mentre quest'ultimo non può effettuare alcun Tiro Salvezza per opporsi;
5. capacità di dissolvere gli incantesimi e gli effetti magici non permanenti dell'elemento opposto (per esempio, un mago con il *potere elementale del fuoco* può dissolvere un *muro di ghiaccio*) una volta al turno. L'effetto è analogo a quello di un *dis-*

*solvi magie*, ma senza possibilità di fallimento.

Quando il *potere elementale* viene utilizzato sul piano elementale corrispondente, l'incantesimo non conferisce più all'incantatore i poteri indicati precedentemente, ma i seguenti:

1. immunità alle condizioni ambientali del piano stesso e possibilità di vedere normalmente almeno sino a 18 metri di distanza;
2. possibilità di respirare normalmente l'elemento aeriforme del piano per tutta la durata della magia;
3. possibilità di muoversi agevolmente entro il piano alla velocità di 36 (12) metri, sopra le superfici solide, oppure "volando" attraverso l'elemento allo stato aeriforme e liquido. Se il mago sceglie di volare è soggetto però alle normali limitazioni dell'incantesimo (come la necessità di concentrazione per tutti i movimenti eccetto quelli verticali);
4. capacità di conversare agevolmente con qualunque creatura originaria di quel piano;
5. bonus di 4 punti alla Classe d'Armatura contro gli attacchi degli abitanti di quel piano elementale;
6. capacità di dissolvere una volta al turno incantesimi e effetti magici non permanenti dell'elemento opposto (analogo a un incantesimo *dissolvi magie*, ma senza possibilità di fallimento).

Se l'incantatore, con l'incantesimo *potere elementale* attivato su di sé, si porta entro il piano elementale opposto, gli effetti di questa sconsiderata azione saranno terrificanti. Infatti, l'incantatore provoca una reazione magica disgregatrice che si manifesta in un'esplosione di energia centrata su di esso, annullando immediatamente l'incantesimo. Tutte le creature che si trovano entro un raggio di 18 metri subiscono un danno da energia pari a 1 Pf per livello dell'incantatore + 1d8 Pf per livello del mago (fino al danno massimo di 20d8 +20 Pf al 20° livello). Le vittime possono effettuare un TS contro Incantesimi con una penalità di -4 per subire solo metà del danno, mentre l'incantatore subisce il danno intero senza possibilità di dimezzarlo; inoltre tutto il suo equipaggiamento può essere disintegrato (TS per l'equipaggiamento a discrezione del DM).

## PREPARAZIONE MAGICA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o una superficie di 9 mq

Durata: 3 giorni per livello

Effetto: aumenta la probabilità di incantare oggetti

Questo incantesimo aumenta le probabilità di incantare efficacemente un oggetto (o una sezione che fa parte di una grande costruzione) da parte dell'incantatore che ne fa uso. L'incantesimo deve essere lanciato prima di iniziare a incantare l'oggetto, ed esso fa in modo che l'oggetto su cui viene lanciato diventi più ricettivo nei confronti dell'energia magica. L'effetto dura per 3 giorni per livello dell'incantatore, e migliora le probabilità di incantare efficacemente l'oggetto con qualsiasi tipo di effetto magico dell'1% ogni 2 livelli dell'incantatore che lo utilizza, ma solo se

l'incantamento ha termine entro la durata della *preparazione magica*; qualsiasi effetto aggiunto oltre il tempo limite non beneficia del bonus sopraccitato.

Questo incantesimo non può essere lanciato più di una volta sullo stesso oggetto o durante lo stesso processo di incantamento.

## PREVISIONE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: avvisa l'incantatore di pericoli imminenti

Questo incantesimo avverte l'incantatore di qualsiasi minaccia alla sua persona prima che essa si compia per tutta la durata dell'effetto. Questo gli permette di non essere mai colto di sorpresa e di evitare automaticamente qualsiasi trappola. Inoltre la magia lo mette in condizione di agire nel modo migliore per evitare altri tipi di pericoli (assalti fisici, incantesimi, danni derivanti da azioni errate): ciò si traduce in un bonus di +4 a qualsiasi Tiro Salvezza, prova di capacità o di caratteristica per evitare la minaccia, e in un bonus di 4 punti alla sua CA attivo fino al termine dell'effetto.

## RAGGIO ANTI-MAGIA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri a largo 2 metri

Durata: 2 turni

Effetto: crea un raggio di anti-magia

Per la durata dell'incantesimo (2 turni), l'incantatore è in grado di produrre dagli occhi, semplicemente concentrandosi, un raggio di anti-magia lungo 18 metri e largo 2 metri all'estremità, simile a quello del beholder. Tutti gli effetti magici che entrano nel suo campo d'azione vengono annullati istantaneamente, fino a che continuano a rimanere nell'area d'effetto del raggio (anche solamente in parte), ad eccezione dei bonus permanenti di armi, armature e oggetti di protezione (che continuano a funzionare normalmente). Allo stesso tempo però, fino a che utilizza il *raggio anti-magia*, l'incantatore non può lanciare alcun incantesimo e le magie attive sulla sua persona vengono momentaneamente annullate, anche se ha la possibilità di usare quegli oggetti magici che non producono effetti sulla sua persona o nell'area d'effetto del raggio.

**Esempio:** un mago proietta il raggio contro un elfo protetto da una *benedizione*, una *protezione dal male* e che beneficia di una *velocità*. Fintanto che resta nel suo campo visivo, tutte le magie dell'elfo sono annullate, ed inoltre egli stesso non può lanciarne alcuna, né invocare poteri magici dei suoi oggetti, anche se può attaccare il mago con la sua spada +3. Se il mago proiettasse il raggio su un vampiro, egli non potrebbe charmare nessuno con lo sguardo, né rigenerare o trasformarsi, poiché queste capacità magiche sarebbero inibite

dal *raggio anti-magia*.

Ogni round l'incantatore può scegliere in quale direzione orientare il raggio, rimanendo fisso verso un punto o seguendo un determinato bersaglio nei suoi movimenti (ma solo quello), e allo stesso modo può scegliere di disattivare il raggio come azione gratuita; attivarlo invece implica che si concentri per un round, senza poter fare altro se non muoversi e parlare. Anche quando è attivo il *raggio anti-magia*, la vista del mago continua a funzionare normalmente. Il raggio non ha alcun potere contro un'area di anti-magia (come un altro raggio o una *barriera anti-magia*) o di riflessione della magia: i due effetti si ignorano a vicenda.

## RAGGIO POLARE

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

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

Durata: istantaneo

Effetto: raggio congela oggetti e creature

Questo incantesimo concentra nelle mani del mago il potere del ghiaccio, che può lanciare un raggio conico lungo fino a 18 metri e largo un terzo con la capacità di congelare qualsiasi superficie tocchi, trasformandola in un blocco di ghiaccio.

Se il raggio colpisce oggetti o superfici inanimate e l'oggetto realizza il suo TS contro Gelo (vedere Volume 3 sui *Tiri Salvezza degli Oggetti*), il congelamento è temporaneo e dopo 1d6 round l'oggetto si scongela. In caso contrario, il congelamento è permanente, e in tal caso solo un *desiderio* o un incantesimo del tipo *trasmutare solidi* può riuscire a far tornare l'oggetto allo stato originale. Fintanto che rimane congelato, l'oggetto è inutilizzabile (ad esempio una porta non si può aprire, una spada non si può usare per attaccare), e la sua resistenza ai danni è dimezzata (in pratica, i suoi Punti Danno sono dimezzati a causa della struttura cristallizzata più fragile, e ogni prova di Forza contrapposta all'oggetto ha un bonus di +5). 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.

Se il raggio invece colpisce creature viventi o animate (come costrutti e non-morti), le vittime devono tentare un TS contro Raggio della Morte: se il TS riesce, i viventi subiscono comunque 10d4 punti di danno, mentre i non-morti e i costrutti o le creature immuni al gelo 1 solo Punto Ferita per livello. Se invece il TS fallisce, la creatura viene avvolta da una teca di ghiaccio che la imprigiona per 1 turno (supponendo che la temperatura ambiente sia superiore a 1°C, viceversa il ghiaccio può anche resistere in eterno).

Se il ghiaccio non viene sciolto in tempo, la vittima (nel caso di esseri viventi) soffoca e muore, mentre per creature non viventi questo implica semplicemente una paralisi momentanea. Nel caso il raggio venga rivolto contro creature fatte di fuoco, si considera che le fiamme da loro sprigionate possano sciogliere la teca in 5 minuti (30 round), ma rischiano comunque

l'asfissia. La teca non può essere dissolta magicamente, poiché il ghiaccio creato è normale e permanente. Si può però rompere il ghiaccio utilizzando oggetti appuntiti o contundenti fino a liberare testa e torso della vittima: la teca ha CA 5 e gli stessi Punti Ferita della creatura imprigionata, ma basta dimezzarli per liberare almeno testa e torso. Un incantesimo *ghiaccio in acqua* sarebbe la soluzione migliore e più veloce per sbarazzarsi della teca, così come incantesimi che possono sciogliere il ghiaccio col calore (come *raggio incandescente*, *palla di fuoco* o *onda di fuoco*), sempre che i danni prodotti non superino i PF della teca: in quel caso infatti i danni in eccesso li subisce automaticamente la creatura imprigionata (senza possibilità di dimezzarli). Se si riesce a far uscire la vittima dalla teca prima che soffochi, essa subisce comunque danni da congelamento pari a 1d6 Pf per ogni round in cui rimane imprigionata (dimezzabili con un TS contro Incantesimi ad ogni round); le creature non-morte invece non subiscono alcun danno, come gli esseri immuni al gelo.

## REALTÀ ILLUSORIA

Scuola: Illusione

Raggio: 100 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 3 mt per livello

Durata: 12 ore

Effetto: crea un'illusione complessa semi-reale

Questo è il più potente incantesimo della scuola dell'Illusione e permette all'incantatore di creare una vera e propria realtà che opera a suo piacimento per tutta la durata dell'incantesimo. Il mago è in grado di modificare l'aspetto dell'area influenzata dalla *realtà illusoria* come meglio crede, ma l'aspetto iniziale non può cambiare fino al termine dell'illusione. Se ad esempio sceglie di far apparire un villaggio in rovina come un paese fiorente e abitato, tale resterà finché l'illusione non svanirà. Se viceversa sceglie di rendere un villaggio abitato una città fantasma, le persone che vi abitano potrebbero sparire dalla vista delle vittime, oppure apparire come fantasmi o voci spettrali (anche se restano tangibili nella realtà).

L'incantatore può creare illusioni programmate per tutti e cinque i sensi a completare l'opera, come finti individui che conversano, oppure creature minacciose che attendono al varco gli esploratori. Non c'è limite al numero di creature fittizie che può contenere la *realtà illusoria*, fintanto che queste rimangono all'interno della sua area d'effetto (non possono infatti uscire). L'incantatore può anche programmarle sommarariamente 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 troppo complessa o più lunga di una decina di minuti (giunti al limite massimo, si allontaneranno dall'interlocutore usando una scusa).

Qualsiasi incantesimo divinatorio usato per scrutare o osservare l'area influenzata dalla *realtà illu-*

soria verrà tratto in inganno e mostrerà esattamente ciò che l'illusione rappresenta (nessun TS possibile).

Tutti coloro che entrano nell'area d'effetto della magia sono potenziali vittime dell'illusione e devono effettuare un favorevole TS contro Incantesimi mentali a -2 o esserne influenzati. Naturalmente, anche lasciando l'area d'effetto, le vittime della *realtà illusoria* continueranno a percepire l'illusione come reale fino al termine dell'incantesimo (ad esempio, se si allontanano dalla città fantasma, continueranno a vederla come una città disabitata anche a diversi chilometri di distanza). Chi è influenzato da una *vista rivelante* o simile incantesimo divinatorio di 5° livello o superiore beneficia di un bonus di +4 a ogni TS per smascherare l'illusione.

Qualsiasi danno subito nella realtà illusoria viene considerato reale da chi è rimasto influenzato dagli effetti dell'incantesimo, ed è efficace all'80% (ad esempio una spada non fa mai 1d8 punti di danno, ma solo 1d6). Pertanto, chi viene colpito da una spada o da un'esplosione può rischiare di morire, mentre chi ne è immune riceve solo la metà del danno (riducibile ulteriormente con gli appropriati Tiri Salvezza). Tutti gli attaccanti hanno la stessa probabilità di colpire del mago (stesso THAC0) e fanno sempre e solo il danno base dell'arma usata. Il livello di qualsiasi incantesimo fittizio creato invece è quello minimo per poterlo lanciare (ad esempio, una *palla di fuoco* farà sempre solo al massimo 5d6 di danni, ma l'entità finale viene ridotta come minimo all'80% per via della sua natura illusoria). Il mago potrà creare un massimo di incantatori illusori pari al suo bonus di Intelligenza: questi potranno usare solo incantesimi conosciuti da colui che ha creato la finzione, non potranno lanciare alcun incantesimo della scuola dell'Illusione e saranno limitati nei poteri come se fossero al massimo di livello pari a un quarto quello del mago che li ha creati (arrotondando per difetto). Quindi ad esempio, un mago di 20° con Intelligenza 18 (+3) potrà contare al massimo su tre incantatori illusori di 5° livello. Nel caso vengano creati incantatori con poteri divini, tutti i loro poteri sono fittizi e gli effetti dei loro incantesimi svaniscono al termine della *realtà illusoria*, oppure prima se la vittima riesce a dubitare e a vedere attraverso la finzione (vedi sotto).

Coloro che sono vittime dell'illusione possono vedere dietro la finzione in base alla loro Saggiezza, accorgendosi di cose che non quadrano e dubitando dei propri sensi, tentando un nuovo TS (che dovrebbe essere effettuato in segreto dal DM) con questa frequenza:

Sag. 9 o inferiore: 1 volta ogni ora

Sag. 10-12: 1 volta ogni 3 turni

Sag. 13-15: 1 volta al turno

Sag. 16+: 1 volta ogni 10 round

Una volta smascherata la finzione, la vittima vedrà la realtà come è veramente, ma anche se tenterà di convincere altre persone della verità, l'unica differenza che potrà fare è concedere un bonus di +2 al TS di chi lo ritiene "affidabile" ogniquale volta il TS è concesso.

Qualsiasi tentativo di dissolvere la magia fallisce, a meno che l'incantesimo *dissolvi magie* o superiore non venga lanciato contro l'incantatore che ha generato l'illusione: in tal caso ci sono le normali probabili-

tà di riuscita. Il mago non è costretto a rimanere nell'area d'effetto una volta creata la *realtà illusoria*, che permane per tutta la sua durata o fino a quando l'incantatore muore o non viene dissolta nel modo sopra indicato (se ciò accade prima del suo termine).

Il DM dovrebbe cercare di gestire la situazione paradossale creata dalla *realtà illusoria* con la massima attenzione per non far scoprire ai PG (nel caso ne rimangano 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 che verranno invischiati in questa allucinazione.

## RUGGITO POSSENTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 18 metri

Durata: istantanea

Effetto: grido causa 1d6 pf per liv + sordità

Pronunciando l'incantesimo, il mago lancia un ruggito tremendo udibile entro un raggio di un chilometro. Tuttavia, solo chi si trova entro 18 metri subisce gli effetti devastanti della magia, che causa 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (max 20d6 al 20°) a tutte le creature presenti nell'area, danni dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce, oltre ai danni sonori ogni vittima rimane anche assordata per 4d6 round e stordita per 1 round, mentre se il TS riesce è solo assordata per un round.

Gli oggetti magici (artefatti esclusi) e quelli normali presenti nell'area d'effetto devono effettuare un TS contro Caduta, modificato da un bonus di +2 se il loro possessore ha realizzato con successo il proprio TS per evitare gli effetti del ruggito. Se il TS dell'oggetto riesce resta intatto, mentre se il TS fallisce si incrina e va in frantumi. L'incantatore e il suo equipaggiamento non risentono degli effetti del grido, che può essere sempre bloccato da una zona di *silenzio*. Se vi sono pareti o muri (pietra, roccia o legno) intorno all'incantatore, per ogni 30 centimetri di spessore si riduce di 1 metro il raggio d'effetto del *ruggito possente*.

## SCUDO ENTROPICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Effetto: consente di effettuare un TS per evitare effetti che non ammettono TS

Il soggetto che riceve questo incantesimo è parzialmente protetto contro tutti gli effetti magici e gli incantesimi (solo quelli dannosi o indesiderati) nella cui descrizione si afferma espressamente che non ammettono alcun TS, quali per esempio *barriera*, *morte volante*, *dardo incantato*, *danza*, *labirinto astrale*, il potere velenoso degli spiriti che danneggia gli oggetti, oppure la *disintegrazione* della sfera nera, e così via.

Per tutta la durata dello *scudo entropico*, contro gli attacchi di questo genere è permesso al soggetto di effettuare un TS contro Incantesimi: se il TS riesce, il personaggio subisce solo metà danno, o (dove questo non è applicabile) evita completamente gli effetti.

Questo incantesimo è efficace solo contro quei poteri che sono considerati in qualche modo “offensivi”: non protegge contro incantesimi quali *vista rivelante*, *parlare con i mostri* o *campo di forza*. Non funziona inoltre contro gli attacchi fisici normali (per esempio non funziona contro un colpo di spada +3 brandita da un guerriero, ma permette di dimezzare i danni subiti dalla *spada* creata con l’incantesimo omonimo di settimo livello dei maghi), o contro incantesimi o effetti magici immortali (lanciati da una divinità o da artefatti), né ha efficacia laddove vi siano fenomeni di anti-magia; permette invece di effettuare un TS contro Incantesimi per evitare tutti gli effetti di un *dissolvi magie* lanciato contro il soggetto protetto dallo scudo.

## SIMBOLO DI MORTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d’effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Effetto: uccide vittime per un totale di 10 PF per livello

Questo incantesimo crea una runa magica ed arcano di grande potenza denominato comunemente simbolo. La runa può essere posta su un oggetto fisso (una porta, una parete, ecc.), oppure lasciata fluttuare in aria, ma non può muoversi: se viene posta su un essere vivente o un oggetto in movimento, quando la superficie si sposta, la runa resta sospesa a mezz’aria. Essa è permanente e resta in funzione fino a che non viene attivata. 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 e non) sia presente entro 18 metri dal simbolo al momento della sua attivazione, senza possibilità di TS per evitarlo. Il *simbolo di morte* uccide un totale di 10 PF per livello dell’incantatore di esseri (vivi e non): tra tutte le vittime presenti nell’area d’effetto, le prime ad essere colpite sono quelle con meno Punti Ferita, e poi via via a crescere fino a che il totale dei PF influenzabili dal simbolo non si esaurisce. Ad esempio, se un gruppo con 4 maghi con 40 PF e tre guerrieri con 80 PF si imbatte in un simbolo di morte da 200 PF, i maghi moriranno tutti (40x4 = 160 PF), ma il simbolo non potrà fare vittime tra i guerrieri, poiché hanno tutti più dei 40 PF residui del simbolo.

## SONNO MALEDETTO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 100 km

Area d’effetto: sfera di raggio 1620 metri

Durata: 100 anni o speciale

Effetto: pone vittime in stato di animazione sospesa

Questo incantesimo è talmente spaventoso e crudele che anche i maghi più malvagi esitano a servirsene: essi lo fanno di norma solo qualora siano stati mortalmente offesi e vogliono vendicarsi in grande stile. Solo un mago di 36° livello può evocare questo potere, e anche tra questi, pochi ne sono a conoscenza.

I personaggi di livello inferiore al 5° e le creature con meno di 4 DV non ottengono alcun Tiro Salvezza per evitarne gli effetti. L’incantesimo viene lanciato contro una singola vittima: se realizza il suo Tiro Salvezza contro Incantesimi non accade nulla, ma se lo fallisce (oppure è di livello troppo basso, come indicato sopra), hanno luogo i seguenti effetti:

1. Tutte le creature entro l’area d’effetto (sfera di raggio 1620 metri) devono effettuare un Tiro Salvezza (se sono di livello sufficientemente alto) o rimanere vittime dell’incantesimo;
2. Chiunque rimanga vittima dell’incantesimo si accascia laddove si trova 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 intralciano il cammino;
4. L’intera area diventa inquietante e spettrale. Gli animali normali non entrano nella zona e persino gli esseri umani di livello inferiore al 4° non vi entreranno deliberatamente; se vi vengono trascinati, faranno qualsiasi cosa pur di uscirne;
5. Le persone e gli animali rimasti vittime della maledizione restano in animazione sospesa per 100 anni, oppure fin quando le condizioni previste al momento del lancio vengono soddisfatte. Essi non invecchiano, e gli animali ed i mostri presenti nella zona non si cibano di loro (non subiscono alcun danno da qualsiasi tipo di attacco).

Il mago che ha lanciato l’incantesimo non è soggetto ai suoi effetti (anche se si trova entro l’area d’effetto della magia). Tuttavia, egli perde permanentemente 250.000 PE e 1d4 Punti Ferita dal totale subito dopo aver lanciato il *sonno maledetto*.

Quando lancia l’incantesimo, il mago deve precisare un qualche tipo di azione risolutiva che dissolverà gli effetti dell’incantesimo. Tale azione può consistere nel baciare la persona sulla quale è stato inizialmente lanciato l’incantesimo, oppure vendicare un qualche torto arrecato al mago, o compiere una qualche grande impresa. L’azione risolutiva non può fare riferimento ad una persona specifica, ma può riguardare una classe o una razza specifica. Per esempio, non si può dichiarare “Baraka deve morire affinché la maledizione sia dissolta”. Tuttavia si può affermare che “un possente guerriero deve portare al castello il Gran Talismano di Palartarkan per rompere la maledizione”. La condizione deve essere resa nota agli abitanti dell’area

entro una settimana, altrimenti la maledizione avrà termine (il mago non può tenere segrete le condizioni del suo annullamento).

I soggetti presenti nell'area di effetto che effettuano con successo il loro Tiro Salvezza non sono del tutto indenni. Essi si addormentano per 1d6 ore, e vengono magicamente trasportati all'estremità della zona maledetta, fuori dall'intricata barriera di rovi. Il mago non sa dove sono stati trasportati costoro, e né lui né i suoi sgherri saranno in grado di trovarli prima che si risvegliano (non è possibile trovarli e catturarli in alcun modo prima che si siano svegliati).

Questo incantesimo non può essere associato ad alcun oggetto.

### SPADA DI LUCE

Scuola: Invocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: spada di forza

Durata: 6 round + 1 per livello

Effetto: crea una spada di energia

Questo incantesimo crea una spada scintillante fatta di pura energia che l'evocatore può controllare come se la stesse effettivamente impugnando. Il mago non può combattere contemporaneamente con questa spada e con altre armi, ma può dare l'ordine alla spada di combattere da sola e nel frattempo adoperare qualche altro oggetto. Non è dotata di bonus, ma può colpire qualsiasi bersaglio, anche quelle creature che possono essere normalmente ferite solo con armi +5. Inoltre, se si effettua col dado un tiro naturale di 19 o 20, la spada colpisce sempre il bersaglio, qualsiasi sia la sua Classe d'Armatura. Essa effettua un attacco al round (THAC0 del mago), infligge 4d6 punti di danno e segue ovunque il bersaglio (anche allontanandosi dal mago oltre il raggio d'azione): una volta ucciso, essa riappare istantaneamente al fianco dell'incantatore (se l'effetto non è ancora svanito) e persiste finché dura l'incantesimo, finché non venga distrutta con un *dissolvi magie*, o finché l'incantatore non decida di farla scomparire.

Questa spada può anche essere impugnata e usata proprio come una spada o una daga di qualsiasi dimensioni, quindi se l'incantatore possiede un qualche grado di maestria nell'utilizzo di una spada o una daga, può usare i bonus al Tiro per Colpire e alla CA che gli derivano dalla sua maestria, anche se userà sempre i danni inflitti dall'incantesimo invece di quelli adatti al suo grado di maestria. Infine, la *spada di luce* quando viene impugnata può essere usata per parare o deflettere, ma i suoi colpi possono essere parati o deviati solo da armi magiche con bonus di +5 o da altre armi o effetti di forza magica (es. *spada o mano possente*).

### TEMPESTA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: 1 fulmine ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Effetto: crea 1 fulmine ogni 4 livelli che causano ciascuno 1d6 Pf per livello a vittime diverse

Questo potente incantesimo evoca una scarica di fulmini che si abbattono sui bersagli designati dall'incantatore, i quali devono trovarsi entro un raggio di 1 metro per livello dell'incantatore ed essere visibili dalla sua posizione. Per rilasciare il potere del fulmine, l'incantatore deve rimanere concentrato per almeno un round per raccogliere sopra di sé le energie elettromagnetiche necessarie e scatenare la furia che si abatterà nell'area d'effetto (durante questo round, tutti i presenti nell'area sentiranno un distinto ronzio elettrico). Se la concentrazione dell'incantatore viene meno durante questo round, l'incantesimo viene annullato senza conseguenze e si considera sprecato. Nel round immediatamente successivo, i fulmini scaturiscono dal corpo dell'incantatore e colpiscono i bersagli designati, zigzagando ed evitando altri ostacoli fino a raggiungere le vittime. Se però l'incantatore viene distratto durante il round di lancio dei fulmini, essi colpiranno in modo casuale tra coloro che sono presenti all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo (incluso il mago).

L'incantatore può creare 1 fulmine ogni 4 livelli (arrotondando per difetto), che egli dirige contro singoli bersagli visibili entro il raggio d'azione. Ciascun bersaglio subisce automaticamente 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (max. 20d6) a causa della scarica elettrostatica, ma può dimezzare i danni con un favorevole TS contro Incantesimi. Individui protetti da un effetto in grado di respingere la magia proiettano il fulmine che li colpirebbe (e solo quello) contro l'incantatore, ma non interrompono la magia (dato che i fulmini colpiscono tutti contemporaneamente). Chi è protetto da un campo anti-magia invece, non subisce alcun danno da parte del fulmine, così come individui protetti da campi di forza o *muro prismatico*.

Se preferisce, l'incantatore può dirigere i fulmini contro una o più strutture piuttosto che contro singole vittime: fino ad un massimo di 5 saette possono abbattersi su una singola struttura, causando ciascuna il solito ammontare di danni; al bersaglio è concesso un TS contro Fulmini per dimezzare i danni, in base al materiale predominante (tenendo conto che 1 Punto Strutturale = 5 PF causati dall'incantesimo). Un fulmine diretto contro una struttura non danneggia individui che si riparano al suo interno (pur danneggiando la struttura, che solo se crolla può ferire i suoi occupanti).

## UBIQUITÀ

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Effetto: crea 1 doppio ogni 4 livelli

Lanciando questo incantesimo, il mago crea un doppio illusorio quasi-reale di se stesso che può agire in modo indipendente ma risponde sempre ai suoi ordini. L'incantatore è in grado di produrre un doppio per ogni 4 livelli d'esperienza, arrotondando per difetto (max. 9 doppi al 36°), che appaiono entro 6 metri. Ciascun simulacro appare nella stessa forma e con gli stessi abiti del mago mentre evoca l'incantesimo e sono indistinguibili dall'originale (anche una *vista rivelante* li considera normali). Ogni doppio ha 8 Punti Ferita, le stesse capacità (abilità e maestrie), caratteristiche e memorie dell'incantatore, ma non possiede alcun oggetto magico, né può lanciare incantesimi. È però possibile per loro manipolare qualsiasi oggetto come fossero persone reali, e se gli vengono forniti oggetti magici, possono utilizzarli come fossero incantatori arcani con lo stesso livello del mago.

L'incantatore ha un costante legame telepatico coi suoi doppi, e può dare loro qualsiasi ordine, permettendo loro di allontanarsi senza limiti di distanza (a meno che non vi siano barriere magiche che impediscono questo tipo di collegamento), purchè rimangano tutti sullo stesso piano di esistenza. Se il mago lascia il piano in cui esistono i suoi doppi, essi scompaiono, mentre se uno solo cambia piano, cessa di esistere solo quell'identità. Per questo ogni esperienza fatta da uno dei doppi viene sempre assorbita anche dall'incantatore (ciò include acquisire nuove conoscenze, visitare luoghi, incontrare creature, e persino guadagnare PE). Se un doppio viene ferito, può essere curato solo magicamente, e ogni volta che uno dei doppi muore (o per i danni riportati o per essere stato dissolto) prima del termine dell'incantesimo, l'originale perde 4 Punti Ferita e deve effettuare un TS contro Paralisi o rimanere stordito per un round. Se invece i doppi spariscono al termine dell'effetto, l'incantatore non subisce alcun contraccolpo.

I doppi così creati sono vulnerabili a qualsiasi tipo di danno, e possono essere annullati con *dissolvi magie* o con un campo anti-magia, non riescono ad oltrepassare una *protezione dal male* né una *barriera anti-magia*, e quando muoiono svaniscono nell'aria lasciando cadere a terra qualsiasi oggetto indossato dopo la loro creazione. Inoltre, poiché la mente dei doppi è in comune con quella dell'incantatore, 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.

L'incantatore può mantenere i doppi esistenti impedendo che svaniscano al termine dell'effetto se lancia nuovamente lo stesso incantesimo entro 24 ore, e così facendo prolunga la sua durata di altre 24 ore. Questo è infatti l'unico effetto prodotto evocando l'incantesimo più di una volta nello stesso lasso di tem-

tempo: non è mai possibile disporre di un numero di doppi superiore a un quarto del livello del mago tramite più applicazioni dell'incantesimo.

## URAGANO

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 km

Area d'effetto: cilindro di raggio 6 mt per liv e altezza 20 mt per livello

Durata: 1 turno

Effetto: un tornado appare nell'area scelta

L'incantatore può centrare questo incantesimo in un punto qualunque entro 2 chilometri dalla sua posizione, e impiega un intero turno per evocare l'*uragano*, durante il quale necessita della massima concentrazione: se viene disturbato, l'incantesimo è sprecato. Durante la preparazione, nell'area (una zona cilindrica di raggio 6 metri per livello e con un'altezza fino a 20 metri per livello) i venti iniziano a soffiare sempre più forte: dopo i primi cinque minuti, l'intera area è sotto l'effetto di un vento analogo alla *folata di vento* (vedi incantesimo di 2°). Alla fine del turno di concentrazione si forma un vero tornado, con venti oltre i 140 km/h accompagnati da pioggia sferzante che dura per 1 turno rimanendo fisso nell'area indicata.

Tutte le creature di taglia Minuta o inferiore vengono spazzate via senza possibilità di salvezza e muoiono per le ferite riportate.

Qualunque creatura di taglia Piccola, Media o Grande che si trovi nell'area deve effettuare invece un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte. Se il TS fallisce, l'essere viene scagliato in una direzione casuale dalle potenti raffiche di vento (comunque sempre verso l'esterno dell'area) allontanandosi di 10d10 metri e subendo 1d6 punti di danno massiccio per ogni 6 metri percorsi (senza possibilità di dimezzarli). Tutto l'equipaggiamento non saldamente fissato (come elmi, armi, sacchi, ma escluse armature e vestiti indossati) viene sparpagliato ai quattro venti dall'*uragano*: gli oggetti comuni vengono distrutti, mentre quelli magici devono effettuare un TS contro Distruzione per evitare la stessa sorte; se il TS riesce, i Punti Danno (se presenti) vengono comunque dimezzati (vedi Capitolo 3 per le regole sui *Punti Danno e Tiri Salvezza degli Oggetti*). L'equipaggiamento è considerato perduto, a meno di non disporre di mezzi magici per ritrovare gli oggetti magici ancora integri. Se nonostante la distanza percorsa la creatura è ancora all'interno dell'area dell'*uragano*, il round successivo deve ripetere dall'inizio la procedura col rischio di subire altri danni.

Se invece il primo TS riesce, significa che la vittima è riuscita ad aggrapparsi in tempo a qualcosa o a stendersi al suolo tenendo stretto l'equipaggiamento con le mani. Le vittime in questa situazione non possono far nulla se non tentare di strisciare molto lentamente fuori dall'area (l'azione richiede 1 round intero per ogni 3 metri da percorrere); se la creatura tenta di attaccare in qualunque modo, di lanciare incantesimi, o anche solamente di alzarsi in piedi, il tornado la scara-

venta lontano (come se avesse fallito il TS).

Creature di taglia Enorme o superiore devono comunque effettuare un TS contro Raggio della Morte: se riesce sono in grado di mantenere la posizione o muoversi a velocità ridotta ad un terzo del normale, ma non possono attaccare né lanciare incantesimi, e subiscono comunque 2d6 danni non dimezzabili ogni round a causa dei frammenti all'interno dell'*uragano*. Se invece il TS fallisce, esse sono spinte 6d10 metri in una direzione casuale e subiscono 1d6 punti di danno massiccio per ogni 6 metri percorsi (senza possibilità di dimezzarli). Inoltre, tutti gli oggetti non saldamente ancorati alla creatura sono sparpagliati ai quattro venti.

È assolutamente impossibile volare all'interno dell'*uragano*, e qualsiasi tentativo causa al malcapitato la stessa sorte di creature di taglia Piccola, Media e Grande che falliscono il proprio TS (vedi sopra).

Inoltre, tutti gli edifici all'interno dell'area e gli oggetti con un peso superiore alla tonnellata subiscono 5 Punti Strutturali di danno per ogni minuto in cui sono sotto l'effetto dell'*uragano*: se vengono ridotti a zero, si considerano distrutti, i loro pezzi sparpagliati ovunque. Tutti gli altri oggetti non ancorati al suolo sono invece spazzati via e distrutti irrimediabilmente. Le piante e le creature vegetali di dimensioni Medie o inferiori vengono sradicate, mentre tutte quelle di dimensioni Grandi o superiori resistono al tornado ma subiscono gli stessi danni strutturali degli edifici.

A causa del forte vento, anche coloro che si trovano all'esterno del turbine hanno grosse difficoltà ad attaccare chi vi si trova in mezzo: se tentano di attaccare con armi a distanza, tali attacchi falliscono automaticamente in quanto sono deviati dal forte vento. Qualsiasi attacco in mischia nell'area del tornado è impossibile, e se vogliono addentrarsi nel turbine per qualsiasi ragione diventano soggetti agli effetti dell'*uragano* (vedi sopra).

Gli incantesimi o gli effetti magici in generale funzionano, a meno che non creino effetti fisici direzionabili non fatti di pura forza (per esempio è possibile, per un mago che si trova all'esterno, scagliare una *disintegrazione*, un *blocca mostri*, o un *dardo incantato* o una *spada*, ma una *palla di fuoco*, uno *spruzzo acido* o una *freccia acida* così come il soffio di un drago potrebbero mancare il bersaglio nel 50% dei casi).

L'*uragano* non è soggetto a *dissolvi magie* o campi anti-magia, e similmente, dato che si tratta di un effetto naturale, individui protetti da *barriera anti-magia* o da una *sfera di protezione dalla magia* restano comunque in balia degli effetti dell'*uragano*. Solo un *campo di forza* può resistergli senza essere distrutto, e qualsiasi creatura in forma evanescente (vedi incantesimo arcano di 5° livello) o priva di sostanza fisica può affrontarlo senza rischi. Inoltre, gli incantesimi *controllo del tempo atmosferico* e *controllare i venti* sono in grado di neutralizzarlo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

## VINCOLARE L'ANIMA \*

Scuola: Necromanzia

Raggio: infinito

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: imprigiona l'anima di un essere in un oggetto

Questo potentissimo incantesimo nithiano (ormai perduto tra le nebbie del tempo e conosciuto solo da pochi incantatori nel mondo esterno) serve per imprigionare l'anima di una creatura (di qualsiasi tipo, inclusi gli immortali) dentro un oggetto precedentemente preparato, rendendolo intelligente e magico.

La cerimonia è divisa in due momenti: durante la prima parte, si crea l'oggetto che deve contenere l'anima della vittima e si stabilisce un contatto con essa per permettere all'oggetto di riconoscerla e rinchiuderla, attingendo alle energie presenti in tutti i piani del Multiverso. L'oggetto deve sempre essere di dimensioni uguali, superiori o al massimo di una taglia inferiore rispetto a quelle della creatura (si intende che per le armi, una creatura di dimensioni medie può entrare in una spada, in un'alabarda o in uno spadino, ad esempio), e deve essere preparato con una speciale cerimonia che richiede 1 giorno per DV o livello della creatura e un costo di 1.000 m.o. e 1.000 PE da sacrificare per DV o livello della vittima.

Durante la seconda parte invece (la più pericolosa), l'incantatore crea uno strappo nella realtà del multiverso e risucchia l'anima della vittima dal suo corpo (ovunque essa sia all'interno del multiverso), facendola viaggiare attraverso la dimensione degli incubi e ricomparire esattamente all'interno dell'oggetto incantato appositamente per contenerla, vincolandola ad esso perennemente. Durante questa seconda parte del rituale, che dura 30 giorni meno 1 giorno per ogni punto di Intelligenza dell'incantatore, anche la mente dell'incantatore ha un legame speciale con la dimensione degli incubi e diventa ipersensibile alle sue emanazioni sovranaturali. Per questo deve effettuare una prova di Intelligenza ogni giorno fino al termine dell'incantesimo o essere colpito da una pazzia temporanea che dura 1d4 ore; questo inconveniente ritarda il completamento dell'incantesimo di una mezza giornata (cumulativo). Inoltre, in seguito ad ogni attacco di pazzia l'incantatore perde 1 punto di Intelligenza (ogni punto perso si recupera ogni volta che una prova di Intelligenza successiva riesce): se ne perde 3 consecutivamente (ovvero per tre giorni di fila), allora l'intero incantesimo è rovinato e il collegamento con l'anima della vittima si interrompe, mentre l'incantatore finisce per essere risucchiato completamente nella dimensione degli incubi (dalla quale non riuscirà a uscire coi semplici incantesimi di viaggio planare, visto che si tratta di una dimensione differente). Se l'incantatore non si distrae durante questa seconda fase del rituale e si riposa e dorme correttamente (senza fare altro se non rimanere concentrato sul rituale, invece di intraprendere altre azioni e lanciare altre magie – cosa che può sempre fare), allora le sue prove di Intelligenza hanno un bonus di +2 (20 è sempre un fallimento, comunque).

Al termine della seconda fase, l'anima della vittima viene rapita dal corpo, ma alla vittima è concesso un TS Incantesimi per evitare l'effetto (se vuole evitarlo), con le seguenti penalità:

- -1 se l'incantatore conosce il vero nome completo della vittima;
- -1 se l'incantatore ha un livello maggiore di quello (o dei DV) della vittima;
- -1 se l'incantatore non ha effettuato interruzioni durante il rituale;
- -1 se la vittima non è un incantatore (di qualsiasi tipo);
- -1 se la vittima non è cosciente (svenuta o addormentata) al momento del completamento dell'incantesimo.

Se il TS riesce, la vittima resiste al tentativo e l'oggetto designato si disintegra, mentre l'incantatore perde permanentemente 1d4 Punti Ferita (e potrà ritenere di imprigionare quella stessa creatura solo dopo 12 mesi). Se invece il TS fallisce, la vittima viene imprigionata istantaneamente e perennemente dentro l'oggetto (ovunque si trovi), e il suo corpo diventa un guscio vuoto che deperisce in breve tempo (come un cadavere che marcisca).

La creatura vincolata nell'oggetto può alterarlo leggermente per ricordare la sua forma originale, e può controllare a proprio piacimento le parti mobili (come cassetti, porte, catene, parti meccaniche, ecc.); se l'oggetto in cui viene imprigionata inoltre è in grado di muoversi autonomamente (come un carro o un vascello), la creatura imprigionata diventa in grado di dirigere il movimento a suo piacimento.

L'oggetto che contiene l'anima può essere ulteriormente incantato con 5 poteri magici, che possono superare il limite massimo di incantamenti consentiti all'oggetto (vedi regole di creazione degli oggetti nel Volume 3), poiché in questo caso i poteri magici aggiuntivi sono vincolati all'anima racchiusa nell'oggetto. Può associare all'anima qualsiasi incantesimo arcano fino al 6° livello, anche quelli di durata "istantanea" (come *palla di fuoco* e *fulmine magico*), che verranno considerati lanciati direttamente dalla creatura imprigionata nell'oggetto al fine di determinare le variabili dell'incantesimo (come l'efficacia, il raggio d'azione e la durata). Alternativamente, se la creatura imprigionata è in grado di lanciare incantesimi, l'incantatore può scegliere di darle la possibilità di lanciare un massimo di cinque magie differenti (al massimo di 6° livello di potere), una volta al giorno, anziché associare ad essa cinque dei suoi incantesimi (per ulteriori dettagli tecnici, si rimanda il lettore al Volume 3, nella sezione *Oggetti magici intelligenti*).

L'anima racchiusa mantiene la sua memoria e le sue capacità mentali, ma è incapace di agire o lanciare incantesimi autonomamente (a parte quelli ad essa associati dall'incantatore). Se l'oggetto viene in contatto con un essere senziente, l'anima della vittima imprigionata

può immediatamente tentare di prendere possesso dell'individuo e guidare le sue azioni con una prova di Forza Spirituale contrapposta: si tira 1d20 e si somma il punteggio di Intelligenza, Saggezza e Carisma di ogni contendente, e vince chi realizza il valore più alto. Se il tentativo non riesce, la sua volontà si piega a quella del possessore dell'oggetto, e la vittima lo servirà al meglio delle sue capacità, pur tentando di influenzarlo con pensieri persuasivi a suo beneficio. L'anima può tentare di riprendere il controllo del possessore dell'oggetto solo quando questi viene ferito ed è in contatto fisico con l'oggetto stesso (in questo caso il risultato di Forza Spirituale del possessore viene penalizzato di 1 punto ogni 5 PF subiti). Da notare che quando l'anima prende possesso della volontà del possessore, non trasferisce se stessa nel suo corpo, ma semplicemente lo costringe ad obbedire ai suoi ordini e alla sua volontà, come sotto l'effetto di un'ipnosi, con l'unica differenza che l'individuo è cosciente, e può ribellarsi agli ordini solo se vanno contro il suo allineamento o gli causano dolore con una nuova prova di Forza Spirituale (in caso di vittoria, riacquista la padronanza delle sue azioni).

L'anima può utilizzare le proprie conoscenze generali per aiutare il possessore dell'oggetto (lingue e abilità generali), e può usare quei poteri straordinari e magici che l'incantatore dell'oggetto ha associato ad essa, ma solo dietro richiesta volontaria del possessore dell'oggetto (oppure ogniqualvolta desidera, nel caso che abbia preso possesso della mente del possessore).

Finché rimane in vita, l'incantatore originale che ha vincolato l'anima nell'oggetto condivide un legame mentale indissolubile con l'oggetto stesso, e viene considerato il suo unico possessore. Egli può parlare con l'anima semplicemente concentrandosi, evocandone i poteri allo stesso modo finché l'oggetto rimane entro 36 metri da lui. Tuttavia, se l'oggetto viene distrutto, l'anima viene liberata e anche l'incantatore muore istantaneamente, mentre se muore l'incantatore, 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).

L'incantesimo inverso, *liberare l'anima*, deve essere lanciato su un corpo senz'anima, su una creatura posseduta o su un oggetto che contiene un'anima. Esso permette di far tornare nel corpo originario l'anima di una vittima imprigionata con questo o con altri incantesimi simili (come *prigione dimensionale* o *trappola arcana*) o di far uscire da un corpo l'anima che lo occupa abusivamente (come la vittima di una *giara magica* o di una *fusione necromantica*) senza possibilità di opporsi all'effetto. Questo non significa che il corpo in cui l'anima ritorna sia in perfette condizioni, e se anzi esso è deperito troppo fino a diventare uno scheletro, l'anima della creatura semplicemente 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**

*(tratto da Savage Coast Campaign Sourcebook e Red Steel boxed set)*

A 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 arcano e antico incantamento che opera sull'intera regione, e a cui nessuno che si trovi a vivere nella Costa Selvaggia può sperare di fuggire. 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 cinabryl, che possono essere usati nella creazione di oggetti particolari, che hanno un effetto benefico sulla popolazione contagiata dalla maledizione. In effetti, solo la sostanza magica 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 acquisiti grazie ad essa, fino al punto di acquisirne di nuovi. Coloro che riescono a sfruttare a proprio vantaggio le Eredità della maledizione, fino al punto da acquisire nuove Eredità e nuovo potere, riescono ad innalzarsi al di sopra

delle persone comuni e acquisiscono fama e rispetto: si tratta dei membri della una 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 evolvette 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. Essi erano ragni tanto malvagi quanto intelligenti, che, nella loro arroganza, 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 indifesi e schiavi degli aranea.

La furia del Grande Drago fu terribile per questo. 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 arcane. 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 Caos 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 infine 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, diventarono 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 Ni-

thia 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 nithiani che governavano sulla Costa Selvaggia cercarono un giorno di rovesciare il trono, ed ordirono una cospirazione segreta, grazie alla quale potenti stregoni nithiani cercarono di 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 abbattè 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 riuscirono a cacciarli 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 Immortali. 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 maledizio-

ne, 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 inoltre, ricadde su tutta la Costa Selvaggia indistintamente, promettendo che chiunque avesse cercato il potere sarebbe stato corrotto da esso, e il suo corpo avrebbe subito mutazioni che mostrassero a tutti quanto era contorta la loro anima. Benché 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 contagiavano 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 aberranti da loro scaturiti in una piccola zona ad oriente della Costa Selvaggia, nelle terre che sarebbero 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, mostrando 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 motivo<sup>4</sup> 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 o meno (del tutto o in parte) è in primo luogo una scelta individuale di ciascun DM. In alcuni casi, questo fine sarà lo scopo ultimo di un'intera campagna, mentre in altri la maledizione costituirà il background permanente e irremovibile 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.

---

<sup>4</sup> La cosiddetta Settimana Senza Magia fu diretta conseguenza degli eventi descritti nel modulo *Wrath of the Immortals*, che portarono ad uno scontro fra immortali e all'affondamento di Alpathia.

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 intraprendenti 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 malia 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.

Similmente, anche la cooperazione dei wallara è richiesta, ma questa potrebbe venire solo dalle conoscenze che sono andate perse a causa dell'incantesimo lanciato su 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 es-

sere invece 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 ascesi 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**

| <i>Tipo di sostanza</i>       | <i>Costo</i>     |
|-------------------------------|------------------|
| 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 nel buio, anche se non abbastanza da illuminare una zona, a meno che non sia presente in grandi quantità. La presenza di questo materiale nell'aria spesso causa strani effetti duran-

te 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 +3% alla probabilità di riuscita nel 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 totalmente sconosciuto e introvabile al suo esterno. 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 auto riproduce fintanto che rimane all'interno dell'argilla rossa, poiché i nithiani lo crearono con l'intento di farne un materiale magico autoriproduttore e 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 tuttavia non luccica come il vermeil o il cinnabryl. L'acciaio rosso è duro senza essere friabile, riesce a rimanere 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 hanno un bonus di +5% naturale alla percentuale di riuscita dell'incantamento (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 3.1), e la prima volta che si usa il potere, l'individuo deve effettuare anche un TS contro Incantesimi o soffrire gli effetti deleteri del potere fino a quando non viene usato per l'ultima volta. Alcuni individui tuttavia (gli Eredi), riescono a controllare le eredità multiple e usano l'essenza cremisi per acquisire permanentemente questi poteri (vedi la descrizione presente nella classe omonima).

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) co-

struito 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 TS contro Veleno 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 tritutati. 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 sul *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 Ere-

dità, 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 riferisce 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).

Oltre a ciò, 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 individuazione 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 3.1 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 non nativi infatti, 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 3.1 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 qualsiasi delle abilità (ad eccezione del Carisma) si riduce a 0, il personaggio è stato completamente annullato dalla maledizione e muore; un punteggio di Carisma pari a 0 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 Rossa. Nella maggior parte dei casi, il corpo del soggetto viene alterato e trasformato, e il cambiamento dipende essenzialmente 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 in alcun modo e che subiscono la degenerazione corporea vengono chiamati gli "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 comincia ad indossare il cinnabryl durante il Periodo di Grazia, l'unico effetto deleterio è la perdita permanente di un 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 personaggio utilizza il cinnabryl solo a partire dal Periodo del Cambiamento, la trasformazione si interrompe immediatamente e si inverte. Il tempo richiesto per far tornare l'individuo alla sua forma naturale è sempre 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 0, 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 deve passare un discreto periodo di tempo prima che gli effetti vengano invertiti, e questo periodo di stasi dura sempre 2d4 giorni, al termine del quale l'individuo comincia a ritornare normale e gli effetti deleteri della Perdita e del Cambiamento spariscono (si recupera 1 punto caratteristica al giorno, come sopra descritto) dopo 2d4 +6 giorni.

Se la vittima non riesce a procurarsi del cinnabryl prima che il Periodo del Cambiamento sia terminato, allora diventa un Afflito 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 da un essere, le sue proprietà magiche si esauriscono lentamente, dovendo agire per controbilanciare 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 1 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 nell'operazione, 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 1: 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 DELETERI

Alcuni individui diventano i cosiddetti "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 conosciuto implica l'uso di cinnabryl e della magia.

Infatti, dapprima è necessario lanciare 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 contro Raggio della morte: se non riesce, significa che non può migliorare oltre alla sua condizione attuale, e soffrirà per sempre degli effetti fisici del cambiamento; viceversa, l'individuo ritornerà al suo aspetto originale in 2d4 settimane, purchè continui ad indossare il cinnabryl. Questo processo è lungo e molto doloroso, e causa all'individuo 1d4 Pf 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?

Come discusso precedentemente, 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 contro Raggio della Morte: 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 "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 poi ritornare nella Costa Selvaggia dopo essersene andato, 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, in quelle zone conosciute come le Terre Offuscate, ovvero le Città Stato, l'Hule, lo Yavdlom, il Braccio degli Immortali, la Penisola di Capo d'Orco e svariate migliaia 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 maledizione e possono continuare ad 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 addeentrarsi 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

Come già spiegato, 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 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.

Per scegliere quale Eredità ogni individuo acquisisca alla sua maturità, occorre tirare 1d20 sulla Ta-

bella 3.1 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 Turtle, Hule.

**Regione 2:** Eusdria, Robrenn, Protectorato da Presa, Terre Orchesche di 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    | Tocco Rinforzante    | Forma Animale             | Cento Occhi               | Tocco Acido           |
| 2    | Prigione d'Ambra     | Tocco Purificatore        | Barriera Anti-proiettili  | Dominio degli Oggetti |
| 3    | Armatura Cremisi     | Zanne Mostruose           | Sfera di Fuoco            | Mimetismo             |
| 4    | Fiamme Purpuree      | Respiro Perpetuo          | Fabbricare Oggetti        | Chiaroveggenza        |
| 5    | Fascino              | Soffio Glaciale           | Tocco Guaritore           | Scalata Sicura        |
| 6    | Creazione di Liquidi | Fuoco Cremisi             | Tocco Disgregante         | Agilità Felina        |
| 7    | Esplosione           | Scavo Istantaneo          | Teletrasporto Difensivo   | Travestimento         |
| 8    | Potere Combattivo    | Raggio Mortale            | Individuazione di Oggetti | Immagine Olografica   |
| 9    | Crescita             | Tentacoli Oscuri          | Levitazione               | Senso Arcano          |
| 10   | Luce Scarlatta       | Lunga Vista               | Nebbia                    | Dardi d'Energia       |
| 11   | Fortuna              | Volo                      | Soffio di Gas             | 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         | Barriera Riflettente  |
| 15   | Vista Potenziata     | Barriera Anti-metalli     | Evanescenza               | Rigenerazione         |
| 16   | Velocità             | Tocco Plasmante           | Separazione Anatomica     | Silenzio              |
| 17   | Movimento Acquatico  | Sonno                     | Scarica Elettrica         | Scudo Incantato       |
| 18   | Urlo di Battaglia    | Aculei                    | Mira Infallibile          | Tocco del Ladro       |
| 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 Felina            | (4/Sag)                  | Travestimento, Forza Dirompente, Tocco del Ladro         |
| Amalgamazione             | (2/Car)                  | Separazione Anatomica, Tocco Plasmante, Riduzione        |
| 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)                  | Barriera Riflettente, Scarica Elettrica, Tocco del Ladro |
| Barriera Anti-proiettili  | (3/Sag)                  | Volo, Proiettili Multipli, Mira Infallibile              |
| Barriera Riflettente      | (4/Int)                  | Cento Occhi, Dardi d'Energia, Barriera Anti-metalli      |
| Cento Occhi               | (3/For)                  | Chiaroveggenza, Barriera Riflettente, Silenzio           |
| Chiaroveggenza            | (4/Des)                  | Cento Occhi, Travestimento, Individuazione di Oggetti    |
| Creazione di Liquidi      | (1/For)                  | Sfera di Fuoco, Respiro Perpetuo, Soffio di vento        |
| Crescita                  | (1/Car)                  | Forma Animale, Riduzione, Scudo Incantato                |
| Dardi d'Energia           | (4/Con)                  | Fuoco Cremisi, Volo, Barriera Riflettente                |
| Dominio degli Oggetti     | (4/Sag)                  | Prigione d'Ambra, Separazione Anatomica, Tocco Plasmante |
| Dominio della Temperatura | (2/Des)                  | Soffio Glaciale, Nebbia, Luce Scarlatta                  |
| Esperienza                | (1/Qualsiasi)            | Fabbricare Oggetti, Sensi Potenziali, Tocco del Ladro    |
| Esplosione                | (1/Sag)                  | Scavo Istantaneo, Teletrasporto Difensivo, Aculei        |
| Evanescenza               | (3/Int)                  | Mimetismo, Tocco Disgregante, Senso Arcano               |
| Fabbricare Oggetti        | (3/Con)                  | Tocco Disgregante, Esperienza, Acciaio Rosso             |
| Fascino                   | (1/Con)                  | Ipnosi, Fortuna, Traduzione                              |
| Fiamme Purpuree           | (1/For)                  | Sfera di Fuoco, Soffio Glaciale, Scarica Elettrica       |
| Forma Animale             | (2/Car)                  | Crescita, Forma Vegetale, Ragno Predatore                |

| <b>Eredità</b>            | <b>(Regione/Caratteristica)</b> | <b>Eredità Correlate</b>   |
|---------------------------|---------------------------------|--|
| Forma Gassosa             | (3/Con)                         | Nebbia, Soffio di Gas, Soffio di vento                           |
| Forma Vegetale            | (2/Des)                         | Forma Animale, Immagine Olografica, Riduzione                    |
| Fortuna                   | (1/Qualsiasi)                   | Fascino, Lunga Vista, Balzo della Tigre                          |
| Forza Dirompente          | (2/Int)                         | Agilità Felina, Velocità, Sguardo Debilitante                    |
| Fuoco Cremisi             | (2/For)                         | Luce Scarlatta, Dardi d'Energia, Scudo Scarlatto                 |
| Urlo di Battaglia         | (1/Sag)                         | Raggio Mortale, Potere Combattivo, Traduzione                    |
| Immagine Olografica       | (4/For)                         | Teletrasporto Difensivo, Volto Spettrale, Forma Vegetale         |
| Individuazione di Oggetti | (3/Des)                         | Chiaroveggenza, 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        |
| Lunga Vista               | (2/For)                         | Volo, Fortuna, Vista Potenziata                                  |
| Mimetismo                 | (4/Con)                         | Travestimento, Evanescenza, Silenzio                             |
| Mira Infallibile          | (3/Sag)                         | Barriera Anti-proiettili, Potere Combattivo, Proiettili Multipli |
| Movimento Acquatico       | (1/Int)                         | Respiro Perpetuo, Scavo Istantaneo, Velocità                     |
| Nebbia                    | (3/Con)                         | Levitazione, Forma Gassosa, Dominio della Temperatura            |
| Potere Combattivo         | (1/Int)                         | Tocco Rinforzante, Mira Infallibile, Urlo di Battaglia           |
| Prigione d'Ambra          | (1/Des)                         | Dominio degli Oggetti, Armatura Cremisi, Soffio Glaciale         |
| Proiettili Multipli       | (1/Sag)                         | Barriera Anti-proiettili, Mira Infallibile, Aculei               |
| Pugno Armato              | (1/Int)                         | Tocco Acido, Armatura Cremisi, Zanne Mostruose                   |
| Raggio Mortale            | (2/Des)                         | Rigenerazione, Urlo di Battaglia, Sguardo Debilitante            |
| Ragno Predatore           | (4/For)                         | Forma Animale, Zanne Mostruose, Levitazione                      |
| Respiro Perpetuo          | (2/Con)                         | Creazione di Liquidi, Vista Potenziata, Movimento Acquatico      |
| Riduzione                 | (3/Car)                         | Crescita, Amalgamazione, Forma Vegetale                          |
| Rigenerazione             | (4/Car)                         | Tocco Rinforzante, Tocco Guaritore, Raggio Mortale               |
| Scalata Sicura            | (4/Sag)                         | Tentacoli Oscuri, Individuazione di Oggetti, Balzo della Tigre   |
| Scarica Elettrica         | (3/For)                         | Fiamme Purpuree, Scudo Scarlatto, Barriera Anti-metalli          |
| Scavo Istantaneo          | (2/Int)                         | Esplosione, Tocco Plasmante, Movimento Acquatico                 |
| Scudo Incantato           | (4/For)                         | Armatura Cremisi, Sfera di Fuoco, Crescita                       |
| Scudo Scarlatto           | (2/Con)                         | Fuoco Cremisi, Acciaio Rosso, Scarica Elettrica                  |
| Sensi Potenziati          | (1/For)                         | Esperienza, Vista Potenziata, Traduzione                         |
| Senso Arcano              | (4/For)                         | Individuazione di Oggetti, Evanescenza, Acciaio Rosso            |
| Separazione Anatomica     | (3/Car)                         | Dominio degli Oggetti, Teletrasporto Difensivo, Amalgamazione    |
| Sfera di Fuoco            | (3/For)                         | Fiamme Purpuree, Creazione di Liquidi, Scudo Incantato           |
| Sguardo Debilitante       | (4/Con)                         | Raggio Mortale, Tentacoli Oscuri, Forza Dirompente               |
| Silenzio                  | (4/Int)                         | Cento Occhi, Mimetismo, Sonno                                    |
| Soffio di Gas             | (3/Car)                         | Tocco Acido, Forma Gassosa, Sonno                                |
| Soffio di vento           | (1/Con)                         | Creazione di Liquidi, Levitazione, Forma Gassosa                 |
| Soffio Glaciale           | (2/Con)                         | Prigione d'Ambra, Fiamme Purpuree, Dominio della Temperatura     |
| Sonno                     | (2/Car)                         | Soffio di Gas, Ipnosi, Silenzio                                  |
| Teletrasporto Difensivo   | (3/Int)                         | Esplosione, Immagine Olografica, Separazione Anatomica           |
| Tentacoli Oscuri          | (2/Int)                         | Scalata Sicura, Aculei, Sguardo Debilitante                      |
| Tocco Acido               | (4/Car)                         | Soffio di Gas, Tocco Velenoso, Pugno Armato                      |
| Tocco del Ladro           | (4/Sag)                         | Agilità Felina, Esperienza, Barriera Anti-metalli                |
| Tocco Disgregante         | (3/Con)                         | Fabbricare Oggetti, Tocco Guaritore, Evanescenza                 |
| Tocco Guaritore           | (3/Des)                         | Tocco Purificatore, Tocco Disgregante, Rigenerazione             |
| Tocco Plasmante           | (2/Sag)                         | Dominio degli Oggetti, Scavo Istantaneo, Amalgamazione           |
| Tocco Purificatore        | (2/Car)                         | Tocco Rinforzante, Tocco Guaritore, Tocco Velenoso               |
| Tocco Rinforzante         | (1/Int)                         | Tocco Purificatore, Potere Combattivo, Rigenerazione             |
| Tocco Velenoso            | (4/Car)                         | Tocco Acido, Tocco Purificatore, Zanne Mostruose                 |
| Traduzione                | (3/For)                         | Fascino, Sensi Potenziati, Urlo di Battaglia                     |
| Travestimento             | (4/Sag)                         | Mimetismo, Chiaroveggenza, Agilità Felina                        |
| Velocità                  | (1/Sag)                         | Balzo della Tigre, Forza Dirompente, Movimento Acquatico         |
| Vista Potenziata          | (1/Con)                         | Respiro Perpetuo, Lunga Vista, Sensi Potenziati                  |
| Volo                      | (2/Sag)                         | Barriera Anti-proiettili, Lunga Vista, Dardi d'Energia           |
| Volto Spettrale           | (4/Con)                         | 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 una volta 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 uno 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 infatti, egli acquisisce permanentemente una nuova Eredità (mentre il resto degli individui la ottiene solo temporaneamente), anche se perde permanentemente un punto nella caratteristica associata a quel potere. 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.

Quando l'Erede acquisisce nuove capacità magiche, egli ha una certa libertà nello scegliere quale potere 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 di ogni utilizzo, oppure il danno inflitto, o il raggio del potere, oppure infine raddoppiare il numero di utilizzi giornalieri.

### ***Usare le Eredità***

In genere, usare un'Eredità è un'azione semplice e automatica: è sufficiente che il personaggio desideri usarlo, e il potere si manifesta. Non occorre effettuare alcuna prova di abilità o Tiro per Colpire, né si consumano punti 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, solo se lo si colpisce esattamente nel momento in cui il potere viene attivato (ovvero nel suo stesso momento di iniziativa).

Molte Eredità non causano alcun cambiamento nel corpo dell'individuo, 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 deformi. 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 di gioco, 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 di conseguenza 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 enclave 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 dunque, 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 con pietà, poiché sono considerati particolarmente sfortunati, dato che vengono associati comunemente con gli aranea, ovvero gli spauracchi per eccellenza di qualsiasi cultura della Costa Selvaggia.

### **Descrizione delle Eredità**

Nei seguenti paragrafi vengono descritte le 80 Eredità comunemente 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**

*(Nome originale in inglese)*

**Caratteristica:** il tipo di caratteristica a cui il potere è associato; da notare che l'acquisizione di un'Eredità fa perdere permanentemente sempre 1 punto alla caratteristica corrispondente. Se viene riportata la dicitura "A scelta del Giocatore", significa che il giocatore può associare il potere ad una qualsiasi caratteristica a suo piacimento, 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:** indica la durata dell'effetto dell'Eredità.

**Descrizione:** la descrizione completa degli effetti dell'Eredità, la cui potenza è basata (nella maggior parte dei casi) sul livello o sui Dadi Vita di chi la utilizza. Il termine "incantatore" viene usato qui per indicare il personaggio che utilizza dell'Eredità.

**Effetti deleteri:** la descrizione degli effetti negativi che il potere comporta. Nella maggioranza dei casi si tratta di deformazioni fisiche che avvengono 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 oltre le 3 volte normalmente concesse quotidianamente. Oltre a rovinare l'aspetto fisico di un individuo, queste trasformazioni non dovrebbero comportare altre penalità (a meno che non si utilizzi la Bellezza come caratteristica, che in questo caso si abbasserebbe drasticamente), poiché la trasformazione in un mutante di orrido aspetto evitato da tutti è già una penalità sufficiente.

### **ACCIAIO ROSSO**

*(Red Steel)*

Caratteristica: Destrezza

Raggio: tocco

Durata: 1 round per livello

Per mezzo di questa Eredità, il personaggio può incantare temporaneamente un'arma da mischia o da tiro, conferendole le proprietà dell'acciaio rosso. Se questo potere viene utilizzato su di un'arma già incantata o fatta di acciaio rosso (oppure su un oggetto già influenzato da questa Eredità), quest'ultimo ottiene un bonus di +1 ai TxC ed ai danni per ogni quattro livelli dell'incantatore: +1 dal 1° al 4° livello, +2 dal 5° all'8° livello, +3 dal 9° al 12° livello, +4 dal 13° al 16° livello e +5 dal 17° 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

(*Spikes*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, su tutto il corpo del personaggio crescono degli aculei acuminati, la maggior parte dei quali di piccole dimensioni. Gli aculei sul dorso delle mani, comunque, sono piuttosto lunghi. Gli abiti del personaggio e le armature non metalliche vengono perforate dagli aculei, mentre quelle metalliche li tengono compressi.

Se il personaggio viene toccato fisicamente da un'altra creatura (per esempio viene morso, schiaffeggiato, colpito con un pugno, afferrato o inizia a lottare), l'individuo che lo tocca subisce 2d4 danni. Inoltre, il personaggio può attaccare un avversario con il dorso delle mani (è richiesto un TxC) infliggendogli 1d6 danni con ogni colpo andato a segno. Il personaggio può attaccare con entrambe le mani nel medesimo round.

Effetti deleteri: il corpo dell'Afflitto si ricopre di aculei, i quali però non sono acuminati o rigidi, ed infliggono danni solo quando l'Eredità viene attivata. Gli aculei causano disagio al personaggio, che può indossare solo abiti ed armature su misura. Il personaggio può indossare solo armature di piastre realizzate in acciaio rosso, o che si adattano automaticamente al suo corpo.

## AGILITÀ FELINA

(*Dexterity*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

La Destrezza del personaggio diventa di 18 punti per la durata dell'effetto. Se il punteggio è già 18, allora il personaggio riceve un ulteriore bonus di +2, fino ad un massimo di 25 punti di Destrezza.

Effetti deleteri: all'Afflitto spuntano un paio di braccia o di gambe extra, oppure qualche dito in più, oppure ancora le sue dita sviluppano una giuntura addizionale e si allungano a dismisura. Tutti questi cambiamenti sono assolutamente inutili fino a che l'Eredità non viene attivata, e anzi le gambe extra servono per il movimento normale, così che se ne viene danneggiata una, il movimento si riduce.

## AMALGAMAZIONE

(*Meld*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Questa Eredità permette all'incantatore di fondere il proprio corpo (compreso il suo equipaggiamento indossato sino a 50 kg di peso) con la pietra, il legno o il fango: egli diventa parte della superficie di quel materiale per l'intera 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. Tutto il danno inferto all'oggetto o alla superficie con cui l'incantatore si è fuso viene subito da quest'ultimo. La fusione richiede un intero round, mentre la forma originaria può essere ripresa istantaneamente.

Effetti deleteri: il corpo del personaggio tende a mescolarsi con la terra ed il legno con cui egli 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.

## ARMATURA CREMISI

(*Armor*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando si attiva quest'Eredità, la pelle dell'incantatore diventa di colore rosso scuro, e a volte si ricopre di scaglie. Questa trasformazione naturalmente non impedisce al personaggio di indossare vestiti o armature, e dona invece all'incantatore un bonus alla sua CA pari a -1 ogni quattro livelli (arrotondando per eccesso), fino ad un massimo di -5 dal 17° livello in avanti. L'effetto è cumulativo con la protezione offerta da qualsiasi oggetto magico o difensivo.

Effetti deleteri: un Afflitto dotato di questo potere ha il corpo completamente ricoperto di scaglie e piastre, oppure la pelle diventa spessa come una corteccia o come la pietra. Questo cambiamento non conferisce ulteriore protezione, tranne quando l'Eredità viene attivata, ma la pelle diventa così spessa che il personaggio deve indossare vesti e armature speciali, fatte su misura.

## BALZO DELLA TIGRE

(Leap)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: istantanea

Questa eredità permette all'incantatore di compiere un lungo balzo da fermo; la distanza percorsa in avanti o verso l'alto è di 6 metri + 1 metro per ogni 3 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto), fino ad un massimo di 18 metri al 36°. Il personaggio può anche saltare all'indietro di 3 metri. I salti in avanti o all'indietro presentano un profilo leggermente parabolico (60 cm per ogni 3 metri saltati).

Effetti deleteri: i muscoli delle gambe del personaggio crescono a dismisura. In alcuni Afflitti il cambiamento è ancora più drastico, e le loro gambe diventano come le zampe posteriori delle cavallette.

## BARRIERA ANTI-METALLI

(Repel Metal)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Le armi metalliche non possono colpire l'incantatore fin quando questa Eredità è attiva. Per l'intera durata del potere, ogni colpo portato al personaggio con un'arma di metallo viene deviato all'ultimo momento da una barriera invisibile; il metallo indossato dal personaggio resta invece al suo posto, e le armi metalliche da lui usate funzionano normalmente.

Effetti deleteri: un Afflitto con questa Eredità non può toccare oggetti metallici: quelli di piccole dimensioni schizzano via, ed egli non è in grado di costringere se stesso a toccare oggetti di metallo di dimensioni maggiori. Il personaggio non può indossare armature di metallo, o che contengono parti metalliche; tuttavia, gli oggetti di metallo che si muovono velocemente (come una spada che viene fatta roteare) possono ancora colpire il personaggio, finché l'Eredità non viene attivata.

## BARRIERA ANTI-PROIETTILI

(Anti-Missile)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore ottiene un'immunità parziale nei confronti di tutti i proiettili non magici: solo un proiettile che colpisca con un tiro di dado naturale di 20 riesce ad oltrepassare la barriera e a ferirlo. Proiettili incantati invece possono ferire normalmente chi è protetto da quest'Eredità.

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 cortecchia o liscia e dura come un guscio d'uovo. Questa seconda pelle ricopre quella normale, ma non offre alcun

tipo di protezione ulteriore finché l'Eredità non viene attivata effettivamente.

## BARRIERA RIFLETTENTE

(Reflect)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Questa eredità, fin quando resta attiva, permette all'incantatore di riflettere indietro un singolo attacco diretto contro di lui. Possono essere riflessi i danni causati dagli attacchi in mischia o portati dalla distanza, come pure qualunque Eredità o incantesimo che non siano considerati "attacchi ad area". Anche se il personaggio subisce diversi attacchi, solo uno può essere riflesso, e questo pone termine alla durata dell'Eredità. Per esempio, un personaggio attaccato con due *dardi incantati* ne può riflettere uno solo, ed analogo discorso vale per un incantatore attaccato con una spada ed un martello da guerra.

Si noti che l'attacco può essere riflesso solo se ha effettivamente colpito l'incantatore, il quale automaticamente non subisce alcun danno dall'attacco. L'individuo che l'ha attaccato inizialmente, invece, deve effettuare un TS contro Incantesimi o subire i danni dell'attacco riflesso contro di lui.

Effetti deleteri: il corpo di molti Afflitti si ricorre di una patina argentea e luccicante, in grado di riflettere la luce. In altri casi, l'Afflitto subisce gli stessi effetti deleteri relativi all'Eredità di armatura cremisi.

## CENTO OCCHI

(All-Around Vision)

Caratteristica: Forza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Attivando il potere, un paio di occhi spuntano sulla nuca del personaggio, e altri due sulle tempie, che concedono una visione ampliata dell'ambiente per 1 round per livello dell'individuo. Essi non sono in grado di focalizzare l'attenzione sui particolari, ma riescono ad identificare le forme, e sono quindi in grado di individuare qualsiasi creatura si avvicini al personaggio da qualunque parte. Ciò rende il soggetto immune alla sorpresa e agli attacchi alle spalle, ed elimina la penalità per attaccare chi sta dietro. Tuttavia, la vista di questi occhi è normale (se però possiede infravisione, essa si estende anche gli occhi extra), e pertanto può essere ostacolata da condizioni ambientali (oscurità, nebbia, fumo) ed è incapace di individuare creature invisibili o mimetizzate, a meno che l'individuo non sia dotato di un potere magico apposito. Da notare che è possibile usare altri poteri di qualsiasi genere che hanno a che fare con la vista anche attraverso gli occhi aggiuntivi.

Effetti deleteri: il personaggio mantiene gli occhi extra anche se non riesce a vedere tramite essi, e in più ne spuntano altri occasionalmente su varie parti del corpo (mani, gambe, ecc.), che si muovono di propria volontà senza permettere alcuna visione aggiuntiva.

## CHIAROVEGGENZA

(*Clairvoyance*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 1 metro per livello

Durata: 1 round per livello

Questa Eredità permette all'incantatore di vedere da un luogo diverso rispetto alla propria posizione. Il nuovo punto d'osservazione deve trovarsi entro un raggio di 1 metro per livello dell'incantatore, e il soggetto è in grado di vedere da qualsiasi punto e angolazione all'interno di questo raggio, anche se l'Eredità non gli garantisce alcun tipo speciale di vista. Dal 5° livello in avanti, questo potere permette all'individuo anche di sentire i suoni presenti entro 9 metri dal punto d'osservazione scelto.

Effetti deleteri: gli occhi dell'Afflitto diventano sensibilmente più grandi, oppure fuoriescono dalle orbite e restano attaccati a peduncoli. In altri casi egli acquisisce un terzo occhio al centro della fronte che si muove a proprio piacimento, e non garantisce alcuna visione extra. Occasionalmente il personaggio può avere visioni di qualche scena che si svolge a 90 metri o ad alcuni chilometri di distanza, ma sono sempre esperienze molto brevi e disorientanti, e non danno mai informazioni sufficienti ad avvantaggiare l'individuo.

## CREAZIONE DI LIQUIDI

(*Create Liquid*)

Caratteristica: Forza

Raggio: 3 metri

Durata: permanente

Il personaggio può creare acqua, vino o latte con questa Eredità, fino a 5 litri per livello. Il tipo di liquido prodotto viene determinato ogni volta che l'Eredità viene attivata, ed esso appare entro 3 metri dall'incantatore, ma mai all'interno del corpo di un individuo; se non esiste un contenitore per trattenere il liquido, esso si disperde nell'ambiente. Il liquido è normale, puro, e ha la stessa temperatura dell'ambiente circostante, e non ha un sapore particolare.

Effetti deleteri: I pori del personaggio secernono sempre liquidi di vario tipo (sudore, latte cagliato, vino andato a male, ecc.), ed egli sbava costantemente.

## CRESCITA

(*Grow*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: 36 metri

Durata: 2 round per livello

Quando l'incantatore attiva questa Eredità, egli può aumentare le dimensioni e il peso di se stesso o di un'altra creatura (di taglia grande o inferiore) che si trovi nel suo raggio visivo, entro 36 metri. Il peso e le dimensioni lineari della creatura possono venire aumentate sino al doppio, anche se invece di raddoppiare, l'incantatore può aumentare le dimensioni di un valore inferiore, non necessariamente lo stesso per tutte e quattro le variabili. Il bersaglio di

questa Eredità può, se lo desidera, effettuare un TS vs incantesimi per evitarne gli effetti.

Gli abiti e l'armatura indossati dal personaggio non vengono modificati quando l'Eredità viene attivata, e pertanto essi vengono lacerati. Gli indumenti non causano alcun danno al soggetto, ma l'armatura (a meno che non sia stata fabbricata in modo particolare per adattarsi alla crescita) infligge a quest'ultimo un punto ferita pari a 10 meno la CA ottenuta grazie ad essa (i modificatori di Destrezza e quelli magici non vengono applicati).

Il personaggio è in grado di muoversi nella nuova forma (se tutte le sue dimensioni lineari raddoppiano, raddoppia anche il suo fattore di movimento), ma egli non ottiene né un incremento del punteggio di Forza, né alcun altro beneficio dalla crescita.

Effetti deleteri: alcune parti del corpo dell'Afflitto aumentano in modo permanente le proprie dimensioni (di solito sono gli arti a raddoppiare di dimensioni). Altrimenti, solo una dimensione del personaggio può raddoppiare, per cui egli risulta come "stirato" in quella direzione. In certi Afflitti, invece, sono i tratti del volto a raddoppiare, come gli occhi, le orecchie, le labbra ed il naso. Quando il personaggio utilizza questa Eredità, si prendono come riferimento le sue dimensioni originali (prima di essere soggetto agli effetti deleteri).

## DARDI D'ENERGIA

(*Missile*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 1 metro per livello

Durata: speciale

L'incantatore può scagliare dei dardi di energia magica dalla punta delle dita; ogni dardo infligge 1d6 punti di danno, ed il personaggio può scagliarne uno per ogni 3 livelli di esperienza (uno dal 1° al 3° livello, due dal 4° al 6°, e così via), sino ad un massimo di cinque dardi dal 13° livello in avanti, per ogni attivazione dell'Eredità. Per ogni dardo scagliato, è necessario effettuare un Tiro per Colpire (si applica il modificatore di Destrezza) per riuscire a colpire un bersaglio. I dardi possono essere lanciati tutti nel medesimo round, oppure al ritmo di uno per round fino ad esaurimento, e possono colpire creature poste entro 1 metro per livello dell'incantatore. Inoltre, essi possono essere lanciati tutti contro il medesimo bersaglio, oppure suddivisi tra bersagli diversi, senza incorrere in alcuna penalità. I dardi di energia possono essere diretti anche contro gli oggetti inanimati (vedi le regole sui Punti Danno nel Volume 3).

Effetti deleteri: tutte le dita dell'Afflitto si allungano ed assumono una forma tubolare; i dardi vengono generati e scagliati da queste cavità.

## DOMINIO DEGLI OGGETTI

(*Animate*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: speciale

Durata: 1 round per livello

L'incantatore può animare un singolo oggetto non magico del peso inferiore a 4,5 kg (90 monete). L'oggetto si anima al tocco, e successivamente deve rimanere entro 9 metri dal personaggio per essere controllato. Se si tenta di animare un oggetto posseduto da un altro individuo occorre un TxC e il possessore dell'oggetto può effettuare un TS contro Incantesimi per opporsi all'Eredità.

L'oggetto si muove nel modo più consono alla sua natura (un tappeto striscia, una giara rotola, una freccia vola, una spada si bilancia sul pomolo e poi attacca, ecc.), ad una velocità pari a 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 5 e i Punti Danno standard (vedere nel Volume 3 il capitolo *Tiri Salvezza e Punti Danno degli Oggetti*).

Effetti deleteri: il personaggio è sempre in movimento e 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 o piccolo a cui si avvicina si può animare improvvisamente (50% dei casi) senza che l'incantatore possa controllarlo.

## DOMINIO DELLA TEMPERATURA

(*Temperature*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: speciale

Durata: speciale

Questa Eredità può avere uno dei tre effetti elencati di seguito, scelto dall'incantatore ogni volta che il potere viene attivato.

Il primo uso protegge il personaggio dalle temperature estreme, come il calore intenso di un deserto o il freddo artico; l'effetto dura per un'ora per livello dell'incantatore.

La seconda applicazione offre protezione contro quegli effetti innaturali o insoliti che possono essere utilizzati come attacchi: per un numero di round pari al livello del personaggio, quest'ultimo subisce solo metà danno dal fuoco naturale e magico, oppure dagli attacchi basati sul freddo (a scelta dell'incantatore ogni volta che attiva l'Eredità).

Il terzo uso dell'Eredità permette al personaggio di modificare la temperatura entro un raggio massimo di 9 metri, e per un numero di round pari al triplo del suo livello; la temperatura può essere alzata o abbassata di 20°C.

I diversi effetti di questa Eredità non sono cumulativi fra loro (anche se possono esserlo con altri incantesimi o effetti simili).

Effetti deleteri: il personaggio soffre come se fosse esposto a temperature estreme. A volte, egli avverte un freddo intenso, e si ricopre temporaneamente di una folta pelliccia o di scaglie, mentre emana una brezza gelida che viene avvertita anche da coloro che gli si trovano vicino. Altre volte, il soggetto avverte un calore improvviso, e si spoglia di peli, capelli e scaglie; il caldo che promana dal suo corpo viene anch'esso avvertito da coloro che lo circondano. I cambiamenti tra i due stati avvengono lentamente (possono richiedere circa un giorno), e una volta raggiunta una certa temperatura, lo stato può durare anche per una settimana.

## ESPERIENZA

(*Proficiency*)

Caratteristica: a scelta del Giocatore

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

L'incantatore ottiene una qualunque abilità, scelta sia tra quelle relative alle armi, sia tra le abilità generali, oppure concede un bonus di +2 al punteggio di un'abilità non relativa alle armi che il personaggio già possiede, o ancora un bonus di +2 ai TxC con una certa arma che il personaggio sappia già utilizzare. L'esatta abilità ottenuta viene scelta dal personaggio ogni volta che attiva l'Eredità e non può essere cambiata nel corso della durata del potere. Qualunque conoscenza ottenuta tramite l'uso dell'eredità viene automaticamente dimenticata dall'incantatore al termine della durata, anche se è possibile prendere degli appunti scritti. Gli altri personaggi hanno le normali probabilità di ricordare gli eventi osservati.

Effetti deleteri: il personaggio ottiene una piccola deformità fisica, come grandi orecchie, verruche, una sgradevole deformazione della bocca, etc. Tutti i punteggi dell'Afflitto nelle abilità generali sono penalizzati di 2 punti.

## ESPLOSIONE

(*Detonate*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

L'incantatore può causare l'esplosione di un oggetto normale (non magico o animato magicamente), il quale non deve pesare più di 2 kg (40 monete) e deve trovarsi entro 3 metri. L'Eredità ha effetto solo su oggetti che ricadono entro il peso massimo consentito, e non può influenzare solo alcune parti di oggetti più grandi. Come risultato dell'attivazione del potere, l'oggetto si esplosione improvvisamente in mille pezzi (non si può evitare in alcun modo), che causano 1d8 Pf a tutti i presenti entro 3 metri dall'oggetto.

Effetti deleteri: a volte (probabilità del 15% ogni ora) piccoli oggetti che si trovano a contatto con l'Afflitto o

entro 1,5 metri esplodono improvvisamente; la detonazione è rumorosa, ma i frammenti non causano danni.

## EVANESCENZA

(Phase)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Il personaggio può alterare la composizione del proprio corpo, in modo da poter attraversare la materia allo stato solido (e viceversa). 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 l'Eredità viene attivata. Inoltre, il personaggio può camminare sul suolo senza sprofondarvi (è normalmente soggetto alla forza di gravità); per il resto, tutti gli oggetti possono attraversare il suo corpo, ed egli può attraversare qualunque superficie solida. Benché il personaggio sia immune alle armi solide, può essere danneggiato dagli elementi (fuoco, freddo ed elettricità), come pure dai dardi di energia (o simili effetti magici).

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 attimo nella stessa posizione, ed ogni indumento realizzato con un materiale meno delicato della seta tende a mescolarsi con il suo corpo: se ciò accade, liberarsi del tessuto richiede circa un round e può essere piuttosto doloroso, come se il personaggio si stesse levando una benda da una ferita recente.

## FABBRICARE OGGETTI

(Craft Item)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 3 metri

Durata: permanente

Grazie a questa Eredità, il personaggio può creare un piccolo oggetto, usando un'abilità generale appropriata (ad esempio *Fabbro* o *Fabbricare proiettili*, o *Carradore*) che deve conoscere; se più di un'abilità è coinvolta nella creazione dell'oggetto, l'incantatore deve conoscerle tutte. I materiali necessari devono trovarsi entro 3 metri quando l'Eredità viene attivata, e se si trovano in possesso di un altro individuo, questi può effettuare un TS contro Incantesimi per evitarlo.

La costruzione dell'oggetto richiede 1d4 round, durante i quali le materie prime si mescolano per formare l'oggetto finale. Ad esempio, con pezzi d'acciaio e dei rami è possibile creare delle frecce se l'incantatore possiede l'abilità *Fabbricare proiettili*. Questo potere permette di creare solo un oggetto di peso massimo pari a 150 grammi (3 monete) per livello dell'incantatore, oppure un numero molteplice di oggetti che insieme non superino un terzo del peso totale consentito (ovvero 50 grammi -1 moneta- per livello).

Effetti deleteri: le mani del personaggio tremano nervosamente, come se l'individuo stesse sempre a costruire qualcosa. Quando l'Eredità non è attivata, tutte le abilità generali di artigianato del personaggio sono penalizzate di 2 punti, mentre gli oggetti indossati o tenuti in mano a volte si rompono (controllare una volta ogni ora, la probabilità è del 10%).

## FASCINO

(Charm)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Il personaggio può influenzare con questa Eredità un qualsiasi essere vivente dotato di un numero di Dadi Vita o livelli inferiore ai suoi. La vittima deve essere visibile all'incantatore e può evitare l'effetto del potere con un TS contro Incantesimi: se il TS fallisce, per la durata della magia la vittima considera l'incantatore un suo amico fidato, che deve essere ascoltato e protetto. Se la vittima viene danneggiata dall'incantatore o da un amico dell'incantatore nel round in cui il fascino viene usato, il TS ottiene un bonus di +1 per ogni danno subito.

Effetti deleteri: un Afflitto con questa Eredità sorride costantemente, e la bocca è talmente deformata da risultare in un ghigno orribile, quasi maniacale. Questo inoltre influisce sulla dizione del personaggio, che non riesce a pronunciare bene le lettere "f", "v", "p" e "b".

## FIAMME PURPUREE

(Burn)

Caratteristica: Forza

Raggio: 30 cm per livello

Durata: istantanea

L'incantatore può emettere fiamme per bruciare un nemico. Le fiamme vengono emesse dalla mano o dalla bocca: il punto d'origine si sceglie non appena si acquisisce l'Eredità, e non può essere più cambiato. Per colpire il bersaglio è necessario un normale TxC, e la fiamma può essere rilasciata fino ad una distanza di 30 centimetri per livello dell'incantatore, fino ad una distanza massima di 3 metri al 10° livello. Qualsiasi materiale infiammabile che tocchi deve effettuare un TS contro Fuoco per non accendersi, mentre alle creature il colpo causa 1d4 Pf +1 Pf per livello dell'incantatore (max 1d4 +20 Pf al 20°).

Effetti deleteri: la pelle del personaggio 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 della propria razza per placare la sua sete. Inoltre, il calore emanato è tale da poter infiammare qualsiasi oggetto che viene a contatto con la sua pelle per più di 10 round (causa 1 Pf al round se un TS contro Fuoco non viene effettuato con successo, il che implica che spesso le pergamene tenute in mano si infiammano e i vestiti fumano).

## FORMA ANIMALE

(*Animal Form*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

L'incantatore assume la forma di un animale normale di dimensioni uguali o inferiori, il cui aspetto esteriore è a discrezione del personaggio (ad esempio può diventare un lupo dal manto bianco, o un cane con un'orecchio mozzo, o un barbagianni delle nevi). La forma scelta la prima volta che si acquista questo potere sarà l'unica che il personaggio potrà replicare grazie ad esso, e l'incantatore ottiene le capacità motorie e respiratorie, la CA e le forme di attacco dell'animale, mentre mantiene intatte tutte le sue caratteristiche rimanenti (comprese la personalità e i ricordi). L'equipaggiamento indossato si fonde nella nuova forma e diventa totalmente inutilizzabile (inclusi gli oggetti magici di protezione), ma l'incantatore è in grado di parlare normalmente nelle lingue che conosce (e non in quella animale) anche in questa forma. Inoltre, egli può usare altre Eredità e persino lanciare incantesimi, se è dotato di mani e braccia umanoidi, e può compiere azioni limitate dalla sua nuova forma e dalla sua normale intelligenza.

Effetti deleteri: un Afflitto mantiene la sua forma animale perennemente, sino a che non viene curato dagli effetti avversi del Periodo del Cambiamento.

## FORMA GASSOSA

(*Gaseous Form*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Il corpo del personaggio e l'equipaggiamento indossato o trasportato diventa gassoso quando questa eredità viene attivata. Per l'intera durata, il personaggio può volare alla velocità di 9 metri per round (classe di manovrabilità: B). Il personaggio è soggetto agli effetti del vento, sia naturale che magico, il quale può trascinarlo via contro la sua volontà o aumentarne la velocità. Inoltre, l'incantatore diventa in grado di penetrare in qualunque ambiente che non sia impermeabile all'aria.

Mentre è in forma gassosa, un personaggio non viene danneggiato dalla maggior parte degli attacchi, anche se è vulnerabile al fuoco magico e all'elettricità, che hanno su di lui gli effetti consueti. Anche l'incantesimo *dardo incantato* e in generale i dardi di energia possono essere utilizzati per attaccare efficacemente il personaggio in forma gassosa.

Effetti deleteri: la carne dell'Afflitto si gonfia ed assume una consistenza molliccia; questo interessa la maggior parte del corpo del personaggio, e pertanto i lineamenti del volto risultano deformati ed egli sembra essere molto ingrassato. In certi casi, la carne dell'Afflitto diventa trasparente. Inoltre, il respiro ed il sudore emessi dal personaggio assumono l'aspetto di filamenti di nebbia.

## FORMA VEGETALE

(*Plant Form*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 3 round per livello

L'incantatore può assumere la forma di una pianta inanimata che abbia all'incirca il suo stesso volume: l'esatto tipo di pianta e le sue caratteristiche vengono scelte dal personaggio quando l'eredità viene ottenuta, e non può essere modificata in seguito (per esempio, un incantatore potrebbe trasformarsi in un fiore gigante o in un albero con poche foglie).

Con la trasformazione il personaggio mantiene la propria personalità e capacità mentali, e conserva inoltre i normali sensi (vista, udito, gusto, olfatto e tatto). Quando assume la forma di pianta, l'incantatore non è in grado di muoversi, parlare o lanciare incantesimi, ma può utilizzare le Eredità ed osservare l'area circostante. Quando l'Eredità viene attivata, anche l'equipaggiamento si fonde nella nuova forma.

Effetti deleteri: sul corpo dell'Afflitto crescono foglie, fiori o altre piante, oppure macchie di erba e muschio. Il personaggio deve esporsi alla luce del sole quanto più possibile, per evitare di emanare odori nauseabondi.

## FORTUNA

(*Luck*)

Caratteristica: a scelta del Giocatore

Raggio: solo l'incantatore

Durata: istantanea

Quando viene attivata, quest'Eredità permette all'incantatore di ritirare un Tiro Salvezza o una prova di abilità appena fallita.

Effetti deleteri: il personaggio appare goffo e tende a perdere le cose e ad inciampare continuamente (anche se questo effetto non è tale da penalizzarlo in combattimento). Inoltre, l'Afflitto subisce gli effetti deleteri di un'Eredità scelta a caso: questi effetti si applicano anche se egli non ottiene i poteri connessi a quell'Eredità.

## FORZA DIROMPENTE

(*Strength*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, la Forza del personaggio diventa 19. Se il personaggio ha già forza 19 o più, egli ottiene un bonus di +2 alla Forza, sino ad un punteggio massimo di 25. I muscoli del personaggio aumentano le loro dimensioni, arrivando talora a strappare i vestiti. Un personaggio che indossa l'armatura quando l'Eredità viene attivata subisce 1d4 danni; l'armatura deve poi essere riparata (anche se la protezione che garantisce non viene modificata), a meno

che non fosse stata costruita specificamente per adattarsi al cambiamento.

**Effetti deleteri:** l'Afflitto ottiene due braccia extra. Solitamente, certi muscoli crescono fino a raggiungere dimensioni gigantesche; la crescita muscolare talvolta coinvolge un solo braccio, talvolta entrambi o persino le gambe o il tronco, ma solo una parte del corpo subisce il cambiamento. Questi muscoli non offrono al personaggio alcun vantaggio, ma anzi gli rendono difficile indossare armature e vestiti.

## FUOCO CREMISI

*(Crimson Fire)*

Caratteristica: Forza

Raggio: 9 metri

Durata: 2 round per livello

Grazie a questo potere l'incantatore circonda un bersaglio con un'aura luminescente rossastra. Il bersaglio può anche non essere visibile all'incantatore, ma deve trovarsi entro 9 metri, e si può influenzare con questa Eredità fino a un bersaglio di dimensioni medie ogni 3 livelli del personaggio (arrotondando per eccesso); il numero di bersagli possibili cresce o diminuisce se le dimensioni dei suddetti si riducono o aumentano rispetto alla media.

I bersagli circondati dal fuoco cremisi diventano subito visibili al buio fin da una distanza di 60 metri, mentre il raggio si riduce a 30 metri se l'osservatore si trova vicino ad una forte fonte di luce; l'effetto non può essere visto con l'infravisione né con la vista notturna. Le vittime circondate da fuoco cremisi sono più facili da individuare e colpire, e qualsiasi attacco contro di esse beneficia di un bonus al TxC di +2 se portato in situazioni di luce scarsa o buio, e di +1 se portato in situazioni di luce crepuscolare o più forte.

Il fuoco cremisi permane sul bersaglio per la durata dell'Eredità, e non può essere evitato con un TS (anche se può essere magicamente dissolto). Esso rende visibili anche creature invisibili (delinandone i contorni), ma non ha effetto su creature incorporee, eteree o gassose. L'intensità luminosa prodotta dal fuoco è abbastanza bassa e non influisce sull'infravisione o la visione notturna.

**Effetti deleteri:** il personaggio Afflitto è costantemente circondato da un'aura cremisi (funziona come descritto sopra, solo che il bonus al TxC contro di lui è sempre di +1), e i suoi occhi brillano di rosso; quest'ultima particolarità ostacola la visione normale, e questo causa un malus di -2 ai TxC con armi a distanza. Quando l'Eredità si attiva, la luminescenza abbandona temporaneamente l'Afflitto per passare sui bersagli designati, salvo ritornare su di lui al termine della durata.

## IMMAGINE OLOGRAFICA

*(Duplicate)*

Caratteristica: Forza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Questa Eredità crea un duplicato illusorio dell'incantatore, che appare entro 9 metri, nel luogo desiderato dal personaggio. L'immagine può essere controllata attivamente dal personaggio, oppure programmata per compiere determinate azioni. Il duplicato non deve necessariamente rimanere entro 9 metri dall'incantatore, ma per evitare che esso cammini attraverso cose o persone, l'incantatore dovrebbe vederlo per riuscire a controllarlo (o quanto meno avere una buona conoscenza del luogo in cui lo fa muovere). L'immagine scompare se viene dissolta magicamente, oppure al termine della sua durata, e qualsiasi attacco portato contro di essa le passa attraverso, mentre gli attacchi dell'immagine sono intangibili.

**Effetti deleteri:** parti del corpo dell'Afflitto vengono duplicate di quando in quando, ed egli si trova ad avere un braccio o una gamba, o anche una testa in più rispetto al normale; altre volte, l'intero corpo viene duplicato, e il doppione lo segue compiendo azioni imbarazzanti. In ogni caso, il duplicato è sempre illusorio.

## INDIVIDUAZIONE DI OGGETTI

*(Find)*

Caratteristica: Destrezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Questo potere permette all'incantatore di individuare oggetti familiari o comuni. Se si desidera un oggetto comune (come una spada, ad esempio), l'incantatore si sente attirato verso il luogo più vicino in cui è presente l'oggetto (forse un'armeria, o anche un compagno armato di spada a soli due metri); se invece si ricerca un oggetto specifico (come la Spada Excalibur), è possibile individuare la direzione in cui si trova solo se si tratta di un oggetto visto in precedenza dall'incantatore o di cui si possiede una descrizione visiva chiara ed esauriente.

L'Eredità indica la direzione esatta dell'oggetto (purchè esso si trovi nello stesso piano d'esistenza dell'incantatore), ma non dà informazioni sulla distanza esatta né sul percorso da compiere, e la sensazione dura solo finchè il potere resta attivo.

**Effetti deleteri:** un terzo occhio spunta sulla fronte dell'Afflitto, spesso su un peduncolo. Tale occhio è completamente inutile e non garantisce visione extra, tranne quando viene attivata l'Eredità (è grazie all'occhio che si scorge la direzione esatta); altre volte sono un paio di antenne che spuntano sulla fronte dell'individuo, e che si muovono autonomamente, insieme alla lingua che diventa biforcuta e saetta fuori e dentro la bocca, rendendo sibilante la pronuncia dell'individuo. Infine, il personaggio spesso sposta le cose e non si ricorda dove le ha messe, generando caos intorno a sé, senza che riesca più a mettere ordine.

## IPNOSI

(*Hypnosis*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 9 metri

Durata: 1 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, gli occhi dell'incantatore emettono un bagliore rosso fuoco. Egli può utilizzare il potere su una qualunque creatura posta entro 9 metri, purché quest'ultima abbia Intelligenza pari almeno a 5 e comprenda la lingua parlata dall'incantatore. Inoltre, alla vittima è concesso un TS contro Incantesimi per evitare gli effetti dell'Eredità: se il TS fallisce, il bersaglio cade immediatamente in trance.

Alternativamente, l'incantatore può fare alla vittima una richiesta breve e ragionevole: in questo caso, la trance dura solo per il singolo round in cui viene fatta la richiesta. La vittima obbedisca alla richiesta per un tempo pari al massimo a un'ora, sempre che non accada prima un evento che faccia apparire irragionevole la richiesta. Per esempio, se l'incantatore o i suoi compagni attaccano la vittima, la richiesta di proteggerli apparirà chiaramente come assurda; gli alleati della creatura ipnotizzata, inoltre, possono discutere con essa cercando di liberarla dalla suggestione.

Effetti deleteri: gli occhi del personaggio brillano di un rosso ardente, ed al loro interno sembrano roteare delle luci. Le persone che conversano con l'Afflitto tendono a distrarsi e a perdere il filo del discorso.

## LEVITAZIONE

(*Float*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: speciale

Grazie a questa Eredità, l'incantatore può rallentare la velocità di caduta a soli 60 centimetri al secondo (ovvero 6 metri al round). Ciò permette all'incantatore di cadere da una altezza massima di 10 metri per livello, fino ad un massimo di 200 metri, senza subire alcun danno dalla caduta.

Il personaggio può anche usare l'Eredità per levitare verso l'alto alla velocità di 6 metri al round, per un numero di round 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 suo corpo.

## LUCE SCARLATA

(*Light*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Questa Eredità crea una luce rossastra che illumina l'area circostante in un raggio di 6 metri. La

luce viene emessa da una mano del personaggio, oppure dalla fronte, il punto esatto da cui proviene la luce viene scelto dal personaggio quando l'Eredità viene acquisita e non può essere modificato in seguito. La luce, pur essendo abbastanza intensa da illuminare un'area e mostrarne i dettagli, non lo è a sufficienza da causare danni o cecità temporanea.

Effetti deleteri: il personaggio è perennemente circondato da una luminosità rossastra, ed anche i suoi occhi emettono un bagliore rosso. Di conseguenza, le capacità visive dell'Afflitto sono indebolite, ed egli subisce una penalità di -2 punti ai TxC con le armi da tiro. Quando l'Eredità viene attivata, la luminosità si dissolve, e la luce è emessa nel modo sopra indicato.

## LUNGA VISTA

(*Farsight*)

Caratteristica: Forza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

L'incantatore è in grado di vedere chiaramente, fino al punto da leggere qualsiasi scritta, fino a una distanza di 90 metri per livello, anche se la sua visione è ostacolata normalmente da solidi presenti nel suo raggio visivo, o da condizioni climatiche e di illuminazione. L'Eredità può anche essere usata per esaminare attentamente al dettaglio qualsiasi oggetto presente entro 3 metri, riuscendo a vedere anche gli intagli più fini e minuti o le tracce lasciate da orme o inchiostri.

Effetti deleteri: gli occhi dell'Afflitto si trasformano, diventando sproporzionatamente grandi oppure fuoriuscendo dalle orbite su peduncoli. Inoltre, l'individuo sviluppa problemi di vista: oggetti più vicini di 50 centimetri si vedono bene, così come quelli più lontani di 18 metri (il raggio visivo massimo rimane quello normale, non quello aumentato dal potere), ma la visione tra i 50 cm e i 18 metri appare completamente sbiadita e sfocata. Se il personaggio non ha l'abilità *Combattere alla cieca*, soffre di un malus di -2 a tutti i suoi Tiri per Colpire nel combattimento in mischia.

## MIMETISMO

(*Blend*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Il colore dell'incantatore (e quello degli oggetti indossati) cambia per adattarsi all'ambiente circostante, come fosse un camaleonte. Il potere rende difficile individuare il personaggio: c'è una probabilità pari al 20%, +5% per livello dell'incantatore (fino ad un massimo di 95%) che l'individuo non venga notato mentre è mimetizzato. Se il personaggio è un ladro, questa percentuale può essere aggiunta al suo valore di *Nascondersi nelle ombre*, fino ad un valore massimo di 99%. Se l'incantatore si muove mentre l'Eredità è attivata, il mimetismo continua, ma la percentuale di passare inosservato si abbassa del 10%.

Effetti deleteri: un Afflito con questa Eredità cambia colore in contrasto con l'ambiente circostante, diventando facilmente distinguibile. Altre volte, la pelle dell'individuo diventa trasparente, tanto che spesso si riesce a scorgere le ossa e gli organi interni, che acquistano un colore rossastro, senza che per questo l'individuo sia più difficile da notare.

## MIRA INFALLIBILE

(*Shoot*)

Caratteristica: Saggezza  
Raggio: solo l'incantatore  
Durata: 1 round per livello

Grazie a questa Eredità l'incantatore ottiene il THAC0 di un guerriero di pari livello, ma solo quando si serve di armi da tiro o utilizza attacchi a distanza (compresa l'Eredità di scarica elettrica). Se l'incantatore è già un guerriero, egli ottiene un bonus di +2 ai TxC dalla distanza.

Effetti deleteri: gli Affliti con questo potere sono incostanti e si adirano facilmente. Inoltre, le loro braccia e le dita raddoppiano le proprie dimensioni, fino al doppio della lunghezza consueta, come se fossero state allungate per l'uso eccessivo di armi da tiro. 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

(*Swim*)

Caratteristica: Intelligenza  
Raggio: solo l'incantatore  
Durata: 2 round per livello

Questa Eredità permette al personaggio di nuotare alla velocità di 36(12) metri per round e di muoversi agilmente nell'acqua. Se il personaggio è già in grado di nuotare, la sua velocità natatoria aumenta di 9 metri per round, ma non ottiene la capacità di vedere sott'acqua, né diventa in grado di respirare sott'acqua.

Molti personaggi (non tutti, comunque) sono soggetti a mutazioni quando l'Eredità viene attivata ed ottengono tipicamente delle membrane tra le dita ed i piedi a forma di pinna; in taluni casi, le dita membranose assumono una lunghezza doppia rispetto al normale, oppure le braccia si trasformano in pinne. I cambiamenti che sopravvivono sono sempre istantanei, e il tipo di trasformazione viene scelta dall'incantatore quando l'Eredità si manifesta per la prima volta, e rimane poi la stessa in seguito. Gli abiti e l'armatura del personaggio non vengono normalmente coinvolte nella trasformazione a meno che non siano in grado di adattarsi automaticamente alla forma dell'individuo. Le pinne e le membrane, formandosi, possono strappare o danneggiare armature e vestiti, e pertanto molti di coloro che possiedono questa Eredità indossano abiti ed armature particolari.

Effetti deleteri: l'Afflito si trasforma in modo permanente in uno dei modi sopra descritti; queste alte-

razioni del corpo, tuttavia, sono assolutamente inutili quando l'Eredità non è attivata.

## NEBBIA

(*Fog*)

Caratteristica: Costituzione  
Raggio: 3 metri  
Durata: 1 round per livello

L'incantatore può creare una nube di nebbia che riempie un volume cubico di 3 metri di lato. La forma del volume di foschia è a discrezione dell'incantatore, ma rimane stazionaria. Essa è abbastanza spessa da oscurare la visione e limitare la visibilità (normale e magica) entro un raggio di 60 centimetri finché si resta dentro la nebbia, mentre è impossibile vedere al suo esterno.

Un vento di forte intensità disperde la nebbia in un solo round, mentre uno di forza moderata riduce la durata della foschia del 50%. Se l'Eredità viene attivata sott'acqua, si crea una sfera di acqua putrida che oscura la vista entro il volume succitato, e le correnti possono disperderla se sono abbastanza forti.

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflito diventa spugnosa e molle al tocco. Questo effetto si riscontra su tutto il corpo, e questo implica che il viso dell'individuo si deforma, come se egli avesse acquistato peso. Inoltre, il personaggio emette costantemente sbuffi di nebbia come alito, e perle di nebbia dai pori come sudore.

## POTERE COMBATTIVO

(*Fight*)

Caratteristica: Intelligenza  
Raggio: solo l'incantatore  
Durata: 1 round per livello

Usando questa Eredità, l'incantatore acquista il THAC0 di un guerriero dello stesso livello per l'intera durata del potere combattivo. Se il personaggio è già un guerriero o possiede il THAC0 dei guerrieri, riceve un bonus di +2 ai suoi TxC o al THAC0.

Effetti deleteri: il personaggio Afflito da questo potere diventa incredibilmente irascibile e scontroso. Inoltre, quando l'individuo impugna un'arma, la sua stessa mano si trasforma in quell'arma in 2d4 round, e resta in quella forma per 2d4 ore. La mano deformata non causa danni maggiori di quelli che il personaggio farebbe a mani nude, ma se viene usata mentre si attiva l'Eredità, essa si ispessisce e può causare 1d8 punti di danno con ogni colpo andato a segno, finché il potere perdura.

## PRIGIONE D'AMBRA

(*Amber Paralysis*)

Caratteristica: Destrezza  
Raggio: 9 metri  
Durata: 2 round per livello

Questo potere permette di paralizzare per un periodo di 2 round per livello dell'incantatore un qualsiasi essere che si trovi entro 9 metri. La vittima può

effettuare un TS contro Paralisi per evitarne gli effetti, ma subisce una penalità cumulativa di -1 ogni 4 livelli dell'incantatore (arrotondando per eccesso). Se il TS fallisce, la creatura viene immediatamente avvolta da un solido guscio di ambra spesso un centimetro, che rende impossibile qualsiasi movimento per la durata dell'effetto.

Finchè resta nella teca d'ambra, tutte le funzioni vitali della vittima sono interrotte, e il guscio non può essere penetrato da alcun liquido o gas. La prigione ha una CA di 0 contro qualsiasi attacco, 5 Punti Danno per livello dell'incantatore, e può essere danneggiata solo da armi magiche o incantesimi. Una *dissintegrazione* usata contro di essa la distruggerà, dissolvendo probabilmente anche la creatura al suo interno (se fallisce il suo TS), anche se l'Eredità del Tocco Disgregante può riuscire a dissolvere solo una parte della teca.

La prigione d'ambra può essere usata anche con intento protettivo 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'incantatore 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 (che vede tutto attraverso un filtro ambrato che distorce i colori reali), e l'udito (ha una penalità di -1 ai tiri per evitare la sorpresa, e di -10% a eventuali prove di *Sentire rumori*) dell'individuo, che deve anche praticarvi un foro per riuscire a mangiare o parlare chiaramente (ogni buco si richiude automaticamente in 1d4 minuti).

## PROIETTILI MULTIPLI

(*Projectile*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: 1 metro per livello

Durata: speciale

L'incantatore può generare dal suo corpo dei proiettili solidi e scagliarli contro un avversario. Quando l'Eredità viene attivata, il corpo del personaggio si modifica: spuntano degli aculei, o si sviluppa un corno o uno sfiatatoio attraverso cui vengono scagliati dei proiettili simili a sassi. Altre volte spunta una proboscide da cui vengono scagliati dei dardi, oppure le unghie crescono fino a diventare grossi artigli, che vengono poi scagliati dalle dita. 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, e ciascuno viene scagliato separatamente con il proprio TxC, contro bersagli posti entro 1 metro per livello. I proiettili possono essere scagliati tutti nel medesimo round, oppure al ritmo di uno per round, ed è possibile attaccare bersagli multipli senza subire alcuna penalità, oppure lancia-

tutti contro un singolo avversario. Da notare che questi proiettili non sono considerati magici.

**Effetti deleteri:** su gran parte del corpo del personaggio spuntano degli aculei, si formano un corno o una cavità, o ancora le dita dell'Afflito si allungano e diventano tubolari. In certi casi, la bocca e il naso del personaggio si allungano sino a diventare delle proboscidi tubolari. Quando l'Eredità viene attivata, i proiettili vengono scagliati attraverso queste escrescenze, che per il resto sono del tutto inutili.

## PUGNO ARMATO

(*Weapon Hand*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, una delle mani dell'incantatore assume la forma di una qualunque arma da mischia a una mano: potrebbe trattarsi di una spada, di un martello da guerra o persino di una frusta. Il tipo di arma viene scelto dall'incantatore la prima volta che acquisisce l'Eredità, e non può essere modificata in seguito.

L'arma ha la maggior parte delle proprietà di un'arma normale di quel tipo (per esempio, è dura e affilata come un'arma normale), ma sembra composta della carne del personaggio. Indipendentemente dalla forma o dalla maestria del personaggio, essa infligge 1d8 danni con ogni attacco andato a segno, e non è affatto considerata magica. L'incantatore, se lo desidera, può utilizzare questa Eredità due volte per trasformare in armi entrambe le mani (senza tuttavia acquisire due attacchi al round).

**Effetti deleteri:** un Afflito presenta sempre una mano a forma di arma; tuttavia, la carne di questa mano ha la normale consistenza e non può essere utilizzata come arma, se non quando l'Eredità viene attivata (anche se di solito può essere utilizzata lo stesso per sferrare un pugno). La mano non può più essere utilizzata per manipolare efficacemente gli oggetti, ed è al più in grado di spostarli.

## RAGGIO MORTALE

(*Disrupt*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 9 metri

Durata: istantanea

Un raggio di luce purpurea fuoriesce dall'indice o dall'occhio dell'incantatore, e se colpisce un non-morto gli causa 1d4 punti di danno ogni 3 livelli dell'incantatore, arrotondando per eccesso (quindi 1d4 Pf dal 1° al 3°, 2d4 Pf dal 4° al 6°, 3d4 Pf dal 7° al 9°, 4d4 Pf dal 10° al 12°, 5d4 Pf dal 13° al 15°, e 6d4 dal 16° livello in poi). Affinchè il raggio colpisca è necessario un normale TxC contro un bersaglio non-morto situato entro e non oltre 3 metri dall'incantatore, che non può dimezzare i danni in alcun modo.

**Effetti deleteri:** materiale organico non vivente (come tessuto, cuoio e legno) a volte si distrugge quando il

personaggio Afflito lo tocca (5% probabilità a ogni tocco diretto). Inoltre, le mani o gli occhi del personaggio di solito scintillano di luce purpurea e la sua pelle acquisisce un pallore cinereo.

## RAGNO PREDATORE

(*Webcasting*)

Caratteristica: Forza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, l'incantatore assume alcuni tratti fisici tipici dei ragni: su ciascuna delle tempie compare un occhio, le dita e i pollici ottengono una giuntura ulteriore, e due zanne crescono nella bocca del personaggio. I nuovi occhi non sono in grado di vedere, ed il mutamento delle forma 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).

Oltre a queste trasformazioni, il personaggio diventa in grado di secernere tela di ragno dalle palme delle mani: con ogni attivazione, il personaggio può generare da ciascuna delle mani un filo di ragnatela spesso come una fune e lungo 3 metri, e con un normale Tiro per Colpire, il personaggio può servirsi della ragnatela come se fosse un lasso. In alternativa, la ragnatela può essere utilizzata per avvolgere un oggetto: per fare ciò è necessario toccarlo, oppure effettuare un Tiro per Colpire contro una CA decisa dal DM e basata sulle dimensioni dell'oggetto stesso (da CA 10 per oggetti delle dimensioni di un uomo o superiori, sino a CA 1 per un oggetto che potrebbe essere tenuto nel palmo di una mano). La ragnatela è abbastanza resistente da sostenere un peso di 200 kg.

Effetti deleteri: l'Afflito assume in modo permanente la forma aracnide descritta nella sezione precedente.

## RESPIRO PERPETUO

(*Breathe Water*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Grazie a questo potere, l'individuo è in grado di respirare tranquillamente in assenza di aria (o della sostanza che gli permette di sopravvivere), in qualsiasi ambiente. L'Eredità non influisce sulla capacità dell'individuo di spostarsi o vedere in ambienti diversi dal suo habitat normale (ad esempio non consente di muoversi meglio o di parlare sott'acqua), né lo rende immune da veleni assimilabili per contatto, ma solo ai veleni che agiscono tramite inalazione.

Effetti deleteri: il personaggio sviluppa delle branchie sul collo oppure nel torace, e spesso gli cresce una cresta o delle scaglie sulla schiena o sulla testa, anche se queste caratteristiche fisiche sono totalmente inutili finché non si attiva l'Eredità.

## RIDUZIONE

(*Shrink*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: 36 metri

Durata: 2 round per livello

L'incantatore può ridurre le dimensioni ed il peso di una creatura di taglia grande o inferiore (compreso sé stesso) che si trovi nel suo raggio visivo, entro 36 metri. Il peso e le dimensioni lineari della creatura possono venire ridotte sino alla metà, oppure di un qualsiasi rapporto intermedio (ma tutti i valori devono essere compresi tra 1 ed ½), non necessariamente lo stesso per tutte e quattro le variabili. Il bersaglio di questa Eredità può, se lo desidera, effettuare un TS vs incantesimi per evitarne gli effetti.

Gli abiti e le armature indossate dal soggetto non modificano le proprie dimensioni (e non subiscono nessun danno). Se le dimensioni lineari del soggetto vengono ridotte, il suo fattore di movimento viene dimezzato, indipendentemente dall'entità del rimpicciolimento, mentre la Forza e le altre caratteristiche del soggetto invece non vengono alterate.

Usi multipli di questa Eredità sono cumulativi per quel che riguarda gli effetti, oppure la durata (ma non per entrambi).

Effetti deleteri: alcune parti del corpo dell'Afflito si rimpiccioliscono; nei casi più comuni uno o più arti dimezzano le proprie dimensioni (anche se non succede mai che sia affetta una sola gamba). Altrimenti, può succedere che una dimensione lineare del personaggio venga dimezzata (tutte le parti del corpo vengono coinvolte da questa trasformazione: per esempio, se l'altezza del personaggio si dimezza, anche le dimensioni dei suoi occhi vengono modificate nella stessa proporzione). In altri Affliti si rimpiccioliscono tutti lineamenti del volto, ossia gli occhi, le orecchie, le labbra ed il naso. Quando l'Afflito utilizza l'eredità su di sé, si prendono sempre come riferimento le sue dimensioni originali (non quelle deformate dall'Eredità).

## RIGENERAZIONE

(*Regenerate*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: solo l'incantatore

Durata: speciale

Attivando questa Eredità, l'incantatore rigenera un numero totale di Punti Ferita pari al suo livello, al ritmo di 1 Punto Ferita per round. L'Eredità è inefficace se il personaggio viene ridotto a 0 Punti Ferita o meno, ma permette la ricrescita di piccole parti del corpo non più grandi di un dito o un orecchio.

Effetti deleteri: piccole escrescenze spuntano continuamente al personaggio, mentre la pelle si squama in vari punti. In alcuni Affliti crescono persino delle parti del corpo addizionali, come orecchie, dita e nasi, che infine si sbriciolano e cadono.

## SCALATA SICURA

(Climb)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Questa Eredità consente all'individuo di scalare qualsiasi superficie con una probabilità di riuscita pari al 95%.

Effetti deleteri: in alcuni casi, le mani e i piedi dell'Afflito diventano appiccicosi, tanto da far restare attaccati ad essi piccoli detriti e oggetti, anche se l'effetto non è abbastanza da permettere una scalata sicura finché non si attiva l'Eredità. In altri Affliti, le braccia o le dita diventano dei tentacoli, che funzionano normalmente finché non è attivata l'Eredità: in quest'ultimo caso, essi possono essere lanciati verso la sommità di un muro, permettendo all'individuo di scalarlo. Altre volte infine, le membra dell'individuo diventano simili alle zampe di un ragno, con una giuntura extra e delle setole che crescono su tutta la pelle.

## SCARICA ELETTRICA

(Shock)

Caratteristica: Forza

Raggio: 30 cm per livello dopo il 1°

Durata: istantanea

L'incantatore può emettere una scarica elettrica da una delle mani (scelta al momento dell'attivazione). Un personaggio di 1° livello deve toccare la vittima per danneggiarla, ed il raggio aumenta di 30 cm per livello a partire dal 2° livello, fino ad un massimo di 3 metri (all'11° livello). Per colpire un bersaglio con la scarica è necessario un Tiro per Colpire (si applica il modificatore di Destrezza). Se il bersaglio indossa un'armatura metallica, essa non ne migliora la CA ai fini di questo effetto (i bonus magici invece si applicano lo stesso). Le armature non prevalentemente metalliche (come le corazze imbottite o di cuoio) migliorano la CA del bersaglio.

La scarica elettrica infligge 1d4 Pf, +1 Pf per livello dell'incantatore (max 1d4 +20 Pf al 20°). Si osservi che la scarica può essere diretta anche contro un oggetto metallico tenuto in mano dalla vittima: in questo caso, l'oggetto deve essere a contatto con il corpo della vittima; esso inoltre non estende la distanza a cui può giungere la scarica.

Effetti deleteri: il personaggio è sempre carico di elettricità statica: ogni volta che tocca un'altra persona o un oggetto, l'Afflito riceve una debole scossa elettrica. I capelli ed i peli dell'Afflito sono sempre rizzati, mentre gli abiti indossati si appiccicano tra loro ed al personaggio. La pelle del personaggio, inoltre, è secca e friabile.

## SCAVO ISTANTANEO

(Digging)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

L'incantatore è in grado di scavare nella terra, nella sabbia o nel fango. Quest'Eredità riesce a creare un buco di 4 metri cubici di volume in soli 10 secondi, asportando il materiale dal punto desiderato e spargendolo tutt'intorno (da notare tuttavia, che un buco dai contorni regolari nel fango o nella sabbia tende a collassare o a deformarsi in fretta, se non viene puntellato). Il punto dello scavo deve trovarsi entro 3 metri dal personaggio, e se ci sono creature sulla zona scavata, devono fare una prova di Destrezza o cadere nel buco.

Effetti deleteri: una delle mani del personaggio Afflito (o entrambe) di solito prende la forma di un badile, che impedisce all'individuo di manipolare efficacemente altri oggetti. In altri casi, l'Afflito ha enormi zanne o lunghi artigli, che tuttavia sono fragili quanto normali denti e unghie, e non conferiscono alcuna capacità straordinaria, fino a che l'Eredità non viene attivata.

## SCUDO INCANTATO

(Spell Shield)

Caratteristica: Forza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, un disco rosso, piatto, luminoso e trasparente inizia ad orbitare intorno all'incantatore. Il disco ha un diametro di circa 30 cm e si muove molto velocemente. Finché è attivo, lo scudo interferisce con gli effetti di tutte le Eredità e di tutti gli incantesimi diretti contro il personaggio, che ottiene un bonus a tutti i TS contro Incantesimi o effetti magici in genere. Il bonus è pari a +1 per ogni quattro livelli: +1 dal 1° al 4°, +2 dal 5° all'8°, +3 dal 9° al 12°, +4 dal 13° al 16° e +5 dal 17° in avanti; lo scudo non ha altri effetti particolari.

Effetti deleteri: sul corpo del personaggio cresce un qualche tipo di rivestimento, come aculei, grandi scaglie, corteccia, roccia, pelle raggrinzita o persino vermi. Questo rivestimento si comporta come la carne normale e non offre alcun tipo di protezione, è abbastanza spesso ed ha una struttura a chiazze. Queste zone si spostano lentamente sul corpo del personaggio, che è costretto ad indossare abiti o armature speciali che si adattino al suo corpo deformato.

## SCUDO SCARLATTO

(Red Shield)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Il personaggio crea in una mano uno scudo scarlatto sfavillante e trasparente. Il suo raggio è pari a 10 cm per ogni livello dell'incantatore, sino ad un

raggio massimo di 1,5 metri al 15° livello. Il personaggio può creare uno scudo più piccolo del valore permesso se vuole, ma la forma è sempre circolare.

Lo scudo non ha peso, ma è solido e resta ben fissato alla mano dell'incantatore (quest'ultimo sceglie in quale mano farlo apparire ogni volta che l'Eredità viene attivata). Uno scudo con un diametro dai 30 ai 60 centimetri offre un bonus di -1 punto alla CA, mentre uno scudo più grande può essere utilizzato come copertura dall'incantatore e dai suoi alleati (l'esatta percentuale della copertura dipende dalle situazioni specifiche), oppure offre un bonus di -2 punti alla CA del solo incantatore.

Effetti deleteri: sul dorso delle mani del personaggio compaiono delle escrescenze simili a scudi rotondi della taglia di un buckler. Questi scudi non possono essere utilizzati per difendersi, poiché se vengono colpiti l'Afflito viene ferito normalmente. Tuttavia, quando l'Eredità viene attivata, uno degli scudi (a scelta del personaggio) cresce sino alle dimensioni indicate sopra e diventa rigido. Il corpo di alcuni Afflitti viene ricoperto da un rivestimento di qualche genere, come scaglie, piastre o corteccia: anche se essi non offrono alcuna protezione, impediscono al personaggio di indossare abiti ed armature che non siano fatte su misura per lui.

## SENSI POTENZIATI

(*Senses*)

Caratteristica: Forza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

I sensi dell'incantatore (vista, udito, tatto e olfatto) diventano estremamente sensibili: egli diventa in grado di osservare piccoli dettagli (come un travestimento o una porta nascosta), udire suoni molto deboli, identificare o rintracciare un individuo dall'odore (come se il personaggio disponesse dell'abilità *Seguire tracce*), leggere con il tatto, o dire con precisione quanto pesa un oggetto semplicemente sollevandolo.

Alternativamente, questa Eredità può essere usata per contrastare un effetto che indebolisce i sensi (come la nebbia o la sordità): quand'essa viene attivata, il personaggio ignora totalmente questi effetti.

Effetti deleteri: gli occhi, le orecchie ed il naso dell'Afflito diventano grandi e deformi; talvolta anche le dita si allungano oltre la norma.

## SENSO ARCANO

(*Feel Magic*)

Caratteristica: Forza

Raggio: tocco

Durata: 1 round per livello

L'incantatore può individuare e identificare le emanazioni magiche di un qualsiasi oggetto toccato, fintanto che dura il potere concesso dall'Eredità. Questa Eredità non è infatti influenzata dall'aura magica che il vermeil lascia su cose e persone nella Costa Sel-

vaggia, e anzi riesce a individuare con una certa precisione la natura delle emanazioni magiche esaminate. La probabilità di identificare una qualsiasi proprietà magica di un oggetto toccato è pari al 5% per livello dell'incantatore (fino ad un massimo del 75% al 15° livello), e per ogni round che si prolunga il contatto si può identificare una nuova proprietà, fino a che non si scoprono tutti i poteri magici dell'oggetto esaminato.

Se si usa il senso arcano per esaminare una creatura toccata, l'incantatore ha la stessa probabilità sopra riportata di individuare se la 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 se l'individuo è sotto l'influsso di un qualsiasi tipo di incantesimo (viene rivelato solo un effetto per ogni round di contatto).

Effetti deleteri: la maggior parte degli Afflitti con questo potere hanno un paio di antenne piumate che spuntano dalla fronte, mentre alcuni hanno delle lunghe ciglia sulla punta delle dita, con le quali riescono a percepire l'aura magica di cose e persone (naturalmente solo quando l'Eredità è attiva).

## SEPARAZIONE ANATOMICA

(*Separation*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Il personaggio può staccare dal suo corpo mani ed occhi, i quali sono poi in grado di agire autonomamente. La separazione anatomica è indolore e non comporta spargimento di sangue e le parti staccate sono controllate dall'incantatore. Al termine della durata, le parti del corpo ricompaiono al loro posto. Per esempio, un occhio staccato lasciato in una stanza può vedere davanti a sé o girarsi per avere una visione d'insieme, mentre l'incantatore è in grado di vedere attraverso di esso, mentre una mano staccata può andarsene in giro e recuperare piccoli oggetti.

Le parti staccate possono essere danneggiate normalmente, ed hanno la stessa CA dell'incantatore (anche se possono mettersi al riparo più facilmente) e un decimo dei suoi PF; se vengono distrutte prima che si riattacchino, l'incantatore perde la parte in questione e diventa menomato.

Effetti deleteri: ad intervalli irregolari, una mano del personaggio cade a terra, oppure 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 al suo posto. Questa azione deve essere compiuta entro un turno dal momento della separazione, altrimenti essa non può più essere riattaccata, ed il personaggio subisce dei danni (1d4 Pf per la perdita dell'occhio e 1d8 Pf per quella della mano). I personaggi addormentati si svegliano quando perdono una parte del corpo.

## SFERA DI FUOCO

*(Ball of Fire)*

Caratteristica: Forza

Raggio: 12 metri

Durata: istantanea

Il personaggio crea nella propria mano una sfera di fuoco, che può essere scagliata contro un bersaglio entro 12 metri. La sfera si allarga una volta che lascia la mano dell'incantatore, raggiungendo la larghezza di 30 centimetri poco prima dell'impatto. Per colpire il bersaglio è necessario un normale TxC, e il danno procurato è di 1d4 Pf ogni tre livelli dell'incantatore (arrotondando per eccesso), fino ad un massimo di 5d4 Pf dal 12° livello in avanti. Il bersaglio può anche prendere fuoco se non effettua un favorevole TS contro Incantesimi (o contro Fuoco se si tratta di un oggetto), ma non è possibile ridurre i danni.

Effetti deleteri: la pelle del personaggio 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 della propria razza per placare la sua sete. Inoltre, il calore emanato è tale da poter infiammare qualsiasi oggetto che viene a contatto con la sua pelle per più di 10 round (causa 1 Pf al round se un TS contro Fuoco non viene effettuato con successo, il che implica che spesso le pergamene tenute in mano si infiammano e i vestiti fumanano).

## SGUARDO DEBILITANTE

*(Weaken)*

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 9 metri

Durata: 1 round per livello

Utilizzando questa Eredità, il personaggio è in grado di indebolire una creatura vivente posta entro 9 metri. L'incantatore non ha bisogno di vedere il bersaglio, ma deve indirizzare l'effetto su un'area ben precisa nella quale si trova il bersaglio. La vittima può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare completamente gli effetti dell'Eredità, ma se il TS fallisce, essa viene ridotta a Forza 5, subendo le penalità derivanti. Una creatura senza un punteggio di Forza subisce una penalità di -2 ai suoi TxC e di -1 a tutti i dadi di danno (ogni dado infligge sempre almeno 1 danno). Le penalità e la riduzione della Forza perdurano per la durata dell'Eredità.

Effetti deleteri: il personaggio appare spassato e debilitato: anche se il reale punteggio di Forza non risulta modificato, egli sembra rammollito ed emaciato.

## SILENZIO

*(Silence)*

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: 9 metri

Durata: 1 round per livello

L'incantatore può circondare se stesso o un'altra creatura posta entro 9 metri con un'aura di silenzio. Il bersaglio può effettuare un TS contro In-

cantesimi per evitare completamente gli effetti di questa Eredità: se il TS ha successo, il silenzio si dissipa totalmente. La durata è raddoppiata se l'Eredità viene utilizzata sull'incantatore.

Questa Eredità viene utilizzata soprattutto per muoversi furtivamente: tuttavia essa, oltre a rendere silenziosi i movimenti del soggetto, gli impedisce anche di emettere suoni (impedendo dunque il lancio di incantesimi con componente verbale).

Effetti deleteri: la maggior parte degli Afflitti con questa Eredità diventano muti, essendo privati della lingua. Molti fanno un gran baccano quando si muovono, mentre alcuni ottengono un tono di voce molto forte, mentre i loro piedi diventano grandi e a forma di spazzola, producendo solo un lieve sussurro quando il personaggio si muove. In altri casi, i suoni emessi dal personaggio mutano imprevedibilmente in intensità.

## SOFFIO DI GAS

*(Gas Breath)*

Caratteristica: Carisma

Raggio: 1,5 metri

Durata: 1 round per livello

Attivando quest'Eredità, l'incantatore è in grado di emettere una nube di gas tossico dai suoi polmoni. Se il gas non viene espulso prima della durata dell'Eredità, i suoi effetti dannosi cessano ed esso si dissipa senza effetti collaterali. Il gas, una volta soffiato dalla bocca dell'incantatore, è giallo-verdastro e puzza di bile. La nube prodotta può essere lanciata contro un qualsiasi essere vivente entro 1,5 metri dall'incantatore, e occorre un normale TxC per farla colpire la vittima, che perde 1d4 PF ogni quattro livelli dell'incantatore (arrotondando per eccesso). Non occorre respirare il gas per contrarre gli effetti nocivi, visto che si tratta di un gas acido che agisce a contatto. Qualsiasi effetto che contrasta i veleni ha il suo potere normale anche contro un soffio di gas.

Effetti deleteri: il personaggio Afflitto sviluppa un tremendo puzzo e un alito putrido. Inoltre, la pelle dell'individuo diventa molle e scolorita in alcuni punti, e il personaggio emette costantemente sbuffi di nebbia come alito, e perle di nebbia dai pori come sudore.

## SOFFIO DI VENTO

*(Wind)*

Caratteristica: Costituzione

Raggio: speciale

Durata: speciale

L'incantatore è in grado di produrre vento dalla bocca. Questo vento soffia ad una velocità di circa 40 km/h ed è sufficiente a spegnere le candele, le torce e le fiamme non riparate. Le fiamme riparate (come quelle all'interno di una lanterna) vengono agitate ed hanno una probabilità di spegnersi pari al 5% per livello dell'incantatore. La velocità delle creature volanti è ridotta del 50%, e i vapori, i piccoli oggetti e le creature levitanti (come pure quelle che

stanno utilizzando l'Eredità di levitazione) vengono sospinte via dal vento. Il vento dura per un numero di round pari al livello dell'incantatore, oppure può essere suddiviso in brevi raffiche, una per round (il massimo numero di raffiche è pari al livello dell'incantatore).

Effetti deleteri: gli Afflitti sembrano essere stati spazzati via dal vento, come se fossero stati travolti da un vento intensissimo. Il naso è ricurvo, gli occhi spostati leggermente da una parte rispetto alla posizione consueta, e la forma della bocca è deformata. Inoltre, un piccolo vortice di vento circonda il personaggio, sferzandone continuamente i capelli e le vesti. Gli oggetti piccoli e leggeri vengono talvolta strappati dalle tasche, dagli zaini o persino dalle mani del personaggio.

## SOFFIO GLACIALE

(*Chill*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 30 cm per livello

Durata: istantanea

L'incantatore può generare un soffio gelido che causa danni ad un nemico. Per colpirlo è necessario un normale TxC, e il soffio può estendersi fino a una distanza di 30 centimetri per livello dell'incantatore (max 3 metri al 10° livello), originando dalla mano o dalla bocca; il punto d'origine si sceglie non appena si acquisisce l'Eredità, e non può essere più cambiato. Il danno causato dal soffio è pari a 1d4 Pf, +1 Pf per livello dell'incantatore (max 1d4 +20 Pf).

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflito è fredda al tocco, lui si sente gelare e trema costantemente. Alcuni piccoli ghiaccioli si formano sulle estremità dei suoi capelli o su alcune parti della sua pelle, mentre le iridi dell'individuo diventano bianche, così come impallidiscono la sua carnagione e i peli del corpo.

## SONNO

(*Sleep*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: 9 metri

Durata: 2 round per livello

Questa Eredità fa addormentare una creatura vivente posta entro 9 metri dal personaggio; quest'ultimo non ha bisogno di vedere il bersaglio, ma deve dirigere l'effetto in una posizione ben precisa. Il sonno ha effetto poi sulla creatura più vicina a quella posizione, indipendentemente dai suoi DV. La vittima, tuttavia, può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitare di addormentarsi.

Effetti deleteri: l'Afflito appare sempre stanco, con le occhiaie e l'aspetto assennato. Il personaggio soffre di insonnia, ma sbadiglia incessantemente ed in modo solitamente rumoroso.

## TELETRASPORTO DIFENSIVO

(*Displace*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Dopo aver attivato questa Eredità, fintanto che il suo potere perdura l'incantatore è automaticamente protetto nei confronti del primo attacco che lo colpisce. Infatti, l'Eredità trasporta istantaneamente l'incantatore a 3 metri di distanza rispetto al punto in cui si trovava nel momento in cui è stato ferito, impedendo che l'attacco vada a segno completamente. Il punto in cui riappare il personaggio è casuale, ma non può mai riapparire in un luogo pericoloso (come sopra una scarpata o davanti ad un dardo scagliato) o all'interno di un solido. L'effetto svanisce dopo 2 round per livello da quando è stato attivato, oppure dopo la prima volta che l'individuo viene ferito.

Da notare che se viene colpito da un effetto dannoso ad area, il teletrasporto difensivo si attiva ugualmente, anche se alla fine potrebbe non servire ad evitare il danno, se l'area dell'effetto comprende interamente l'area massima di teletrasporto.

Effetti deleteri: le mani o la testa del personaggio Afflito a volte si spostano incredibilmente a circa 50 centimetri dalla loro posizione normale, quando il collo o i polsi si allungano e serpeggiano a distanza. Questo fenomeno si verifica quando meno uno se lo aspetta (spesso in casi di stress e pericolo), e ci vogliono 2d4 minuti perché gli organi ritornino da soli al proprio posto e la situazione si normalizzi.

## TENTACOLI OSCURI

(*Entangle*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando si attiva questa Eredità, le braccia, le dita o i capelli dell'incantatore crescono fino a diventare veri e propri tentacoli; l'incantatore sceglie quale parte del corpo trasformare in tentacoli la prima volta che si manifesta l'Eredità, e da quel momento non potrà più cambiare. I tentacoli sono lunghi 1,5 metri per ogni 3 livelli dell'incantatore, arrotondando per eccesso (quindi 1,5 metri dal 1° al 3°, 3 metri dal 4° al 6°, 4,5 metri dal 7° al 9°, 6 metri dal 10° al 12°, 7,5 metri dal 13° al 15°, e 9 metri dal 16° in avanti).

Questi tentacoli possono essere usati come se fossero prensili, per usare o prendere oggetti a distanza, oppure anche per intrappolare una creatura, come se si trattasse di una frusta (occorre in ogni caso un TxC). Chi viene intrappolato dal tentacolo può liberarsi con una prova di Forza riuscita, oppure causando almeno 10 punti di danno ai tentacoli (che hanno CA 0) con armi taglienti; nessun danno subito dai tentacoli si applica ai PF dell'incantatore, comunque.

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 armi, poiché non sono abbastanza robuste (tranne che quando l'Eredità viene attivata). Inoltre, qualsiasi danno procurato alle braccia quando l'Eredità non è attiva, viene scalato dai PF dell'Afflito.

## TOCCO ACIDO

*(Acid Touch)*

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: istantanea

Il personaggio produce acido dalle mani o dalla bocca; la scelta è a discrezione dell'individuo, ma una volta fatta, secernerà acido solo da quella parte del corpo. L'acido non danneggia il personaggio, ma causa danni a coloro che il personaggio riesce a toccare (nel caso l'acido fuoriesca dalla bocca, lo sputo acido può colpire solo bersagli entro 1 metro) con un normale TxC; un round dopo aver lasciato il corpo del personaggio, l'acido diventa un liquido inattivo e inoffensivo. L'acido causa un totale di danni pari a 1d4 +1 Pf per livello dell'individuo (max. 1d4+20 Pf al 20° livello), e può distruggere solo animali o vegetali, ma non ha alcun effetto sui minerali o sulle leghe metalliche.

Effetti deleteri: il personaggio secerne costantemente un liquido marrone leggermente acido dalle mani o dalla bocca. Questo liquido dissolve lentamente qualsiasi materiale vegetale con cui viene a contatto (dissolve 10 grammi all'ora), e causa un'irritazione se tocca la pelle di un essere vivente (incluso il soggetto che possiede l'Eredità). L'acidità del liquido così secreto è talmente bassa da risultare inutile come arma, fino a quando non si attiva veramente l'Eredità.

## TOCCO DEL LADRO

*(Unlock)*

Caratteristica: Saggezza

Raggio: tocco

Durata: istantanea

Attivando questa Eredità, il personaggio diventa in grado di scassinare una serratura semplicemente toccandola: la probabilità è pari al 20% + 5% per livello dell'incantatore, fino al valore massimo del 95%; se il tiro percentuale ha successo, la serratura si apre istantaneamente da sola.

Effetti deleteri: le dita dell'Afflito (su una mano o su entrambe) 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.

## TOCCO DISGREGANTE

*(Disintegrate)*

Caratteristica: Costituzione

Raggio: tocco

Durata: istantanea

Il personaggio è in grado di polverizzare col semplice tocco delle mani un solido di volume massimo pari a 27 dm.cu. Il tocco richiede un normale TxC (CA 10 per i bersagli fissi, viceversa si deve usare la CA appropriata del bersaglio in movimento), e i materiali magici non possono evitare l'effetto, mentre quelli magici ottengono un TS contro Disintegrazione per evitare la distruzione: se il tiro riesce, essi sopravvivono senza riportare danni.

Il tocco influenza anche oggetti di volume più grande, ma la disgregazione colpisce solo una piccola parte di essi (volume di 27 dm.cu.). Se lanciato su un individuo, può provocare la morte istantanea solo se l'incantatore tocca la testa del bersaglio (tiro mirato) e la vittima fallisce il TS contro Incantesimi, viceversa l'effetto causa semplicemente il 10% dei PF attuali. In qualsiasi caso, se il TS riesce, la vittima non riporta alcun danno.

Effetti deleteri: gli oggetti toccati dall'Afflito per un periodo continuato superiore a 10 minuti subiscono sempre l'effetto disgregante, sia che lui lo voglia o meno. Inoltre, la pelle e i capelli dell'Afflito sono sempre secchi e si staccano spesso a croste.

## TOCCO GUARITORE

*(Cure)*

Caratteristica: Destrezza

Raggio: tocco

Durata: istantanea

L'incantatore è in grado di risanare qualsiasi ferita col semplice tocco delle mani. Egli può curare con ogni applicazione dell'Eredità 1d4 PF, +1 PF ogni due livelli (arrotondando per difetto), fino ad un massimo di 1d4 +18 PF al 36° livello, ad una qualsiasi creatura vivente (compreso se stesso). Inoltre, è anche possibile suddividere i PF tra un massimo di due individui diversi più l'incantatore: l'importante è che egli tocchi fisicamente i destinatari al momento dell'attivazione dell'Eredità, poi potrà suddividere i PF curati a suo piacimento.

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 dalle mani, senza tuttavia causare danno al personaggio, il quale però diventa totalmente insensibile al tatto nelle mani. In altri casi, l'Afflito suda costantemente e secerne un liquido latteo: si tratta di un debole anestetico, che fa sentire l'individuo sempre un po' intontito e insensibile.

## TOCCO PLASMANTE

(*Shape Stone*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: tocco

Durata: 2 round per livello

Attivando questa Eredità, l'incantatore diventa in grado di plasmare la pietra a mani nude: per lui la pietra è soffice come l'argilla, e può essere modellata, lavorata e persino fatta a pezzi. Utilizzando questa Eredità, il personaggio può riuscire quindi a plasmare attrezzi ed armi, perforare una parete, o creare una forma grezza che può essere in seguito intagliata o lavorata in modo più preciso per farne un'opera d'arte.

Per modellare 27 dm<sup>3</sup> di roccia sono necessari da uno a quattro round. Il tempo esatto dipende dalla precisione con cui si vuole lavorare la pietra: il personaggio può modificare in modo grossolano la forma della pietra, strapparne dei pezzi o creare un buco in circa un round, ma per modellarla in modo artistico (per esempio creare una piccola e rozza statua) ne richiede fino a quattro. La pietra più soffice (come il calcare) è più facile da modellare di quella dura (come il granito), e questo riduce il tempo necessario. Persino le gemme possono essere lavorate grazie a questa eredità, ma è richiesto un round per ogni 15 cm<sup>3</sup> di materiale. In generale, il DM può determinare il tempo richiesto, oppure tirare semplicemente 1d4 (chiaramente, il fattore temporale modifica anche la quantità totale di materiale che può essere lavorato). Una volta che la durata dell'Eredità cessa, la pietra resta nella nuova forma plasmata.

Effetti deleteri: l'Afflitto ottiene un rivestimento esterno simile a pietra, di solito di colore rosso, rossastro o rosso-arancio; questo rivestimento sostituisce la pelle o le scaglie. Inoltre, se il personaggio normalmente è provvisto di pelo, questo emerge ora dalle crepe del rivestimento, mentre egli perde quasi tutti i capelli. Il rivestimento non offre alcuna protezione speciale all'individuo, 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.

## TOCCO PURIFICATORE

(*Anti-poison*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: 3 round per livello

Col tocco delle mani, l'incantatore è in grado di elargire un bonus al prossimo Tiro Salvezza contro Veleno di una creatura (anche a se stesso). Il bonus al TS è di +1 ogni cinque livelli, arrotondando per eccesso (+1 dal 1° al 5°, +2 dal 6° all'10°, +3 dal 11° al 15°, +4 dal 16° al 20°, e +5 dal 21° in avanti). Il bonus svanisce non appena il soggetto effettua il suo primo TS contro Veleno, sia che riesca o meno. Se il soggetto ha appena fallito un TS prima di aver ricevuto questa Ere-

dità, può fare un secondo TS per evitare l'effetto velenoso.

Effetti deleteri: al personaggio crescono zanne e artigli, e persino una coda appuntita. Anche se non possono essere usate per compiere attacchi, quando l'Eredità viene attivata, è attraverso queste estremità che si inietta nel soggetto desiderato l'antitossina che garantisce il bonus al TS contro avvelenamento.

## TOCCO RINFORZANTE

(*Aid*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: tocco

Durata: 1 round 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 periodo di 1 round per livello, oppure quando vengono eliminati a causa delle ferite riportate, senza che sia possibile recuperarli con cure magiche.

Effetti deleteri: sulla pelle del personaggio (di solito su mani e viso) crescono delle piccole escrescenze rossastre, una per ogni PF che riesce a conferire, che gli danno l'aspetto di un individuo infetto.

## TOCCO VELENOSO

(*Poison*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: speciale

Il personaggio può secernere del veleno dagli artigli, dai denti o da un aculeo di qualche tipo (queste parti del corpo compaiono quando l'Eredità viene attivata). L'avvelenamento non causa danni fisici oltre a quelli dovuti al veleno, ed è necessario un Tiro per Colpire per iniettare il veleno; se il TxC fallisce, l'Eredità si considera comunque utilizzata.

Gli effetti esatti del veleno variano con il livello dell'incantatore. Il veleno prodotto da un personaggio di livello 1°-3° fa addormentare la vittima dopo 1d4 round, ed il sonno dura per un numero di round pari al livello dell'incantatore. Un personaggio di livello 4°-6° può produrre il veleno soporifero (come sopra), oppure un veleno paralizzante, i cui effetti hanno luogo nel round successivo all'avvelenamento e durano per un round per livello dell'incantatore. Se il personaggio è di livello 7°-9° egli può produrre (oltre ai precedenti effetti) anche un veleno che infligge un numero di danni pari al doppio del suo livello, ed il cui effetto è istantaneo. Se l'incantatore è di 10°-12° livello, può produrre uno degli effetti precedenti, oppure una combinazione di danno e paralisi (con effetto istantaneo). Infine, un personaggio di 13° livello o superiore può generare anche un veleno che causa morte istantanea.

La vittima può effettuare un TS contro veleno per dimezzare la durata del sonno o della paralisi, per dimezzare i danni o per evitare del tutto la 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

(*Disguise*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 3 round per livello

L'incantatore 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 individuo, ma solo quelle generiche di una specie.

Solo la forma fisica del personaggio cambia, nient'altro: 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. L'uso di questa Eredità può anche eliminare (o imitare) le deformazioni causate dalla Maledizione Rossa, ma solo temporaneamente, fino a che dura il travestimento.

Effetti deleteri: il corpo dell'Afflito cambia costantemente (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 100 grammi in più o in meno (determinare casualmente con un tiro di dado: pari in eccesso, dispari in difetto) ogni minuto, senza mai eccedere le limitazioni dell'Eredità, senza che l'individuo possa controllarle; 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 in generale abiti attillati.

## TRADUZIONE

(*Translate*)

Caratteristica: Forza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, il personaggio diventa in grado di parlare, capire, leggere e scrivere qualunque lingua, sia moderna che antica. Al momento dell'attivazione, il personaggio deve nominare la lingua che intende tradurre. Questa eredità è

inefficace nei confronti di lingue cifrate o totalmente sconosciute.

Effetti deleteri: l'Afflito muta continuamente forma, trasformandosi in creature appartenenti a razze diverse di umanoidi (un PG può acquisire la forma fisica di qualunque altra razza giocabile); nel corso di queste metamorfosi il personaggio non ottiene mai (né perde, se le possiede) le ali o la coda. Il personaggio non ottiene alcuna delle abilità speciali delle altre razze, né perde le abilità della propria razza. Per esempio, un lupin che si trasforma in un fanaton 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 richiede diversi giorni, ma egli 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 DI BATTAGLIA

(*War Cry*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: 9 metri per livello

Durata: istantanea

Un individuo con questa Eredità può emettere un grido stentoreo che ha effetto entro 9 metri per livello dell'incantatore, sino ad un massimo di 180 metri. Entro quest'area d'effetto, le creature ostili devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitare di fuggire in preda al panico: se il TS riesce non ci sono effetti deleteri, se invece fallisce il coraggio del personaggio viene meno ed egli non può attaccare per 1d4 round (può solo difendersi o fuggire).

Effetti deleteri: nella maggior parte dei casi, la bocca degli Afflitti diventa estremamente grande; in altri casi la bocca assume la forma di un imbuto, con i denti esposti ad anello tutt'intorno alla cavità. Il personaggio soggetto a quest'orrida trasformazione non è in grado di muovere la mascella, e non può mangiare cibo solido a meno che non sia tagliato in pezzetti molto piccoli.

## VELOCITÀ

(*Speed*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quest'Eredità permette al personaggio di muoversi al doppio della velocità normale. Mentre è velocizzato, egli ottiene un bonus di +1 all'iniziativa, al TxC e alla CA, raddoppia la sua velocità di movimento e il numero di attacchi che può portare. Il lancio di incantesimi, l'uso delle Eredità, degli oggetti magici e di poteri magici in generale non viene inve-

ce accelerato (si può evocare sempre e solo un effetto magico al round).

Effetti deleteri: nella maggior parte dei casi, l'Afflito ottiene due o più gambe addizionali; in certi casi, il personaggio potrebbe inoltre ottenere delle braccia addizionali. Questi arti addizionali non offrono alcuna abilità speciale quando l'eredità non è attivata. Tuttavia, le gambe addizionali diventano necessarie per permettere al personaggio di muoversi.

## VISTA POTENZIATA

(*Sight*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Questa Eredità, quando viene attivata, potenzia le capacità visive dell'incantatore. Egli può scegliere se ottenere l'infravisione, oppure la capacità di vedere distintamente sott'acqua, o attraverso la nebbia normale e magica, oppure la capacità di vedere l'invisibile. L'effetto esatto viene scelto dall'incantatore ogni volta che attiva l'Eredità e non può essere cambiato per l'intera durata del potere. È importante notare che la capacità di vedere l'invisibile non permette al personaggio di vedere anche le creature eteree che non hanno una manifestazione visibile, né le creature che sono permanentemente invisibili per natura (come il segugio invisibile, che non è reso invisibile da un incantesimo, ma semplicemente perché è fatto di aria).

Effetti deleteri: solitamente gli occhi dell'Afflito si deformano, diventando molto grandi (a volte crescono persino delle appendici oculari analoghe agli occhi secondari del beholder). Altre volte un terzo occhio cresce sulla fronte del personaggio (o in altre posizioni), ma è completamente inutile alla visione.

## VOLO

(*Fly*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 2 round per livello

Per tutta la durata dell'Eredità, l'incantatore può volare alla velocità di 36 metri (classe di manovrabilità: C) al round in qualsiasi direzione; nel caso l'incantatore sappia già volare naturalmente, la sua velocità viene aumentata di 12 metri e la sua classe di manovrabilità migliorata di 2 punti, ma solo fintanto che dura il potere del volo.

La maggior parte degli individui si trasforma quando viene attivato questo potere: a molti crescono uno o due paia di ali (di pipistrello, di drago, d'insetto, di uccello, ecc.), ad altri le braccia si trasformano in ali, mentre per alcuni è l'intero corpo che cambia, appiattendosi. Il tipo di trasformazione esatto viene scelto dal personaggio quando acquisisce l'Eredità, e non può più essere modificato in futuro. Quando l'Eredità viene attivata, la trasformazione ha luogo automaticamente, e spesso i vestiti o gli oggetti indossati dall'individuo

possono ostacolare il cambiamento e danneggiare l'incantatore; per questo chi usa il volo spesso si sintonizza di indossare armature o indumenti fatti su misura.

Effetti deleteri: l'Afflito ha un paio d'ali permanenti (oppure il corpo sottile circa 5 centimetri), che tuttavia sono inutili e ingombranti finché non attiva l'Eredità.

## VOLTO SPETTRALE

(*Phantasm*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando questa Eredità viene attivata, il volto del personaggio viene sostituito da uno spaventoso volto illusorio: tutti coloro che lo vedono devono effettuare un TS contro Incantesimi o fuggire in preda al panico alla massima velocità per il resto della durata dell'effetto. I non-morti e le creature immuni alla paura non sono mai influenzate dagli effetti di questo potere, come pure le creature con Intelligenza inferiore a 2. Il volto illusorio perdura per un numero di round pari al livello dell'incantatore (o finché l'individuo non disattiva il potere), e colpisce tutti coloro che guardano il personaggio.

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

(*Bite*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Quando l'Eredità viene attivata, il personaggio sviluppa delle zanne con le quali può attaccare, causando 1d8 punti di danno con un favorevole TxC.

Effetti deleteri: i denti del personaggio 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.

## EREDE (KIT)

### (Nuovo kit per qualsiasi classe o razza di PG)

Un Erede è un personaggio addestrato a conoscere e controllare i vantaggi della Maledizione Rossa, acquisendo Eredità multiple mentre utilizza il cinnabryl per evitarne gli effetti deleteri. Per questa ragione, gli Eredi cercano di controllare le riserve di cinnabryl esistenti, in modo da disporne sempre per le loro necessità. Questo li porta a vigilare su coloro che utilizzano le Eredità e sul commercio dell'acciaio rosso, rendendo gli Eredi una sorta di "guardiani della maledizione" (un nomignolo che si sono guadagnati in certe regioni).

Gli Eredi possono avere qualunque allineamento, ma tutti hanno in comune due scopi fondamentali: tenere sotto controllo il commercio di cinnabryl e di acciaio rosso per garantirsi la disponibilità di queste sostanze, e sorvegliare l'uso che viene fatto delle Eredità, per evitare ogni abuso di questi poteri (e il risentimento popolare che questi abusi potrebbero suscitare). Questi personaggi appartengono sempre ad uno dei tre ordini segreti ed elitari che li raggruppano, ordini derivati da tre organizzazioni precedenti che esistevano da decenni. Storicamente, questi gruppi sono allineati in base a criteri di Legge, Neutralità e Caos, mentre meno attenzione viene posta sul dualismo bene-male, soprattutto da parte di coloro che appartengono alle fazioni neutrale e caotica, anche se questa lotta può aver luogo a livello personale.

Gli Eredi di allineamento Legale appartengono all'Ordine del Rubino, l'organizzazione un tempo conosciuta come la Fratellanza dell'Ordine o la Fratellanza della Legge, e i suoi membri si fanno chiamare gli Eredi di Rubino. La maggior parte di questi Eredi spera che un giorno sia possibile rimuovere la Maledizione Rossa: essi infatti credono che ottenere Eredità multiple li aiuterà a comprendere pienamente la Maledizione Rossa ed a combatterla. Il simbolo dell'ordine è un rubino intagliato con una runa che indica lo status del personaggio nell'organizzazione. Il rubino può essere indossato come un pezzo di gioielleria, oppure semplicemente trasportato nascosto tra le vesti.

Gli Eredi di allineamento Caotico appartengono all'Ordine della Fiamma, un tempo noto come gli Amici della Libertà, l'Alleanza Caotica e (in certi luoghi) la Sorellanza Caotica, e i suoi membri sono conosciuti come gli Eredi della Fiamma. Queste individui diventano Eredi unicamente per ottenere il potere necessario per perseguire i propri scopi. Il simbolo dell'ordine è un cofanetto decorato in modo particolare che contiene esca, acciarino e pietra focaia.

Gli Eredi di allineamento Neutrale appartengono all'Ordine Cremisi, un tempo noto come l'Alleanza Neutrale, mentre i suoi membri sono conosciuti come gli Eredi Cremisi. La maggior parte di essi ritiene che la Maledizione Rossa sia una prova imposta dagli Immortali. Gli Eredi Cremisi di allineamento buono sostengono che le Eredità dovrebbero essere utilizzate per aiutare il prossimo, quelli di allineamento neutrale puro pensano che essa debba essere utilizzata

per difendere l'equilibrio della natura, mentre i pochi neutrali malvagi sono convinti che le Eredità siano delle maledizioni che dovrebbero essere utilizzate per mettere alla prova gli altri. Il simbolo dell'ordine è un oggetto di tessuto rosso, come un tovagliolo, una fuciacca o persino un mantello.

Gli ordini competono l'uno con l'altro, tuttavia le divisioni che li separano non sono insanabili. Infatti, gli Eredi Cremisi spesso si alleano con membri degli altri ordini: i personaggi di allineamento buono di solito con membri dell'Ordine del Rubino, i malvagi invece generalmente con Eredi della Fiamma.

Ciascun ordine investe un capo per risolvere le dispute all'interno dell'ordine, e guidarlo verso i suoi obiettivi. All'interno dell'Ordine del Rubino il capo viene eletto, nell'Ordine della Fiamma invece il capo viene scelto con un combattimento, mentre il capo dell'Ordine Cremisi è il chierico di livello più elevato. I tre maestri degli ordini si riuniscono ogni mese per un conclave che viene tenuto nella capitale del Bellayne, accompagnati dai propri consiglieri ed assistenti. Il primo giorno di ogni anno, i capi si riuniscono nel Sommo Conclave, insieme a tutti gli altri Eredi che desiderano presenziare all'evento. Il maestro dell'Ordine Cremisi presiede sia i conclavi minori che il Sommo Conclave, il cui scopo è quello di ricomporre le dispute tra gli ordini, scambiare idee ed informazioni, e discutere dei problemi comuni.

Per esempio, supponiamo che un Erede malvagio ottenga del cinnabryl rubando degli amuleti ai contadini di un piccolo villaggio. Un Erede di allineamento buono proveniente da quel villaggio non accetta l'oltraggio: i due personaggi potrebbero battersi (dopo che la sfida è stata lanciata ufficialmente), oppure sottoporre la questione ai confratelli. Se essi appartengono al medesimo ordine, il capo di quell'ordine risolve la disputa prendendo una decisione; se invece appartengono ad ordini diversi, la questione viene risolta dal conclave. Qualora il conclave sia lontano (sia in termini di tempo che di distanza), può essere convocato in modo informale un conclave minore, composto da un singolo membro (solitamente si tratta di un chierico e comunque di una persona non coinvolta nella vicenda) appartenente a ciascuno degli ordini. Nell'esempio considerato, i mediatori probabilmente agirebbero contro il ladro, che avrebbe dovuto chiedere il permesso del guerriero prima di appropriarsi del cinnabryl in quell'area.

I segreti per ottenere Eredità multiple sono custoditi gelosamente dai membri dei vari ordini: essi insegnano il rituale esclusivamente ai confratelli, a partire dal momento dell'iniziazione. Gli Eredi sono perciò tenuti a difendere i segreti dell'Ordine: coloro che non lo fanno sono considerati dei rinnegati e vengono puniti duramente. Benché gli Eredi con allineamento diverso talvolta possano trovarsi in contrasto, il loro comportamento nei confronti degli altri membri del proprio ordine è comunque sempre regolato da una serie di leggi che vengono fatte rispettare internamente.

Coloro che hanno le qualità per divenire Eredi vengono addestrati per un anno intero prima della cerimonia di iniziazione (che coincide con il raggiungi-

mento del 1° livello), per essere certi che essi aderiscano al Codice degli Ordini; ben pochi segreti vengono rivelati ai neofiti prima dell'iniziazione.

Gli ordini dispongono anche di membri affiliati, persone che non sono veri e propri Eredi, ma aiutano questi ultimi nelle loro attività. Anch'essi hanno privilegi e responsabilità: essi possono essere sostenuti da qualunque Erede, ma possono essere introdotti solo da un bardo o da un chierico; inoltre, il loro status di membro affiliato non è considerato ufficiale fin quando non viene registrato da un chierico. Ogni membro dell'ordine (sia i membri veri e propri sia gli affiliati) indossa o porta appresso costantemente il simbolo dell'ordine cui appartiene, anche se ovviamente non lo ostenta quando è impegnato in una missione segreta.

Oltre al simbolo dell'Ordine, un Erede spesso possiede anche un simbolo personale o un sigillo, che viene utilizzato per contrassegnare le sue proprietà ed è frequentemente ostentato sullo scudo, sulla corazza, sul copricapo, oppure indossato come un pendaglio. I simboli personali sono tutti diversi fra loro, e il cattivo uso di un sigillo è considerato una grave offesa al suo proprietario ed un crimine contro gli ordini, i quali cercheranno di punire il colpevole.

Gli Eredi non sono comuni nella Costa Selvaggia (almeno per ora), ma gli ordini hanno membri sparsi in tutte le nazioni ed hanno sedi in molte città. Taluni governi hanno un atteggiamento ostile nei confronti degli Eredi, che pertanto sono costretti a lavorare in incognito in questi luoghi.

### *Statistiche e Poteri*

**Classe del Personaggio:** guerrieri, maghi, chierici, ladri e bardi (purché non multiclasse) possono tutti quanti diventare Eredi. Gli altri non possono divenire membri regolari poiché i loro interessi personali non sono conciliabili con la devozione e la concentrazione necessarie per padroneggiare Eredità multiple. Tuttavia, chiunque può divenire membro affiliato dell'ordine.

**Razze e Nazionalità:** il kit dell'Erede è accessibile in tutte le terre interessate dalla Maledizione Rossa. Sono pertanto escluse le Città-Stato, l'Hule, le Steppe di Yazak e la Giungla Oscura. Buona parte del Nimmur, del Jibarù e delle terre dei wallara sono libere dalla maledizione; tra queste, solo il Jibarù ha degli Eredi nativi del luogo, anche se questi sono rari. Gli Eredi sono rari nelle nazioni dei lucertoloidi di Cay, Shazak ed Ator.

Gli ordini talora reclutano membri dalle aree esterne, ma questi ultimi devono essere addestrati per un anno intero prima di potersi unire all'ordine; pertanto, un Erede può essere originario di qualunque nazione, purché abbia vissuto e si sia addestrato per almeno un anno in un'area colpita dalla maledizione.

Alcune razze infine (wallara, enduk, ee'ar e aranea) non riescono a sviluppare naturalmente le Eredità, e per i membri di queste ultime diventare Eredi è l'unico modo di ottenere i poteri associati alla Maledizione Rossa.

**Requisiti:** un Erede può appartenere a qualunque classe sociale, essere maschio o femmina, o avere qualunque allineamento; il kit può essere scelto da qualunque personaggio di almeno 1° livello.

Tutti i punteggi di abilità dell'erede devono essere 9 o più; l'ordine non accetta membri più deboli che non potrebbero sopportare il peso delle Eredità. Inoltre, si consiglia anche un elevato punteggio di Intelligenza e di Saggezza.

**Ruolo:** l'Erede è un individuo con poteri superiori a quelli dei comuni mortali, quasi un essere superiore, e può essere eroico o crudele, a seconda della personalità e di come gli altri lo giudicano. Questo porta molti a pensare che gli Eredi si ritengano superiori alle leggi del governo locale (ed in effetti alcuni la pensano così).

L'Erede è sempre un personaggio orgoglioso ed dotato di grande fiducia nelle proprie capacità. Per alcuni, questo comportamento sfocia in vera e propria arroganza, mentre per altri è semplicemente la sicurezza che deriva dalla fede assoluta in una causa. A causa della loro personalità, molti eredi vengono spesso considerati dei presuntuosi, altri invece sono additati come individui potenzialmente pericolosi. L'esatta personalità del personaggio dipende naturalmente dal giocatore nonché dall'allineamento, dalla razza e dalla classe. Tutti gli Eredi però, hanno una cosa in comune: sono terrorizzati dall'idea di essere rinchiusi o altrimenti privati del cinnabryl, a causa delle orribili conseguenze alle quali potrebbero andare incontro.

Anche se la razza non è una caratteristica rilevante per gli Eredi, tuttavia alcune tendenze di fondo emergono. La fiducia nelle proprie capacità produce nei tortle un atteggiamento quasi sempre sereno, piuttosto che arrogante o odioso. Gli herathiani sono quasi sempre intenzionati a porre fine alla maledizione, indipendentemente dal loro allineamento, mentre i nativi di Robrenn, Jibarù, Cay, Ator e Shazak spesso sono molto più interessati a porre fine alla maledizione nelle proprie terre di origine.

I membri appartenenti a classi diverse ricoprono ruoli distinti all'interno degli ordini, e naturalmente questo li porta ad assumere atteggiamenti diversi. I guerrieri sono i guardiani ed i soldati dell'ordine, ed hanno il compito di forgiare le armi di acciaio rosso e sorvegliare il commercio del cinnabryl; audaci in battaglia, essi sono coloro che più spesso vengono tacciati di vanagloria e arroganza.

I ladri hanno il compito di recuperare oggetti e condurre in porto missioni segrete, spesso per impadronirsi del cinnabryl e dell'acciaio rosso senza che i proprietari lo scoprano; infine, anche il compito di fabbricare talismani di cinnabryl ricade sui ladri.

Mentre i ladri tendono ad essere cauti e competenti, evitando di dare nell'occhio, i bardi dell'ordine viceversa cercano di attirare l'attenzione del pubblico. Essi usano le proprie abilità per intrattenere, ottenendo nel frattempo informazioni e notizie utili al proprio ordine; è anche compito dei bardi far circolare le informazioni e le notizie tra i membri del proprio circolo (relative per esempio alle decisioni prese nei conclavi). Inoltre, è solitamente un bardo che introduce

nell'ordine i membri affiliati e poi riferisce il fatto ai confratelli chierici. Infine, nelle regioni prive di sedi degli Eredi, sono bardi e ladri che distribuiscono pozioni e talismani ai confratelli.

Gli Eredi maghi studiano le Eredità e sono in grado di riconoscerne l'insorgere fin dalle prime fasi. Essi distillano la pozione che serve per preparare l'essenza cremisi, utilizzata per ottenere Eredità multiple. Taluni incantatori arcani si reputano superiori agli altri Eredi per le loro grandi conoscenze, ma molti altri avvertono un senso di impotenza in quanto non sono in grado di prevenire o dissolvere gli effetti della Maledizione Rossa.

I sacerdoti sono gli storici e i cronisti degli ordini: essi registrano i nuovi membri, i membri affiliati, le loro Eredità, e il numero di talismani, amuleti e pozioni di essenza cremisi disponibili, nonché le quantità di cinnabryl e di materie magiche controllate dall'ordine. Infine, essi hanno il compito di far rispettare le regole e i dettami dell'ordine, e di istruire i confratelli affinché ne siano al corrente; in pratica, essi si occupano della burocrazia all'interno dell'ordine, esercitando le proprie funzioni in modo semi-ufficiale. I chierici tendono ad essere calmi e freddi, ed a restare al di fuori delle dispute, e sono pertanto i mediatori preferiti per conflitti locali e di lieve entità.

**Modifiche alla Classe:** il kit dell'Erede non causa modifiche alla classe del guerriero (o del mistico) e del bardo. I ladri non ricevono bonus o penalità, ma tendono a concentrarsi sulle abilità furtive muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre; anche scassinare serrature e trovare e neutralizzare trappole sono abilità popolari. Gli Eredi maghi spesso prediligono gli incantesimi di divinazione ed alterazione, benché non siano limitati nella selezione degli incantesimi. Allo stesso modo, i chierici possono scegliere incantesimi di qualunque tipo, e possono essere devoti ad un immortale specifico oppure a un pantheon generico. Coloro che provengono da culture particolari tendono a restare legati agli Immortali, agli allineamenti ed agli incantesimi di quella cultura.

**Abilità generali:** tutti gli Eredi ricevono delle abilità generali come bonus, in base alla loro classe primaria, mentre altre sono richieste obbligatoriamente.

Guerriero – Bonus: *Metallurgia*; Richiesta: *Fabbro*.

Mago – Bonus: *Conoscenza della Maledizione Rossa*; Richiesta: *Alchimia*.

Ladro – Bonus: *Raccogliere informazioni*; Richiesta: *Metallurgia*.

Chierico – Bonus: *Conoscenza della Maledizione Rossa*; Richiesta: *Storia locale* o *Miti e Leggende*.

Le capacità consigliate sono quelle elencate precedentemente, ed in più *Etichetta*, *Lavorare il vetro*, *Armaiolo*, *Erboristeria*, e diverse lingue possono rivelarsi scelte utili e coerenti con l'ambientazione.

**Equipaggiamento:** gli Eredi preferiscono comprare equipaggiamento realizzato con l'acciaio rosso, poiché considerano quel metallo un simbolo di superiorità. Per gli Eredi è più facile procurarsi il cinnabryl e le sostan-

ze ad esso collegate, rispetto alla popolazione comune: per loro il prezzo di qualsiasi oggetto fatto con una delle sostanze magiche tipiche della Costa Selvaggia (v. tab. 3.1) è dimezzato rispetto al valore di mercato, se acquistato tramite altri Eredi.

**Poteri Speciali:** ogni Erede appartiene ad un ordine, e questi gruppi offrono molte agevolazioni ai propri membri (un membro dell'ordine può riconoscere i confratelli dal loro simbolo). Gli Eredi si aspettano di essere trattati dagli altri Eredi secondo quanto indicato nel Codice degli Ordini e, in caso di dispute, possono chiedere la mediazione durante i conclavi.

Gli ordini sono utili anche per procurarsi il cinnabryl, l'acciaio rosso, l'essenza cremisi e la polvere da fumo, la quale però viene utilizzata esclusivamente per il commercio. In molte località, queste sostanze sono disponibili solo attraverso gli Eredi (e solo per loro); persino i membri affiliati dell'ordine possono trovare difficoltà a procurarsi talismani di cinnabryl e la pozione di base per l'essenza cremisi. Anche se gli Eredi maghi fabbricano la polvere da fumo e la base per l'essenza cremisi, ed i guerrieri Eredi forgiavano armi in acciaio rosso, tuttavia questi oggetti vengono spesso venduti da ladri e bardi dell'ordine.

L'essenza cremisi ed i talismani di cinnabryl sono fondamentali per la più importante capacità degli Eredi, ossia la possibilità di ottenere Eredità multiple. Prima dell'iniziazione, al futuro Erede viene insegnato come controllare il potere magico della Maledizione Rossa. Durante l'iniziazione, l'individuo beve una fiala di essenza cremisi, ottenendo un'Eredità, così come succederebbe a chiunque altro ne facesse uso. Tuttavia, mentre l'effetto della pozione è normalmente temporaneo, esso è invece permanente per l'Erede.

L'addestramento nel controllo dei poteri della maledizione continua man mano che l'Erede avanza di livello, ed ogni tre livelli (al 3°, al 6°, al 9° e così via), il personaggio può fare uso di un'altra fiala di essenza cremisi per ottenere un'altra Eredità permanente. Se l'Erede tenta di ottenere il potere prima che l'addestramento sia stato completato, la pozione conferisce l'Eredità solo in forma temporanea (che è l'effetto standard della pozione). Quando l'Erede ha raggiunto il livello di esperienza necessario per ottenere un altro potere permanente, egli deve acquistare la fiala di essenza cremisi, che viene poi solitamente bevuta durante una cerimonia ufficiale organizzata dall'ordine.

L'essenza cremisi viene prodotta utilizzando i talismani di cinnabryl. La base della pozione viene distillata da un Erede mago, utilizzando l'alchimia. Una fiala realizzata appositamente e che contiene la base della pozione viene poi posta all'interno di uno speciale incavo in un talismano di cinnabryl (questo incavo è l'unica vera differenza tra il talismano e l'amuleto di cinnabryl), il quale viene poi indossato dall'Erede. Il potere che emana dal cinnabryl e dall'Erede (a causa delle Eredità) impregna di energia magica la pozione di base, trasformandola infine nell'essenza cremisi. Tale trasformazione richiede circa due mesi, durante i quali l'Erede deve indossare il talismano; se esso viene rimosso per più di pochi minuti (un turno), la magia si

dissolve e bisogna ricominciare da capo il processo. Questo lasso di tempo è sufficiente per sostituire il contenitore di cinnabryl deperito con uno nuovo.

Anche una persona diversa da un Erede può creare l'essenza cremisi utilizzando un talismano, ma in questo caso sono necessari sei mesi. È anche possibile per un Erede creare un numero di pozioni di essenza cremisi superiore alle sue necessità: quelle in eccesso possono essere vendute a coloro che le desiderano.

*Nota:* anche se gli Eredi che abbandonano l'ordine sono considerati rinnegati (vedi il paragrafo *Penalità speciali*), un promettente membro può lasciare l'ordine prima dell'iniziazione senza problemi. Dato che a un iniziato viene insegnato come controllare la seconda Eredità, gli è possibile ottenere in seguito la seconda Eredità da solo in modo permanente tramite l'essenza cremisi, se è in grado di procurarsi la pozione e di ricordare l'addestramento. Perciò, un personaggio con un altro kit può talora avere 2 Eredità, mai di più.

**Svantaggi Speciali:** una prima penalità per l'Erede è il fatto che egli appartiene ad un ordine. Infatti, anche se l'ordine risulta utile in molti modi, esso può anche essere fonte di problemi. Per esempio, gli Eredi sono poco amati in molti luoghi poiché sono considerati come una polizia autoproclamata che accumula egoisticamente il cinnabryl e tutti i materiali ad esso correlati. Dal momento che gli Eredi indossano simboli ben riconoscibili (eccetto quando sono in missione segreta), essi possono essere individuati facilmente. Laddove essi siano considerati oppressori o criminali, subiscono una penalità di +2 ai tiri di reazione.

Inoltre, per restare in buoni rapporti con l'ordine, un Erede deve seguirne le regole e rispettare le decisioni dei conclave: così, all'Erede potrebbe essere richiesto di spostarsi in una qualche area particolare, oppure di dare la caccia a un rinnegato o ad un altro nemico dell'ordine.

*Il Codice degli Ordini:* tutti gli eredi inoltre devono rispettare i dettami del Codice degli Ordini. Il codice esiste principalmente per proteggere gli Eredi dai loro confratelli, mentre la maggior parte delle decisioni che riguardano le altre persone sono lasciate alla volontà individuale. A causa della presenza di tante scuole di pensiero tra gli Eredi, le controversie sono inevitabili, e pertanto un codice unificato è molto importante. Questo codice consiste fondamentalmente di una serie di norme di cortesia, si applica solo ai membri a tutti gli effetti, ed è diviso in quattro parti:

1. **La Santità della Residenza:** un Erede non può violare l'abitazione di un altro Erede. Pertanto, gli Eredi e le loro proprietà sono al sicuro dai confratelli, e chiunque violi questa regola si inimica l'intero ordine dell'Erede che ha subito il torto.
2. **La Sfida Ufficiale:** un Erede non può attaccarne un altro senza aver prima dichiarato formalmente la sfida. Se nel corso di un'avventura, un Erede ne incontra un altro e vuole attaccarlo, deve prima impiegare un round dichiarando la sfida. La sfida tipicamente dura solo per quell'incontro, ma è possibile specificare una durata diversa (per esempio: "Ti considero mio nemico fino alla fine

dell'anno"), e persino renderla permanente. Questa regola è stata scritta per evitare che gli Eredi tendano imboscate ai confratelli (a meno che non sia stata dichiarata in precedenza una sfida permanente o di lunga durata). È importante notare che la sfida non può essere rifiutata.

3. **Prestare Soccorso:** un Erede ha il dovere di aiutare i confratelli del suo stesso ordine; questo si traduce solitamente in un'alleanza quando ci si incontra, ma può voler dire anche ospitare un Erede ed il suo seguito. Il donatore può decidere esattamente quanto aiuto fornire, ma non può declinare del tutto la richiesta. Generalmente, la persona che chiede aiuto fa una richiesta specifica: le due parti poi possono negoziare l'esatto ammontare dell'offerta, e una volta che l'accordo è stato siglato, non è possibile spezzarlo.
4. **La Sacralità del Conclave:** un Erede che stia prendendo parte ad un conclave di qualunque tipo non può essere attaccato da un altro Erede. Questo è stato deciso per ragioni pratiche, per evitare disordini nel corso del Sommo Conclave e proteggere coloro che stanno viaggiando per prendere parte ad una di queste assemblee. Alcuni Eredi si sono talora serviti di questa regola per proteggersi da un nemico, chiedendo al capo di essere assegnati ad un conclave, offrendosi volontari per un conclave minore, o semplicemente partendo per il Sommo Conclave di propria volontà. La situazione però deve essere plausibile: un Erede che si trovi a soli 10 km dalla capitale del Bellayne non può certo asserire di mettersi in viaggio per recarsi al Sommo Conclave un mese prima della data fissata, perché la distanza che lo separa dalla sede del conclave si può coprire in meno di un giorno.

Un Erede che tradisce il codice può essere dichiarato un "rinnegato", così come uno che rivela i segreti dell'ordine ai profani, oppure disobbedisce in modo grave alle direttive dei superiori. Qualsiasi accusa contro un Erede può essere mossa solo da parte di un altro Erede: al conclave successivo cui prendono parte i capi degli ordini (mai un conclave minore), l'accusato viene incriminato formalmente e gli viene data la possibilità di difendersi. Se il conclave prende provvedimenti contro l'individuo, le punizioni possono andare dall'incarico di riparare il torto commesso, a una multa, sino alla condanna a morte. I chierici dell'ordine prendono nota di questa sentenza, mentre i bardi diffondono la notizia. Gli appelli sono permessi solo se l'accusato è in grado di portare nuove prove. Un erede che rifiuti di accettare la punizione diventa un rinnegato e pertanto nemico di tutti gli altri Eredi, che possono dargli una caccia spietata; i rinnegati perdono naturalmente tutte le protezioni elencate nel codice. A meno che il conclave non sentenzi diversamente, il rinnegato deve essere catturato vivo o morto.

Anche i membri affiliati dell'ordine devono mantenere i segreti e rispettare il codice, pur non ottenendo alcuna protezione, e il loro mentore è considerato responsabile per le loro azioni. Un membro affiliato può essere giudicato ad un conclave minore, mentre gli

appelli possono essere chiesti dal protettore e vengono decisi dal conclave dei capi degli ordini.

Oltre alle limitazioni di carattere politico e sociale descritte in precedenza, ci sono altri rischi connessi con l'acquisizione delle Eredità. Uno è il problema dell'addestramento. Se il DM utilizza le regole opzionali per l'addestramento, quest'ultimo deve essere condotto da un Erede di livello più elevato quando riguarda il controllo di nuove abilità e poteri (l'addestramento relativo alle abilità di classe invece segue le normali regole). Anche se non si utilizza quella regola opzionale, è in ogni modo necessario che qualcuno insegni all'Erede come controllare l'energia magica delle Eredità. Se l'istruttore non è disponibile nel momento in cui il personaggio arriva al 3° livello ed è pronto per ottenere una nuova Eredità permanente, egli deve imparare da solo come controllare il suo potere. In termini di gioco, il personaggio subisce una penalità del 10% ai suoi PE, che indica la difficoltà nell'apprendere da solo i misteri delle Eredità (il processo è più lungo e lento): raggiungere il livello successivo, significa che il personaggio ha ottenuto l'Eredità con i suoi soli sforzi. Se invece un istruttore si rende disponibile durante l'interim, il personaggio ottiene subito l'esperienza minima necessaria per il nuovo livello ed acquisisce l'Eredità con l'aiuto del tutore.

Un personaggio che ottiene un'Eredità permanente subisce inoltre una penalità di un punto ad un punteggio di caratteristica, come descritto nel paragrafo *La Maledizione e le Eredità*. Poiché gli Eredi ottengono Eredità multiple, essi perdono più di un punto d'abilità nel corso di una lunga carriera; anche gli altri effetti collaterali dell'Eredità (per esempio la pelle rossa) diventano sempre più marcati nell'Erede.

Inoltre, possedendo Eredità multiple, l'Erede deve stare molto attento ad indossare sempre del cinnabryl. Infatti, un personaggio dotato di un'Eredità che perde contatto con il cinnabryl per un tempo troppo lungo subisce gli effetti devastanti della Maledizione Rossa, tra cui la deformazione fisica e una notevole perdita di punti di caratteristica. Qualora uno qualunque dei punteggi del personaggio (escluso il Carisma) scenda a zero o meno, egli muore immediatamente.

Infine, la polvere da fumo interagisce in modo strano con gli Eredi dal momento che i loro corpi recano Eredità multiple. Quando la polvere da fumo esplose entro 1 metro da un Erede (anche sparare con un'arma da fuoco rientra nella categoria appena citata), 25 grammi di cinnabryl (equivalenti ad una settimana di protezione) vengono immediatamente consumati: se al personaggio resta una quantità di cinnabryl inferiore ad una settimana di protezione, anche il resto si esaurisce immediatamente, ed a questo punto se l'individuo non corre ai ripari entro breve tempo, gli effetti nefasti della Maledizione Rossa inizieranno a manifestarsi (vedere paragrafo *La Maledizione e le Eredità* per ulteriori dettagli).

## **Le Sette Arti Segrete del Glantri**

*(tratto dal Gazetteer 3, The Principalities of Glantri)*

Grande interesse suscitano le Arti Segrete della Grande Scuola di Magia. Si tratta di arcani insegnamenti che hanno portato alla nascita un nuovo modo di concepire e utilizzare la magia. La gente comune non sa dell'esistenza di queste fazioni, ma qualsiasi studente dotato di sufficiente curiosità e spirito di osservazione può venirne facilmente a conoscenza.

Le Arti Segrete di Glantri sono sette: Alchimia, Dracologia, Elementalismo, Illusionismo, Negromanzia, Criptomanzia e Stregoneria. Detti ordini sono attivi solo all'interno della Grande Scuola della Magia e mirano 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.

Ogni ordine segreto è diviso in cinque Circoli controllati dal Gran Maestro. L'identità del Gran Maestro è sconosciuta a tutti, tranne che ai discepoli del quarto Circolo di ciascun ordine. Alla fine degli studi di un Circolo, uno studente guadagna speciali poteri magici. Si tratta in questo caso di poteri speciali concessi al discepolo che non influenzano in alcun modo il limite giornaliero per il lancio degli incantesimi. Ciascuna abilità può essere usata un certo numero di volte al giorno (come mostra la tabella), con possibilità di successo variabili. Con l'eccezione dei poteri degli alchimisti, si tratta di poteri magici che possono essere dissolti in ogni momento con le normali probabilità. A differenza degli incantesimi, questi poteri non devono essere memorizzati ogni giorno per essere usati.

Per entrare in un ordine segreto, un PG deve dapprima trovare un membro di tale ordine che lo appoggi e lo introduca nel circolo. Gli studenti o i maestri 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 PG deve convincere perciò un membro dell'ordine a sostenere la sua candidatura. Charme, corruzione, inganno e ricatto sono mezzi legittimi per portare avanti le ambizioni di un PG, ma vanno usati con discrezione. L'intimidazione violenta e la forza bruta sono invece mezzi non apprezzati, e vengono sempre puniti dall'ordine. Una volta "convinto", il membro dell'ordine riferisce ai suoi superiori che il PG desidera diventare un seguace della setta, e se essi pensano che possa portare nuova conoscenza a sostegno della loro causa, lo accettano. Entrando nell'ordine, il PG deve giurare fedeltà assoluta, 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).

Una volta divenuto discepolo di una setta, il PG è marchiato con un simbolo invisibile che prova la sua identità agli altri discepoli. Una volta al mese, i fratelli si riuniscono per organizzare le loro attività nella scuola. Il PG quindi comincia a studiare i suoi nuovi

poteri, e di solito i membri dei circoli superiori possono dare lezioni private in cambio di denaro (che verrà speso per le ricerche). Il prezzo e la durata degli studi varia a seconda del Circolo a cui appartiene lo studente (come è descritto nella Tabella 3.4).

**Tab. 3.4 – Tabella Generale Riassuntiva delle Sette Arti Segrete**

| <i>Circolo</i> | <i>Ciclo (gg.)</i> | <i>Costo (m.o.)</i> | <i>Esperienza</i> | <i>Livello Min.</i> | <i>% Riuscita</i> | <i># di Usi</i> |
|----------------|--------------------|---------------------|-------------------|---------------------|-------------------|-----------------|
| 1°             | 14                 | 100                 | 5.000 PE          | 5°                  | 60 + 1/liv        | 3 al giorno     |
| 2°             | 28                 | 200                 | 10.000 PE         | 7°                  | 50 + 1/liv        | 2 al giorno     |
| 3°             | 42                 | 300                 | 20.000 PE         | 10°                 | 40 + 1/liv        | 1 al giorno     |
| 4°             | 56                 | 500                 | 35.000 PE         | 15°                 | 30 + 1/liv        | 1 a settimana   |
| 5°             | 70                 | 1.000               | 55.000 PE         | 20°                 | 20 + 1/liv        | 1 al mese       |

**Circolo:** il rango del discepolo all'interno di ciascun ordine (simile al livello di esperienza), o il grado di determinato un potere.

**Ciclo (gg.):** tempo necessario (in giorni) per imparare un potere di un determinato circolo. Al termine di un ciclo, il PG ottiene il potere studiato solo se effettua con successo una prova di Intelligenza (un tiro con d20 inferiore alla sua Intelligenza); se il tiro fallisce, deve ricominciare da capo gli studi. Uno studente può liberamente interrompere gli studi e riprenderli più tardi, ricominciando da dove ha interrotto, senza subire alcuna penalità al suo tentativo di apprendimento.

**Costo (m.o.):** il prezzo in monete d'oro per ogni giorno di studio (vedi *Ciclo*). Il denaro viene dato quotidianamente al maestro o versato in anticipo per tutto il ciclo.

**Esperienza:** i Punti Esperienza che uno studente deve ottenere prima di poter usare un nuovo potere con le migliori possibilità di riuscita (vedi *Riuscita*). Prima di iniziare un nuovo ciclo di studi, lo studente deve ottenere il numero di PE indicato, usando esclusivamente i poteri derivati dalla sua appartenenza alla setta o facendo ricerche e tessendo trame che servono ad aumentare il potere dell'ordine. Una volta ottenuti, tutti i PE vengono cancellati e il PG deve ricominciare ad accumularli da zero per ottenere il potere successivo. Questi PE non devono in alcun modo essere accomunati ai normali PE necessari al PG per avanzare di livello nella sua classe di appartenenza.

**Esempio:** se Niklaus del 1° circolo 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 un potere di 2° circolo, se la probabilità di riuscita fosse favorevole. Fatto questo, i PE ritornano a 0 e deve accumularne altri 10.000 per imparare altri poteri di 2° circolo, e se non ce ne sono, con 20.000 può arrivare a scoprire un potere di 3° circolo.

**Livello Min.:** il livello minimo a partire dal quale il discepolo può iniziare gli studi in un circolo. I livelli degli elfi sono trattati in modo diverso: ogni volta che in questa sezione si fa riferimento a un modificatore per livello, bisogna aggiungere al livello effettivo dell'elfo 2 livelli per ogni Classe d'Attacco superiore alla C.

**% Riuscita:** indica la percentuale di possibilità che un discepolo ha di usare efficacemente un potere (occorre tirare d% sotto al valore riportato). Più forte è il potere, minori sono le possibilità di usarlo correttamente. Se il

PG non ha accumulato la necessaria esperienza, le sue possibilità sono dimezzate.

Per esempio: 60 + 1/liv significa che esiste una probabilità del 60% + 1 % per livello del discepolo di poter usare correttamente il potere. Un mago di livello 15 avrebbe un  $(60 + 15) = 75\%$  di probabilità (ridotte della metà se non ha ottenuto sufficienti punti di esperienza). **# 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 comunque per la determinazione del limite massimo.

Per avanzare al Circolo successivo, bisogna conoscere tutti i poteri appartenenti a quello precedente. Uno studente del 4° Circolo deve trovare il modo di raggiungere il 5° da solo. Costi e cicli sulla tabella valgono come indicazioni per i tentativi personali.

Una volta raggiunto l'ultimo Circolo, il Gran Maestro di solito sfida il suo rivale a duello: infatti, il potere del 5° Circolo si ottiene solo sconfiggendo il Gran Maestro in carica. [Per le identità dei Gran Maestri delle Sette Arti Segrete, fare riferimento all'Atlante 3, *I Principati di Glantri*.] Il duello deve riguardare esclusivamente il PG 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 caotico) o essere costretto alla resa. Se il PG perde, mantiene i suoi poteri, ma deve lasciare l'ordine (rivelarne i segreti rimane comunque un grave crimine). Se il Gran Maestro è sconfitto, perde i poteri del 5° Circolo, che passano automaticamente al vincitore del duello. Non perde invece i suoi poteri se lo sfidante non ha terminato con successo l'ultimo ciclo di studi. Una volta perso il potere di 5° Circolo, il Gran Maestro (se ancora vivo) si ritira definitivamente dall'ordine.

## ALCHIMIA

### I Maestri dell'Alchimia

Gli *Alchimisti* sono maghi esperti nell'uso di rari ingredienti e nella trasformazione della materia, dell'energia o del loro stesso corpo. Il loro potere non consiste nel lancio di incantesimi, ma nella ricerca magica di laboratorio (i loro poteri vengono infatti chiamati "esperimenti"). Gli esperimenti del 1° Circolo richiedono 1d4 ore, quelli del 2° 2d4 ore, fino a 5d4 ore per quelli del 5°. Per avere una migliore probabilità di riuscita, non devono essere interrotti durante questi esperimenti (-5% di probabilità di riuscita per interruzioni superiori a un turno). È possibile realizzare un solo esperimento alla volta.

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 beccchi bunsen, alambicchi, crogiuoli, componenti, polveri, cristalli, metalli, ecc. Ogni esperimento tentato, indipendentemente dall'esito, consuma una parte del valore del laboratorio in base al tipo di esperimento (in caso di successo, il soggetto guadagna lo stesso quantitativo di Punti Esperienza da Alchimista).

Se il valore del laboratorio scende al di sotto del minimo sopra riportato, la percentuale di riuscita dell'esperimento si dimezza. Se il valore del laboratorio scende sotto la metà di quello previsto per ogni circolo, è impossibile utilizzarlo per fare esperimenti di quel circolo. Ad esempio, un laboratorio di un alchimista di 3° Circolo dovrebbe sempre avere un valore di almeno 12.000 m.o.: se scende, la probabilità di successo si dimezza; se arriva sotto le 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 (quelli di 2° con % dimezzata, per giunta). Per questo l'alchimista deve darsi da fare per mantenere sempre il laboratorio ben fornito. In regni dove la magia è comune (es. Glantri, Alpathia, Thyatis), si impiega una settimana per circolo dell'esperimento per trovare i componenti alchemici richiesti. In altri posti, la ricerca può richiedere fino al doppio del tempo, mentre in zone selvagge potrebbe essere impossibile reperirli.

Nei dungeon e in terre selvagge, un alchimista può usare un "laboratorio da campo". Questa attrezzatura sta in una cesta ed è facilmente trasportabile, costa 2.000 m.o. per circolo e ingombra 100 monete per circolo. Un laboratorio da campo consente gli stessi esperimenti di uno completo, ma le possibilità di riuscita sono dimezzate, e se si scende sotto al valore minimo, non è possibile usarlo per esperimenti di quel circolo.

### Primo Circolo

**IDENTIFICARE COMPONENTI:** operazione di analisi dei componenti di un oggetto non magico (minerali, metalli, sostanze basiche e composti noti come gas, liquidi, vegetali, carne, ecc.). È l'ideale per identificare veleni naturali o animali, vegetali, minerali, ossa, e così via.

Un tiro di 00 indica sempre un'analisi errata.

Costo dell'esperimento: 10 m.o.

**PREPARATO ALCHEMICO:** preparazione di polveri, balsami o filtri che producono un determinato effetto. Una volta creati, i preparati alchemici durano solo 1d4 giorni: dopo questo periodo, i componenti si decompongono, diventando inutilizzabili. 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 (1d6 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 e basi e veleni alchemici (per ulteriori dettagli, fare riferimento al *Netbook of Poisons* e alla *Guide to Herbs* scaricabili gratuitamente online). 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 20 m.o.).

### Secondo Circolo

**IDENTIFICARE COMPONENTI MAGICI:** questa operazione, simile a *identificare componenti* del primo circolo, permette l'identificazione di pozioni e oggetti magici. Inoltre, riconosce il tipo di energia irradiata dall'oggetto (scuola di magia, Radiosità, e così via).

Uno 00 indica sempre una falsa interpretazione.

Costo dell'esperimento: 100 m.o.

**PREPARATO MAGICO:** questa operazione è simile a *preparato alchemico*, ma in più permette di preparare pozioni magiche (arcani o clericali). Al contrario dei maghi, gli alchimisti non hanno bisogno di conoscere gli incantesimi corrispondenti per fare pozioni magiche. Essi hanno solo bisogno di ricercare in laboratorio la formula corrispondente alla pozione, operazione che richiede 1 giorno per livello di potere della pozione, con probabilità di successo pari a:

$[(\text{Int.} + \text{Liv. Alchimista}) \times 2] - (3 \times \text{livello pozione})$

Il costo della ricerca di laboratorio è pari a 200 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), e in futuro non ci sarà bisogno di effettuare una nuova ricerca ma si consulterà semplicemente il Codice Alchemico.

I preparati non sono necessariamente pozioni liquide, ma possono essere polveri, balsami, pillole o olii. Diversamente dalle pozioni magiche, queste durano solo 1d4 giorni per livello dell'alchimista.

Un risultato di 00 indica un errore nel composto magico (effetti a discrezione del DM).

Costo dell'esperimento: 50 m.o. x livello (inc. arcani), 100 m.o. x livello (inc. divini).

### Terzo Circolo

**TRASMUTAZIONE DELLA MATERIA:** questa operazione cambia la materia di cui è composto un oggetto in un altro tipo di sostanza dello stesso tipo (minerali in minerali, vegetali in altri vegetali, liquidi in liquidi e persino gas in altre sostanze gassose), con l'eccezione delle creature viventi. 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 30 centimetri cubici di gas (per livello), oppure mezzo litro di liquido (per livello). Il valore finale dell'oggetto non può eccedere il limite di 10 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 1000 m.o. Un pezzo di piombo o rame (alcuni dei metalli più economici) potrebbero diventare un pezzo d'oro con lo stesso peso ma del valore di 1000 m.o.

Il materiale trasformato deve essere un singolo oggetto del peso (o volume) limite. Quindi, una moneta o un'arma possono essere facilmente trasformate, ma una parte di muro o una pila di monete no. La forma finale dell'oggetto è identica a quella iniziale, con l'unica eccezione di vegetali trasformati in altre piante.

Trasmutare la materia è pericoloso. Un risultato di 00 provoca infatti un'esplosione infuocata che causa 1d6 punti di danno per ogni 10 monete di peso del materiale trasformato entro un raggio di 6 metri e distrugge il laboratorio (danno massimo 20d6, ammesso Tiro Salvezza vs Soffio del Drago per dimezzarlo).

Costo dell'esperimento: 500 m.o.

### Quarto Circolo

**TRASCENDERE L'ENERGIA:** consente di irradiare energia nella materia. 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 (tre *palle di fuoco* lanciate simultaneamente, ad esempio).

Questa abilità permette di ricaricare o ricostruire totalmente oggetti magici distrutti, di animare golem o costrutti in genere (al massimo 1 DV per livello dell'alchimista), di invertire il processo di invecchiamento (si guadagna un mese di vita per livello dell'alchimista) o richiamare in vita una creatura morta da non più di un giorno per livello dell'alchimista.

È necessario costruire in laboratorio un congegno per raccogliere l'energia e concentrarla in un'area specifica. Questo congegno richiede un componente da 10.000 m.o. (un'enorme antenna, o una gigantesca lente d'ingrandimento, o una gemma perfetta, ecc.), che si disintegra nel processo.

Un risultato di 00 causa un'esplosione infuocata che distrugge il laboratorio e tutti i suoi componenti, e causa 1d6 di danni per livello dell'alchimista (max 20d6) entro un raggio di 12 metri (ammesso un TS contro Soffio del Drago per dimezzare i danni).

Costo dell'esperimento: 10.000 m.o. (catalizzatore).

### Quinto Circolo

**MUTAZIONE DI FORME VIVENTI:** l'alchimista può alterare, completamente o in parte, il proprio corpo, o il corpo di qualsiasi individuo di dimensioni umane. La parte interessata si trasforma in minerale, metallo, gas, liquido, cristallo o carne viva, a scelta dell'alchimista. Per esempio, l'alchimista può cambiare le sue mani in oro vivo, creando così una forma di "oro biologico". Può cambiare l'intera composizione molecolare del suo corpo assumendo quella di un protoplasma nero o di un elementale del fuoco, e ottenendo le loro abilità innate. Avere carne di drago rosso non rende capaci di soffiare fuoco, né quella di un troll di consente di colpire e mordere come un troll, ma in questo secondo caso si acquisirà il potere di rigenerazione. In questi casi, spetta al DM decidere quali poteri sono caratteristici della fisiologia di una creatura e quali sono soprannaturali.

In questo modo, cambiano solo l'aspetto e la consistenza dell'alchimista, non la forma del suo corpo, l'intelligenza o le sue capacità magiche (ad esempio, un alchimista di cristallo vivente acquisirebbe CA 6 e sarebbe trasparente). 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. L'alchimista può rimanere nella nuova forma finché vuole, anche se una volta ritornato normale l'effetto svanisce, così come svanisce se viene colpito da un *dissolvi magie*.

Un risultato di 00 causa un cambiamento irreversibile permanente nel nuovo stato. Per esempio, se si è tentato di ottenere la struttura molecolare di un'ameba paglierina, si diventa realmente questo mostro sotto il controllo del DM; se si è tentato di trasformarsi in oro, si diventa delle immobili statue d'oro (che possono essere riportate in vita solo con un *desiderio*).

Costo dell'esperimento: 3000 m.o.

## CRIPTOMANZIA

### I 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 animali, insetti, piante, energia, magia e, infine, il Gran Maestro può scoprire il vero nome di qualsiasi essere.

La forza dei criptomanti sta nella capacità di usare le rune. A differenza degli incantesimi, le rune non devono essere memorizzate ogni mattina. Ciascuna runa deve essere ricercata separatamente come fosse un incantesimo, quindi deve essere scritta nel Libro delle Rune. Se un PG tenta di usare una runa senza consultare il libro, deve superare una prova di Intelligenza oltre al normale tiro col d100 per utilizzarla. La ricerca per

scoprire una runa richiede 1 settimana per circolo della runa, con probabilità di successo pari a:

$[(\text{Int.} + \text{Liv. Criptomante}) \times 2] - (3 \times \text{livello runa})$

Il costo della ricerca è pari a 500 m.o. per livello della runa (si suppone i soldi vengano spesi per acquistare libri, incrementando il valore della collezione personale del criptomante, o per consultare biblioteche arcane), e se ha successo il Criptomante aggiunge il corrispettivo in PE per avanzare di circolo.

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 precedentemente usato nessuna runa in quel giorno:* un uragano o un violento temporale colpisce l'area in un raggio di 40 km, protraendosi per 1d12 ore, durante le quali non è possibile viaggiare.

*Se ha già usato una runa nello stesso giorno:* un terremoto moderato colpisce l'area circostante, entro un raggio di 20 chilometri (attenzione alle valanghe, agli alberi e alle rocce che cadono).

*Se ha già usato due rune nello stesso giorno:* un violento terremoto fa tremare la terra in un raggio di 60 km attorno al maestro, causando un gravi danni.

*Se ha usato tre o più rune nello stesso giorno:* si scatenano un uragano e un terremoto, è impossibile fare uso delle rune e della magia per 6d4 ore, e la runa usata per ultima è alterata per sempre (tutti i criptomanti devono impararla di nuovo, il che suscita la loro collera nei confronti dell'incauto).

### Primo Circolo

**RUNE DELLA MATERIA:** il criptomante può ricercare e scoprire rune che identificano qualsiasi materiale non vivente. Ricercare una qualunque di queste rune è equivalente a ricercare incantesimi di 1° livello.

Una volta che una runa è conosciuta, il criptomante può controllare la materia a cui si riferisce, pronunciando parole rituali e la runa desiderata. Il controllo consente di rimodellare la materia influenzata entro una sfera di 30 centimetri di diametro per livello di esperienza (più le Classi d'Attacco per gli elfi). Questo può consentire, ad esempio, di aprire passaggi fra le rocce, aggiustare oggetti rotti o calmare una zona d'acqua. Il rimodellamento perdura per 1d4 round, al termine dei quali il cambiamento resta per sempre o viene annullato, a scelta del criptomante.

### Secondo Circolo

**RUNE DELLA VITA:** il criptomante può ricercare rune che identificano tipi di forme di vita non intelligente o di intelligenza animale. Ciascuna runa della vita equivale a un incantesimo di 3° livello per la 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. Queste rune danno al criptomante la possibilità di stabilire un vincolo telepatico con la forma di vita, permettendogli di comunicare pensieri o sensazioni, o di conoscere ciò che essa conosce. L'effetto della runa, per il resto, è simile

allo *charme*. La vittima seguirà gli ordini al meglio della sua intelligenza e abilità (non si può ordinare a una quercia di muoversi, una scimmia non può leggere una pergamena, ecc.). L'effetto dura un turno per livello.

### Terzo Circolo

**RUNE DEL POTERE:** il criptomante guadagna l'abilità di ricercare rune che designano forme di energia. Ogni runa del potere equivale a un incantesimo di 5° livello.

Queste rune permettono all'incantatore di alterare una specifica fonte di energia. 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*. Egli 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).

Se una runa influenza un'area, questa è una sfera di 30 centimetri di diametro 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.

### Quarto Circolo

**RUNE DELLA MAGIA:** il criptomante può identificare rune che designano effetti magici di qualunque incantesimo adeguato al massimo livello di potere padroneggiato. Ai fini della ricerca, ogni runa della magia equivale a un incantesimo del 7° livello.

Il maestro delle rune può scrivere la runa magica su un oggetto. Tramite un rituale appropriato, può quindi specificare in quali condizioni l'incantesimo viene lanciato. Per esempio, un criptomante potrebbe scrivere la runa della *palla di fuoco* su una porta e fare sì che l'incantesimo venga lanciato quando la porta viene aperta. L'effetto sarà adeguato al livello al quale il criptomante avrebbe lanciato l'incantesimo. Al momento della sua creazione, la runa è invisibile, ma può essere riconosciuta con l'incantesimo *individuare il magico*. L'incantesimo *dissolvi magie* ha le normali probabilità di rimuovere una runa. Su ogni oggetto può essere scritta solo una runa (fanno eccezione i cerchi magici, come indicato sotto), ma questa vi resterà fino quando non venga dissolta o attivata.

Il criptomante può servirsi di questo potere per creare cerchi magici che lo proteggano da uno specifico effetto magico o da un determinato tipo di creature. Per fare ciò, deve conoscere la runa relativa al tipo di creatura desiderata. Può anche trattarsi di un creatura intelligente, ma lo scopo può esser solo quello di proteggersi da essa, o di farla restare all'interno del cerchio (l'effetto non è equivalente a quello di una *runa della vita*). Il criptomante può scrivere una runa in un cerchio in modo che l'effetto venga prodotto nel momento in cui qualche creatura entra o esce da esso. Un cerchio al cui interno si inseriscano cinque rune è permanente fino a quando non viene distrutto fisicamente.

Cinque *rune della magia* iscritte su una statua consentono di animare un golem (con al massimo 1 DV per livello del creatore). Per crearlo vanno spesi 3.000 m.o. in componenti per ogni Dado Vita del golem. Se si ottiene un risultato di 00, tutti i componenti vengono distrutti.

### **Quinto Circolo**

**NOME VERO:** il Gran Maestro delle Rune può trovare il nome runico di un singolo essere intelligente. L'effetto è esattamente lo stesso della *runa della vita*. Ai fini della ricerca, ogni nome equivale a un incantesimo di 9° livello (la ricerca può essere effettuata solo al 21° livello, ma ciò non impedisce al Gran Maestro l'uso di *nomi veri* scoperti da altri).

Questa abilità consente inoltre al Gran Maestro di cercare di comprendere gli incantesimi che trova nella mente della vittima (occorre una prova di Intelligenza per ciascuno di essi). Per poterli poi lanciare, deve sostituirli ai propri incantesimi memorizzati (scambiandoli sulla base dei loro livelli di potere, ovvero uno di 7° per un altro di 7°, ecc.). Il Gran Maestro può lanciare questi incantesimi normalmente, dimenticandoli subito dopo, oppure scriverli nel Libro degli Incantesimi e acquisirli permanentemente, in modo da poterli utilizzare più volte in futuro.

## **DRACOLOGIA**

### **I 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 d'oro o di cristallo, uno neutrale può preferire il blu o il bianco, mentre un caotico può scegliere un drago nero o rosso; non è possibile scegliere uno dei Signori dei Draghi come il proprio 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. Ai livelli più alti, un dracologista si perfeziona nell'uso dei poteri dei draghi adulti e venerabili (enormi). Ognuno dei poteri qui descritti richiede un round di concentrazione per avere effetto.

### **Primo Circolo**

**PROTEZIONE DAI DRAGHI:** il dracologista può proteggersi da uno o più draghi. Questo potere gli consente di proteggersi automaticamente da un totale di DV di draghi pari al suo livello. Se il suo livello è troppo basso perché il potere influenzi interamente un drago, quest'ultimo può ignorare la protezione con un favorevole Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con un bonus di +2 per ogni livello di differenza.

Questo potere impedisce al drago di far del male al dracologista in qualsiasi modo. Il drago è istintivamente a conoscenza della presenza del dracologista entro 45 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 lanciare incantesimi solo se questi non hanno alcun effetto sul dracologista, ma può attaccare membri del suo gruppo.

L'effetto di questa abilità perdura finché il dracologista rimane visibile e entro 45 metri dal drago, o finché non viene dissolto, il che avviene quando il dracologista tenta apertamente di rubare il tesoro del drago, le sue uova o i suoi piccoli, o quando lo attacca o lancia incantesimi contro di lui. Inoltre, ogni individuo classificato come membro del gruppo del dracologista che attacchi il drago causerà istantaneamente l'annullamento dell'effetto. Se ciò avviene, il dracologista non può più proteggersi (usando questo potere) da quello specifico drago fino al giorno seguente.

Quando tenta di proteggersi dai draghi del suo stesso colore, si considera che il dracologista sia di tre livelli superiori al suo livello effettivo al fine di calcolare il numero dei DV di creature influenzabili.

Un risultato di 00 rende furioso il drago e lo spinge ad attaccare il dracologista.

### **Secondo Circolo**

**ALI DEL DRAGO:** consente al dracologista di farsi crescere ali di drago del proprio colore, che gli permettono di volare alla velocità base di 18 metri al round (54 metri alla velocità massima), trasportando un peso massimo di 200 Kg (4000 monete). Quando il dracologista diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica età del suo specifico colore, la velocità di volo diventa quella appropriata al suo tipo di drago, e il peso massimo trasportabile diventa 50 Kg (1000 monete) per DV del drago. Questo potere dura un turno per livello del dracologista.

Esempio: un drago dorato adulto ha 11 DV e vola a una velocità di 24 metri al round. Finché un dracologista dorato non è almeno di 11° livello, la sua velocità in volo resterà di 18 metri al round, e il massimo peso trasportabile sarà 200 Kg (invece di 550 kg).

**ARTIGLI DEL DRAGO:** il dracologista può farsi crescere artigli di drago su una o su entrambe le mani, a scelta. In mischia, il danno provocato corrisponde al tipo di drago scelto, in base al livello del dracologista e ai Dadi Vita del drago. Il danno base è di 1d3 Punti Ferita per artiglio, fino a quando il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica età del suo specifico colore: in questo caso il danno diventa quello appropriato a quel tipo di drago. L'effetto dura un turno per livello del dracologista.

Esempio: un drago rosso adulto ha 10 DV e infligge 1d8 punti di danno con gli artigli. Fino a quando un dracologista rosso non è almeno di 10° livello, i suoi *artigli del drago* causeranno solo 1d3 punti di danno. Poi, giunto al 15° livello, potrà aumentare i danni

dell'artiglio fino a 1d10 +1 (come quelli di un drago rosso maturo da 15 DV), e così via.

**FAUCI DEL DRAGO:** il dracologista può materializzare fauci fantasma e spingerle all'attacco contro un bersaglio entro una distanza di 6 metri da lui. Le zanne attaccano automaticamente senza che il dracologista debba concentrarsi su di esse finché il nemico prescelto non si allontana troppo o muore: solo nel caso in cui il mago voglia variare il bersaglio dovrà concentrarsi per un round intero. Le fauci continuano ad esistere per un round per livello del dracologista e attaccano usando il suo stesso THAC0. Le zanne causano danni uguali a quelli provocati dal morso di un drago vero. Il morso causa 2d6 punti di danno fino a quando il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica età del suo stesso colore: in questo caso il danno diventa quello appropriato a quel tipo di drago.

**Esempio:** un drago verde adulto ha 8 DV e infligge 3d8 punti di danno col morso. Fino a quando un dracologista verde non è almeno di 8° livello, il morso dei suoi *denti del drago* causerà solo 2d6 punti di danno. Poi, giunto al 12° livello, potrà aumentare i danni del morso fino a 3d8 +4 (come quelli di un drago verde maturo da 12 DV), e così via.

**OCCHI DEL DRAGO:** questo potere permette al dracologista di riconoscere qualsiasi drago che abbia cambiato forma. Questo potere include tutte le forme di illusione e ogni trucco usato dai draghi per mascherare il loro aspetto. Il potere dura un turno per livello.

**SCAGLIE DEL DRAGO:** il dracologista crea scaglie di drago sulla propria pelle e ottiene così una CA pari a quella del drago scelto. La CA base è 4, e rimane tale finché il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una specifica età del suo stesso colore: in questo caso la CA diventa quella appropriato a quel tipo di drago. Il potere dura un round per livello.

**Esempio:** un drago blu adulto ha 9 DV e CA 0. Finché un dracologista blu non è di 9° livello, la sua CA resterà 4; al 13° livello, la sua CA diventerà -2 (come quella di un drago blu maturo da 13 DV), e così via.

### Terzo Circolo

**SOFFIO DEL DRAGO:** permette al dracologista di emettere lo stesso tipo di soffio del drago scelto, con gli stessi effetti. I danni causati sono pari a 1d6 per livello del dracologista (max 20d6), e la vittima può sempre tentare un TS Soffio del Drago per dimezzarli (a meno che non sia bloccata). Questo potere consente di soffiare tre volte per ogni uso, ovvero tre volte al giorno, visto che non si può usare più di una volta ogni 24 ore.

### Quarto Circolo

**DOMINIO DEI DRAGHI:** il dracologista può dominare (come per l'incantesimo *charme mostri*) un totale di DV di draghi di qualsiasi tipo pari al suo livello. Con

questo potere crea un vincolo mentale coi draghi e può impartire comandi tramite la semplice concentrazione. Se la concentrazione viene spezzata (ad esempio perché lancia un incantesimo o viene ferito), il drago continuerà ad eseguire l'ultimo ordine ricevuto fino a che non lo completa. Gli effetti durano un turno per livello del dracologista.

### Quinto Circolo

**SUPREMA PADRONANZA DEI DRAGHI:** questo potere consente al Gran Maestro di trasformarsi completamente nel tipo di drago scelto in 1d4 round. Una volta trasformato, egli possiede tutte le caratteristiche fisiche e i poteri speciali del suo tipo di drago (inclusi incantesimi, immunità e soffi). Per usare poteri che esulano dalle capacità del drago (come incantesimi o poteri tipici del dracologista), o oggetti magici adatti solo per uomanoidi, il Gran Maestro deve tornare nella sua forma umana, ponendo così fine all'uso del potere (che altrimenti ha durata illimitata).

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 proprio livello. Se ci riesce (normale tiro percentuale come per evocare il potere), 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 in una dimensione esterna). Se il Gran Maestro è sconfitto, perde per sempre il potere di trasformarsi in signore dei draghi, oppure viene eliminato (se è caotico), e ogni drago del suo allineamento diventa per sempre suo nemico (10% di possibilità che lo riconoscano sotto spoglie umane).

Qualsiasi tipo di inganno (aiuti esterni durante il duello) causa l'intervento del Grande Drago (signore supremo di tutti i draghi), che scova personalmente il truffatore e giunge con la sua scorta a fare strage nelle sue terre, per costringerlo a combattere. Nessun Gran Maestro può assumere la forma del Grande Drago.

## ELEMENTALISMO

### I Maestri degli Elementi

Gli *Elementalisti* sono maghi esperti nel trattare i quattro elementi della natura. Grazie ai loro studi, essi imparano a proteggersi dagli elementali, a 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, una per ogni elemento naturale (Aria, Acqua, Fuoco e Terra), e sono rivali tra loro. Gli elementalisti devono scegliere di appartenere ad un'accademia per apprendere i segreti. Ci sono quattro Gran Maestri dell'Elemento, uno per ciascuna accademia. Gli elementalisti trattano solo l'elemento da loro scelto e sanno parlare la lingua

degli elementali della loro accademia. Tutti i loro poteri richiedono 1d4 round per avere effetto.

A tutti gli elementalisti si insegnano i seguenti incantesimi ai livelli appropriati: *contrastare elementi* (1°), *cerchio di protezione dal male* (3°), *evoca elementali* (5°) e *vincola elementali* (7°). A seconda dell'accademia, imparano anche i seguenti incantesimi:

*Acqua: pioggia magica\** (1°), *nuotare\** (2°), *forma liquida* (3°), *muro d'acqua* (4°), *onda congelante* (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: scavare* (1°), *stretta rocciosa* (2°), *pugno di roccia* (3°), *scolpire pietra* (4°), *muro di pietra* (5°), *terre mobili* (6°), *roccia* (7°).

Questi incantesimi vengono insegnati solo quando l'elementalista ha appreso tutte le abilità del circolo corrispondente al suo livello. Agli elfi è permesso lanciare questi incantesimi, malgrado la loro normale limitazione di livello. Usate le loro Classi d'Attacco come descritto nell'introduzione per determinare quando possono apprendere questi incantesimi.

### Primo Circolo

**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:

*Fuoco:* i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione col fuoco (incantesimi, soffi, alte temperature, elementali del fuoco, ecc.). Essi possono avanzare per 27 metri o per 3 round consecutivi sulla lava senza subire danni.

*Acqua:* i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione con l'acqua (onde, elementali dell'acqua, ghiaccio o neve). Essi possono avanzare per 27 metri o per 3 round sull'acqua senza affondare.

*Terra:* i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi basati sulla terra o la pietra (incantesimi, rocce, proiettili di pietra, elementali della terra). Essi possono avanzare per 27 metri o 3 round su sabbie mobili, fango o terreno precario senza cadere o rimanere impantanati.

*Aria:* i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione con l'aria (incantesimi, venti, trombe d'aria o elementali dell'aria). Essi possono camminare sulle nuvole o salire col fumo per 27 metri o per 3 round senza cadere.

### Secondo Circolo

**EVOCAZIONE MINORE:** l'elementalista, concentrandosi, può evocare 1d4 elementali della sua accademia. Gli elementali evocati sono sotto il suo controllo e il totale

dei Dadi Vita di elementali evocati non può eccedere il livello dell'elementalista.

L'elementalista può dare una serie di ordini di qualunque livello di complessità e l'elementale li eseguirà al meglio delle sue capacità, senza provare ad alterarne lo scopo. L'elementalista non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo della creatura. Il controllo sull'elementale dura un giorno per livello dell'elementalista, oppure fino a quando viene dissolto, o fino a quando la missione è stata portata a termine. 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. Questo elementale è automaticamente ostile all'elementalista (l'Acqua è opposta alla Terra, l'Aria è opposta al Fuoco). Un elementalista può sempre lanciare un incantesimo *dissolvi magie* per far ritornare un elementale ostile nella sua dimensione.

### Terzo Circolo

**EVOCAZIONE MAGGIORE:** questo potere permette all'elementalista di evocare e controllare qualunque creatura originaria del piano dell'elemento della sua accademia (un Maestro dell'Aria può evocare un genio minore, un Maestro del Fuoco può evocare un efriti, un Maestro della Terra un kryst, e un Maestro dell'acqua un'ondina). Questa abilità è, per il resto, simile all'*evocazione minore*.

Con un risultato di 00, la creatura evocata diventa ostile all'elementalista.

### Quarto Circolo

**CONTROLLO TOTALE DELL'ELEMENTO:** il discepolo controlla la materia non vivente corrispondente alla sua accademia. Egli può modellarla e muoverla per un round per ogni livello di esperienza. La materia animata combatte come un elementale con 12 o 16 DV, a seconda del livello del discepolo, come sopra. Concentrandosi, egli può far attaccare alla materia animata qualsiasi cosa. L'elementalista può muoversi al massimo di 6 metri per round facendosi seguire dalla materia, oppure muoversi al massimo del suo movimento fino a 9 metri dalla materia animata. Il potere permane per 1 turno per livello dell'elementalista.

*Maestro dell'Aria:* il maestro impone ai venti di fermarsi o soffiare come un uragano entro un raggio di 1 metro per livello. L'aria devia i proiettili non magici o spinge il maestro di 108 metri per round.

*Maestro dell'Acqua:* il maestro può rendere l'acqua calma o mossa in un raggio di 1 metro per livello. Egli può respirare acqua come se fosse aria e nuotare senza preoccuparsi delle correnti e dei vortici.

*Maestro del Fuoco:* il maestro può estinguere il fuoco o suscitarlo istantaneamente in un raggio di mezzo metro per livello di esperienza. Può costruire muri di fuoco e resistere a ogni sorta di calore.

*Maestro della Terra:* il maestro può modellare pietre e terra a suo piacimento entro un raggio di trenta centimetri per livello di esperienza. Le sue creazioni

hanno le statistiche di un qualunque elementale che il maestro è in grado di evocare. Il maestro è immune dai danni prodotti dalla caduta di pietre o di lava infuocata.

Un risultato di 00 provoca la perdita di controllo dell'area interessata. Qualsiasi cosa si trovi al suo interno subisce automaticamente il danno massimo di un attacco, ogni round, fino a che resta nell'area. Il discepolo subisce un grave trauma che riduce il risultato di tutti i futuri controlli dell'abilità del 10%.

### **Quinto Circolo**

**METAMORFOSI:** 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 e le statistiche dell'elementale, se sono migliori delle sue. Inoltre, può entrare o uscire liberamente dal piano del suo elemento finché perdura il potere (1 turno per livello dell'elementalista).

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**

### **I Maestri della Negromanzia**

La scienza della morte (necromanzia o negromanzia) ha sempre avuto grande seguito all'interno di Glantri. Malgrado il suo potere sia terrificante, essa è riconosciuta come una legittima forma di magia e dunque è considerata accettabile. 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.

Entrati nell'ordine, i necromanti apprendono questi incantesimi non appena sono in grado di padroneggiare quel particolare livello di potere: *tocco del ghoul* (1°), *morte apparente* (2°), *distruzione non-morti\** (3°), *possessione delle spoglie* (4°), *animazione dei morti* (5°), *morte* (6°) e *fusione necromantica* (7°).

### **Primo Circolo**

**PARLARE COI MORTI:** un discepolo di primo circolo è in grado di evocare lo spirito di un defunto per interrogarlo. Il negromante deve toccare il cadavere che vuole interrogare, che non deve essere morto da oltre 1 settimana per circolo di appartenenza, poi evoca il potere che dura per 1d6 round. Lo spirito si manifesta appena evocato in forma spettrale, e risponde sempre in una lingua nota a chi lo interroga, che può porre una domanda al round: le risposte dello spirito si basano solo sulle sue conoscenze fino al momento della sua morte. Se l'allineamento morale dello spirito e quello del negromante sono uguali, le risposte dello spirito saranno sempre chiare e brevi; se invece i due sono di diverso allineamento, la risposta del defunto è di solito difficile da comprendere (può rispondere per enigmi o metafore). Questo incantesimo non permette di parlare con non-morti o con cadaveri magicamente animati.

Un risultato di 00 indica che lo spirito ha posseduto il corpo del negromante, che non potrà controllare le proprie azioni finché l'effetto non termina.

**PROTEZIONE DAI NON-MORTI:** un discepolo di quest'ordine può proteggersi dalle creature non morte una volta entrato a conoscenza dei segreti del primo circolo. Questa abilità consente di tenere a distanza un numero di DV di creature non morte uguale o inferiore ai livelli di esperienza del negromante (esse non potranno perciò attaccarlo in mischia, ma possono usare altri mezzi per assalirlo). Quando si incontrano gruppi di non-morti, quelli di livello più basso sono influenzati per primi. Se chi subisce l'effetto controlla altri non-morti, tutte le creature sotto il suo controllo si comportano come lui, senza però contare ai fini del limite massimo di DV. La protezione permane fino a quando il negromante o un membro riconosciuto del suo gruppo attacca le creature influenzate.

Un risultato di 00 rende il negromante preda del suo stesso potere: è incapace di attaccare o influenzare in qualsiasi modo un non morto, a meno che una delle creature non cominci a combattere contro di lui o contro un membro del suo gruppo.

### **Secondo Circolo**

**CONTROLLARE NON-MORTI:** il negromante guadagna l'abilità di controllare un numero di DV di creature non morte uguale o inferiore al 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 contare ai fini del limite massimo di DV. Tutti i lich sono immuni a questo potere, mentre i non morti con lo stesso livello/DV del negromante possono evitare il controllo con un TS Incantesimi mentali. 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 è interrotto se il negromante o uno dei membri del suo gruppo attacca le creature influenzate. Egli può distruggere un non morto sotto il suo controllo allontanando il suo spirito, ma solo se si trova in sua presenza.

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 un non morto come un chierico dello stesso livello.

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.

### Terzo Circolo

**CREARE NON-MORTI:** giunto al terzo circolo, un negromante può creare mostri non-morti. 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:

$[(\text{Int.} + \text{Liv. Negromante}) \times 2] - (3 \times \text{DV non-morto})$

Il costo della ricerca è pari a 500 m.o. per DV del non-morto, e se ha successo il Negromante aggiunge il corrispettivo in PE per avanzare di circolo. Una volta svelato il mistero della cerimonia, bisogna scriverla nel Libro dei Morti (Necrologos), e in futuro basterà consultare il libro per ricreare quel tipo di non-morto. I negromanti non possono creare lich a nessun livello.

Ogni non morto creato dal negromante rimane permanentemente sotto il suo controllo, senza che sia necessario utilizzare l'abilità di *controllare i non morti*. Il negromante non può creare, durante ciascuna cerimonia, più DV di non-morti dei suoi livelli.

La cerimonia richiede 2d6 turni per creature con 4 DV o meno, altrimenti, la cerimonia richiede 2d6 ore (per esempio una cerimonia per creare scheletri richiede 1d6 turni; creare vampiri o fantasmi richiede 2d6 ore). È necessario un corpo per i non-morti corporei (scheletri, zombi, spettri, vampiri, ecc.), mentre solo parte di un 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.

### Quarto Circolo

**RESUSCITARE I MORTI:** un negromante del quarto circolo acquista le conoscenze e la capacità di richiamare gli spiriti dall'oltretomba. Questa abilità è identica in

tutto e per tutto all'incantesimo dei chierici *resurrezione integrale* (ma non è possibile sfruttarla per creare l'effetto opposto, ovvero *obliterare*).

Un risultato di 00 causa un risucchio temporaneo del vigore fisico del negromante, per un ammontare di 1 punto di Costituzione per ogni due livelli o DV della creatura che ha tentato di risorgere (arrotondando per difetto). Se la Costituzione del negromante si esaurisce del tutto, egli viene ridotto in cenere, e non può essere resuscitato in nessun modo. Chi sopravvive recupera 1 punto di Costituzione per ogni notte di riposo.

### 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 [vedi regolamento presente nel set *Master* o nella *Rules Cyclopedia*], e questo potere va a sostituire il potere del negromante di *controllare i non morti*. Per il resto, il lich conserva tutti gli altri poteri dei negromanti, oltre ad acquisire nuovi poteri proprie del suo nuovo status. I principali componenti necessari per la trasformazione sono una pinta di veleno proveniente dalla coda di un verme notturno e il teschio di un diavolletto rosso [vedi Atlante 3].

Il DM deve prestare particolare attenzione ai personaggi lich, considerando l'ambientazione della campagna. La gente comune, infatti, è tremendamente spaventata da questi mostri orribili. Se si viene a conoscenza del covo di un lich, la popolazione può attaccarlo e cercare di distruggere il mostro, con la benedizione e il supporto dei maghi rivali.

Una volta che un PG è diventato un lich, non può più avanzare di livello, sebbene possa provare a raggiungere l'immortalità nella Sfera dell'Entropia. Ci sono altri lich nel mondo, ma solo uno può essere il Gran Maestro della Negromanzia.

Uno 00 causa la disintegrazione del Gran Maestro.

## ONIRISMO

### I Maestri dei Sogni<sup>5</sup>

Gli *Oniristi* usano tecniche particolari per influenzare ciò che la gente vede o pensa. Queste abilità sono differenti dall'approccio della *creazione spettrale*, perché non creano un'illusione magica: esse 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.

Una volta entrati nell'ordine, i discepoli apprendono i seguenti incantesimi non appena sono in grado di padroneggiare quel particolare livello di pote-

<sup>5</sup> Nel GAZ3 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.

re: sonno (1°), trama ipnotica (2°), allucinazione mortale (3°), terrori notturni (4°), sogno\* (5°), illusione programmata (6°) e incubo illusorio (7°).

### 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 5 round: il DM effettua quindi un controllo per vedere se il tentativo ha avuto successo (tiro d%). L'effetto dell'*ipnosi* non può essere dissolto.

Se il tentativo fallisce, le vittime capiscono che il soggetto si sta comportando in modo sospetto e sta parlando stranamente. Le reazioni delle vittime sono lasciate alla discrezione del DM. Se invece il tentativo ha successo, le vittime faranno qualsiasi cosa dica l'onirista, ovviamente purché ciò non metta in pericolo la loro vita o vada contro la loro indole (allineamento). Egli può indurli a dimenticare determinati eventi, a dire la verità o a compiere una particolare 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 una vittima non è in grado di comprendere l'incantatore, ma è comunque ipnotizzata, spalanca gli occhi senza espressione fino a quando l'effetto è finito.

Un risultato di 00 rende l'ipnotizzatore vittima del suo stesso comando, qualunque esso sia.

### Secondo Circolo

**ALTERAZIONE DEI SOGNI:** 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. 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 suo livello di esperienza). Conducete i combattimenti onirici secondo le regole del combattimento normale: se vince il mostro, la vittima si sveglia gridando e perde temporaneamente un punto di Costituzione. Tutti i punti persi vengono recuperati dopo una notte intera di sonno ininterrotto. Se scende a 0 punti di Costituzione, la vittima diventa catatonica, apatica, e non risponde più ad alcuno stimolo esterno. È necessario un incantesimo di *guarigione* per far recuperare alla vittima la salute e la ragione. Un personaggio sospettoso può identificare la vera natura dell'incubo lanciando un incantesimo *contattare piani esterni*. Se l'onirista fallisce due tentativi consecutivi, non può più tentare di influenzare i sogni di quel soggetto, e il suo volto appare nel sogno della vittima.

Qualsiasi sogno o incubo inviato con successo annulla il riposo notturno e impedisce il recupero degli incantesimi (sia che il mostro vinca la lotta o meno).

Con un risultato di 00, l'incantatore sogna di combattere un mostro dell'Incubo. Se sconfitto, perde per sempre un punto di Costituzione.

### Terzo Circolo

**DELIRIO:** l'onirista crea immagini fittizie nella mente della vittima, che influenzano perfettamente tutti i sensi (aspetto, tatto, odore, rumori ecc. corrispondono esattamente). L'onirista può influenzare un totale di 1 DV/livelli di vittime per ogni proprio livello, entro un raggio di 36 metri. Questo effetto non richiede luce, ma il soggetto deve riuscire a vedere le sue vittime.

Gli effetti sono simili a quelli della *creazione spettrale*, tranne per il fatto che i danni subiti dalla vittima diventano reali, e qualsiasi combattimento viene condotto secondo le regole normali. L'onirista può creare mostri della Dimensione degli Incubi (seguire le regole riportate per il potere *alterazione dei sogni*) nella mente delle vittime, mentre qualsiasi effetto nocivo creato tramite l'illusione infligge 1d6 punti di danno per livello dell'onirista (massimo 20d6). Occasionali osservatori che non siano influenzati dall'illusione vedranno semplicemente le vittime mulinare le loro armi contro il vuoto o lanciare 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 compie totalmente il suo corso, o fino a quando le vittime non sconfiggono il mostro nelle loro menti.

Con un risultato di 00, il mago sogna di essere nella Dimensione dell'Incubo, fino a che non trova una via per tornare nel suo corpo o qualcuno lo sveglia; qualsiasi danno sofferto in questa condizione è reale.

### Quarto Circolo

**REALTÀ DELLE OMBRE:** l'onirista può tentare di controllare le zone d'ombra o buie per un round per ogni livello di esperienza. Questo gli permette di utilizzare queste zone come portali tramite i quali passare da una zona di oscurità all'altra, o di rimanere nel buio come una forma incorporea che può essere localizzata solo con *vedere l'invisibile* o *vista rivelante*. Mentre è immateriale, egli non può lanciare incantesimi, ma può influenzare le ombre (vedi sotto).

L'onirista può creare oggetti immobili (come muri, porte, scale, ponti, ecc.) fatti di ombra. Gli incantesimi di luce influenzano questi oggetti come fossero un *dissolvi magie*. La zona interessata copre un metro quadro per livello di esperienza dell'incantatore.

Un risultato di 00 trasferisce l'onirista nella Dimensione dell'Incubo, da cui dovrà riuscire a tornare nel suo mondo con le sue proprie forze.

## Quinto Circolo

**TERRE DEI SOGNI:** il Gran Maestro può entrare o uscire dalla Dimensione dell'Incubo una volta al mese, e là può costruire una fortezza di ombra solida o di materia spettrale. Qualsiasi creatura di quella dimensione che si avventuri nella fortezza (25% di possibilità per settimana) deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali o finire sotto il controllo del Gran Maestro. Il numero massimo di DV di creature che possono essere controllate è uguale al doppio del livello di esperienza del Gran Maestro. Queste faranno da guardia alla loro fortezza al limite delle loro capacità.

Dopo essere ritornato nel Primo Piano, una volta al mese il Gran Maestro può farvi entrare un numero di DV di creature uguale o inferiore al suo livello, e assegnare loro una missione. Questa operazione richiede una cerimonia magica in cui bruciare la lingua di un alato notturno come componente principale. Il Gran Maestro può vedere e sentire tutto quello che percepiscono queste creature, e comunicare con loro senza limite di distanza. Le creature restano sul Primo fino alla fine della loro missione, dopo di che ritornano nella loro dimensione (e ritornano libere).

Un risultato di 00 provoca una frattura fra le dimensioni e l'arrivo nella Torre del Gran Maestro di tutti i servitori che si trovano nella sua fortezza d'ombra. Per lo shock, 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.

Nota: al termine di ogni giorno passato nella Dimensione degli Incubi, i visitatori devono effettuare una prova di Intelligenza: la conseguenza di una prova fallita è la follia permanente (il Gran Maestro dell'Onirismo è immune a questo effetto). Spetta al DM la creazione dei mostri di questa dimensione.

## STREGONERIA

### Le Maestre della Stregoneria

Le *Fattucchiere* (termine usato per distinguerle dalle Streghe 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 possono lanciare un incantesimo ogni 6 livelli guardandolo dal libro degli incantesimi invece che usando uno di quelli memorizzati (ovvero possono lanciare 1 incantesimo in più ogni 6 livelli – oltre a quelli memorizzati – da scegliere tra quelli scritti nel loro libro di magia).

L'altra faccia della medaglia è costituita dal fatto che le fattucchiere utilizzano una forma di magia caotica che ha effetti negativi sul 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. È per questo che le streghe fanno ampio uso dello *charme* e hanno sviluppato l'abilità di mutare sembianze per mascherare la loro natura deforme. In termini di gioco, per ogni circolo la fattucchiera riceve una penalità di -2 su qualsiasi prova di Carisma e sul tiro Reazioni dei soggetti con cui interagisce, a meno che non riesca a mascherare la propria voce e l'aspetto.

Le fattucchiere apprendono i seguenti incantesimi non appena sono in grado di padroneggiare quel particolare livello di potere: *charme persone* (1°), *creazione spettrale* (2°), *suggestione* (3°), *autometamorfosi* (4°), *travesimento* (5°), *regressione mentale* (6°) e *collare dell'asservimento* (7°).

### 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 hanno una durata di 1d4 giorni per livello della fattucchiera, hanno lo stesso costo di un equivalente antidoto o veleno (v. *Netbook of Poisons* o *Guide to Herbs*), o comunque un costo mai inferiore alle 20 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. I PNG e i mostri dovranno effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali, e se falliscono crederanno a tutto ciò che ella dice. Per utilizzare questa abilità, è necessario che la fattucchiera conosca il linguaggio della vittima, e ogni utilizzo del potere funziona su una singola persona.

Un risultato di 00 rivela alla vittima che la strega sta mentendo, suscitandone l'ira.

### 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. Quindi nasconde uno dei pupazzi nella casa di questa persona, dopo di che, ogni notte, dovunque si trovi il malcapitato, la strega potrà usare l'altro pupazzo per nuocergli. I metodi più comuni sono:

*Dolore:* ogni notte, la fattucchiera pianta uno spillo nel pupazzo, causando un forte dolore alla sua vittima, sul corpo della quale possono comparire piccole ferite (1d6 di danno ogni notte, senza Tiro Salvezza).

*Malattia:* ogni notte, la fattucchiera inzuppa il pupazzo in varie misture e fa sì che la vittima contragga una malattia debilitante (a scelta del DM) che nessuna forma di magia potrà curare fino alla distruzione del pupazzo (non sono ammessi Tiri Salvezza).

**Follia:** ogni notte la fattucchiera pronuncia parole d'odio all'indirizzo del pupazzo, provocando la follia della vittima. Gli effetti della follia sono a discrezione del DM e permangono fino al mattino (non sono ammessi Tiri Salvezza). Passata la notte, la vittima che fallisce un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali 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*.

Una fattucchiera può compiere i suoi artifici contro tre persone ogni notte. Per ciascuna di esse, dovrà effettuare un tiro col d%. Se ottiene 00, il pupazzo utilizzato dalla strega diventa inutilizzabile ed essa resta vittima di una maledizione a scelta del DM.

**MALIA STREGONESCA:** una fattucchiera può modificare il suo aspetto in modo da non destare sospetti. 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 a guardare la fattucchiera ammirati, quasi trascurando qualsiasi altra attività (non sono istupiditi o storditi, solo molto attratti dalla strega). Il Carisma della fattucchiera viene aumentato di 1 punto per ogni 3 livelli di esperienza, fino a un massimo di 18. In ogni caso, il Carisma non sarà inferiore a 10 e le deformità della strega passeranno inosservate. L'effetto dura 1 turno per livello del personaggio e ha effetto su tutti coloro che si trovano entro 30 metri, ma viene interrotto se la fattucchiera danneggia le vittime.

Un risultato di 00 provoca la perdita permanente di un punto di Carisma.

### Terzo Circolo

**FATTURA:** questa abilità è simile all'incantesimo *maledizione*, ma la fattucchiera può influenzare con la stessa maledizione un numero di livelli o DV di creature pari al suo livello (nessun TS concesso). Se la vittima è una sola persona, la maledizione graverà sulla sua famiglia per un numero di generazioni pari al livello della fattucchiera. La maledizione può essere rimossa solo da un *desiderio* o soddisfacendo le condizioni che la fattucchiera pone mentre evoca il potere.

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 e le saranno totalmente fedeli. Il *legame magico* consente alla maga di vedere, ascoltare e parlare per mezzo delle creature evocate (se esse possono farlo). La fattucchiera non può controllare contemporaneamente più DV/livelli del proprio livello con questo potere, e le creature evocate rimangono con la fattucchiera finché non vengono uccise 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 *cambiatforma*, ma la fattucchiera può trasformarsi solo in creature che abbia visto almeno una volta e i cui DV non eccedano il suo livello. L'incantatrice non può assumere le sembianze esatte di un individuo, e la trasformazione può durare fino a 1 turno per livello.

Questa abilità le consente anche di diventare più creature contemporaneamente, purché il totale dei loro DV non superi il suo livello, e ognuna delle forme avrà una percentuale uguale dei PF originali della fattucchiera. Per esempio, una maga del 10° livello con 40 PF può trasformarsi in 10 gatti neri ciascuno con 4 PF. Una delle creature deve essere l'originale, e solo questa può lanciare incantesimi, mentre le altre sono mentalmente legate ad essa ed eseguono tutti i suoi comandi.

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 creatura originale, la strega muore e le altre sue forme si riducono in cenere.

Con un risultato di 00, la fattucchiera non può tornare in forma umana 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 vittima deve essere di livello inferiore (o avere un numero di DV inferiore al livello della fattucchiera), e una volta preso possesso del suo corpo, la strega può usare sia le proprie abilità speciali che quelle della vittima (esempio: se possiede il corpo di un mistico, può usare le sue abilità speciali e i suoi attacchi a mani nude, e lanciare gli incantesimi che conosce). Quando ritorna nel proprio corpo, la fattucchiera non mantiene le abilità della vittima e non ne ricorda gli incantesimi (se ne possedeva). La vittima si rende sempre conto di essere posseduta, e nel caso venga stabilito un contatto mentale col suo corpo, si potranno udire due voci: quella della fattucchiera e quella della vittima!

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 un *dissolvi magie* (e in quel momento la strega muore).

## Il Segreto della Radiosità

(tratto dal Gazetteer 3, *The Principalities of Glantri*)

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 nel territorio delle Highlands 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 (vedi la descrizione dell’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 Volume 3).

## 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, trascinando 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 utilizza 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 elettrizzante<sup>6</sup> (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 comprendere e di utilizzare questo potere. Al fine di comprendere quali potrebbero essere le conseguenze di questo effetto collaterale, si può utilizzare 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. 3.5 – 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. 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).

**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 Saggiezza 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.

<sup>6</sup> Zombi elettrizzante è la traduzione del termine inglese “Lightning Zombie”; vedi *Wrath of the Immortals - Adventure Book*, per ulteriori dettagli su questa creatura.

## INCANTESIMI DELLA RADIOSITÀ

Tutti gli incantesimi correlati con la Radiosità sono incantesimi arcani nuovi, riservati esclusivamente ai maghi di Glantri. Ai fini della ricerca, costano il doppio del normale, mentre le possibilità di successo sono dimezzate (vedi le regole riportate nel Volume 3).

### USARE LA RADIOSITÀ

*Call Upon Radianc*

**Livello:** 5°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: entro 9 metri dal ricettacolo

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: 1 round per livello del mago

Effetto: aumenta l'effetto dell'incantesimo

Questo incantesimo consente di aumentare gli effetti di un incantesimo per un round per livello. È necessario l'uso del ricettacolo. Quando usa la Radiosità, un Barone lancia incantesimi come se fosse di un livello superiore al suo effettivo livello, 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 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)

Il fattore va aumentato del 10% per rango nobiliare del mago (ad esempio: +10% per i Baroni, +20% per i Visconti..., +70% per i Principi).

**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 Pf).

### EVOCARE LA RADIOSITÀ

*Summon Radianc*

**Livello:** 6°

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 km per rango di nobiltà

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello del mago

Effetto: consente l'uso della Radiosità a grande distanza dal ricettacolo

Tramite questo incantesimo, un mago può beneficiare della Radiosità senza dover stare vicino al 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

*Retain Power*

**Livello:** 7°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente fino a che non viene usato

Effetto: accumulo dell'energia della Radiosità

Questo incantesimo consente di accumulare l'energia della Radiosità. Il corpo del mago diviene il ricettacolo temporaneo di parte di questa forza, la cui intensità si misura in Punti di Radiosità, o rad. Ogni lancio di questo incantesimo consente di trattenere 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, il mago ha una probabilità dell'1% di subire 2 punti di danno per ogni rad in eccesso (cumulativo), e che una parte del suo corpo sia colpita dalla malattia devastante causata dalla Radiosità. Il danno viene subito nel momento in cui si lancia l'incantesimo. Quando un mago ha accumulato almeno 12 rad, lo si vedrà circondato da un'aura blu che è di potenza simile all'incantesimo *luce persistente*. Quest'aura non può essere dissolta, ma scompare quando il numero di rad accumulati scende sotto il 12.

## CONTROLLARE IL DESTINO

*Control Destiny*

**Livello:** 7°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente fino a quando non viene usato

Effetto: influenza il destino

Questo incantesimo consente di modificare il risultato dei tiri di dado che hanno degli effetti sul personaggio. Ciò è possibile solo se l'incantesimo è stato lanciato precedentemente e 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 uno dei rad accumulati per ogni punto aggiunto o sottratto al risultato del dado. Per esempio, se il mago fallisce un Tiro Salvezza di 7 punti, può spendere 7 rad per modificare il risultato in positivo.

L'uso di questo incantesimo richiede in ogni caso, anche se l'esito del tiro è favorevole, la spesa di 5 rad. Nell'esempio sopra riportato, se il mago avesse fallito il tiro per un solo punto (o anche se lo avesse realizzato), avrebbe comunque dovuto spendere 5 rad.

Questo incantesimo può influenzare esclusivamente un tiro di dado. Tuttavia, il mago può lanciare preventivamente anche più incantesimi per *controllare*

*il destino* e accumularli; in questo caso però, ciascuno di essi deve essere lanciato entro 9 mt dal ricettacolo.

Se il mago non ha accumulato abbastanza rad per modificare un tiro, l'incantesimo si considera comunque utilizzato. 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

*Saturation*

**Livello: 8°**

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 3 metri di raggio per livello

Durata: 1 ora per livello

Effetto: infonde energia della Radiosità ad una zona

Per utilizzare questo incantesimo, il mago deve disporre di una riserva di almeno 20 rad (vedi *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), che serve da focus per l'energia della Radiosità. A questo punto, l'energia fuoriesce dal corpo del mago e fluisce tutt'intorno, saturando l'area d'effetto intorno al focus. Da quel momento all'interno della zona si hanno i seguenti effetti:

- qualsiasi Tiro Salvezza per resistere ad un incantesimo arcano o agli effetti di un oggetto arcano riceve una penalità di -2;
- la resistenza al magico 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 ben visibili una volta evocato il primo incantesimo. Non è possibile dissolvere la magia in alcun modo: i suoi effetti cessano solo al termine naturale della sua durata.

## SCARICA

*Discharge*

**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

Effetto: esplosione di energia velenosa

Per utilizzare questo incantesimo, il mago deve disporre di una riserva di rad (vedi *conservazione dell'energia*). L'incantesimo consente di scaricare tutti o parte dei rad in un'esplosione di energia distruttiva e incendiaria. Questo incantesimo può essere utilizzato solo all'aperto e per lanciarlo occorre un intero turno.

L'esplosione prodotta è come quella di una *palla di fuoco* da 1d6 per rad impiegato (massimo 20d6, minimo 10d6), che causa il doppio del danno a materiali duri (pietra o metallo), danno normale a oggetti meno rigidi e la metà del danno alle creature viventi. Questa esplosione produce un lampo, un forte rumore e una grande nuvola di fumo.

La nuvola di fumo cresce e si estende 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 intero giorno all'interno dell'area deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Veleno o sarà contaminato dalle radiazioni provocate dalla Radiosità (contraendo la malattia che devasta i tessuti). Al tiro salvezza vanno applicati i modificatori seguenti: +1 se si è rimasti all'interno di un locale chiuso, +5 se si tratta di una fortezza (il Tiro Salvezza riesce automaticamente se ci si trova all'interno di caverne o cripte). La nuvola non viene dispersa dal vento, ma si dissolve dopo un giorno.

## RESCINDERE IL LEGAME MAGICO

*Sever the Tie*

**Livello: 9°**

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 30 metri

Area d'effetto: un essere o un oggetto con poteri magici o incantato

Durata: speciale

Effetto: annulla tutti i poteri arcani del bersaglio

Questo potentissimo incantesimo richiede la presenza di un ricettacolo della Radiosità entro 9 metri, ed è una vera e propria maledizione per qualsiasi incantatore arcano, dato che sfrutta l'energia della Radiosità per inibire qualsiasi potere magico di origine arcana nella vittima predestinata. Alla vittima è concesso un TS contro Incantesimi con penalità di -4: se riesce, i suoi poteri arcani sono annullati per 1d6 round, ma se fallisce non potrà più lanciare incantesimi arcani finché vive, e qualsiasi potere magico naturale è soppresso per sempre (incluse difese magiche), 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 magica arcana. Quindi oltre ad annullare i suoi poteri magici, la vittima riceve anche un bonus di +4 per resistere a qualsiasi incantesimo arcano lanciato su di lei (inclusi quelli che non ammettono TS), senza che possa impedirlo (anche se il soggetto non si oppone ad un incantesimo, il TS sarà fatto in modo automatico, perché è la barriera ad agire automaticamente).

Se l'incantesimo viene lanciato contro un oggetto creato da un incantatore arcano ed esso fallisce un TS contro Distruzione con penalità di -4, l'oggetto diventa a tutti gli effetti completamente normale e perde per sempre tutti i suoi poteri arcani (sono immuni oggetti creati dai chierici e gli artefatti); se il TS riesce, la magia è annullata solo per 1d6 round.

Se la magia viene infine evocata contro un costrutto o un altro essere animato tramite magia arcana (come un non-morto o un essere evocato), in caso di fallimento del TS contro Incantesimi l'essere viene completamente distrutto (se è stato 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'effetto di *rescindere il legame magico* dura fino a che la vittima muore o l'oggetto viene distrutto, oppure finché il ricettacolo attraverso cui è stata evocato l'effetto non viene distrutto, o fino al termine della durata di *evocare la radiosità* (se usato al posto del ricettacolo) o finché non è il mago che ha lanciato la maledizione a porre fine ai suoi effetti devastanti. Qualsiasi tentativo di dissolvere la magia sul personaggio non ha alcun effetto, né servono incantesimi per scacciare maledizioni o simili: l'unica cosa in grado di contrastare questo potere è un *desiderio* ben formulato.

## TRASCENDERE LA VITA

*Transcend Life Force*

**Livello:** 9°

Scuola: nessuna

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 2d12 ore

Effetto: tentativo di raggiungere l'immortalità

Questo incantesimo permette al mago di tentare la scalata all'immortalità. Il DM deve avere ben presente che questo incantesimo deve costituire il coronamento di un'intera campagna per un personaggio. Per acquisire questo incantesimo, un mago glantriano deve aver raggiunto un livello sufficientemente alto, deve essere Arciduca o Principe di Glantri, deve essere membro della Confraternita dello Splendore e acquisire gli ingredienti necessari per l'incantesimo: 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 non può scoprire questo incantesimo se un immortale nella Sfera dell'Energia è contrario al fatto. Se un immortale ha simpatia per un PG, può inviar-

gli sogni relativi alla potenza dell'incantesimo e ai suoi effetti. Solo a questo punto un PG potrà iniziare le sue ricerche magiche per creare l'incantesimo. Chi arriva a possedere questa magia deve seguire la filosofia della Sfera dell'Energia ed avere conseguito il controllo della Radiosità nel corso di impegnative ricerche.

L'incantesimo richiede l'uso di 50 rad (vedi *conservare l'energia*) e la conoscenza di tutti gli incantesimi correlati alla Radiosità. Questo incantesimo non è utilizzabile a una distanza dalla capitale superiore ai 60 chilometri.

Quando lancia l'incantesimo, il mago entra in uno stato onirico nel quale gli appare un corridoio buio, in fondo al quale risplende una porta d'oro. A questo punto, ha il 5% di possibilità per ogni livello oltre il 20° di raggiungere e oltrepassare la porta. Se fallisce, si sveglierà al termine della durata dell'incantesimo, con le membra doloranti. I dolori permarranno per 2d4 giorni, e per tutto questo periodo avrà il 30% di possibilità di fallire un qualunque incantesimo. Inoltre, non potrà fare uso della Radiosità per un numero di giorni pari alla differenza fra il tiro effettuato e quello richiesto. Inoltre, se fallirà un TS contro Raggio della morte, perderà permanentemente un punto di Costituzione.

Se il tiro percentuale ha successo invece, il mago supererà il cancello ed entrerà 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 per concludere la transizione dovrà riuscire a sconfiggere una creatura di questo piano esterno come prova finale. Se vince, acquisirà il rango di Immortale Iniziato, ma se perde, la sua energia vitale verrà imprigionata nell'artefatto che produce la Radiosità (il Nucleo delle Sfere).

Se il candidato tenta di fuggire, di attaccare l'Empireo o di usare l'inganno, la Sfera dell'Entropia si impadronirà della sua anima ed egli diverrà un diavolletto rosso sotto il controllo del DM.

## 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*<sup>7</sup> 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 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 quella determinata scuola di un certo livello in base alla magnitudo del nodo (v. sotto).

**Nodo Potenziatore:** potenzia una delle variabili dell'incantesimo scelta dall'incantatore 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. 3.6 – 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 |

Quando un nodo viene scoperto di solito 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 - v. Volume 2), 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 tumo-

<sup>7</sup> 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 e il cervello del 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.

ri 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) sono in grado di lanciare incantesimi perchè traggono potere direttamente dalla magia del 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 infatti, 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) accedendo ai poteri divini del Megalite proprio grazie alla magia che scorre nelle linee di forza ed è concentrata nei nodi. Per questo i druidi insistono nell'idea che il pianeta su cui vivono sia un essere vivente che va rispettato e onorato: proprio perchè 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 non provocarne l'ira e 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 (diffusa in particolare tra gli elfi silvani di Wendar e tra i karimari di Ulimwengu). 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 incan-

tesimi 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, proprio come accade ai membri delle Sette Arti Segrete glantriane (v. sezione omonima), e progredisce dal 1° al 5° circolo solo grazie a questa 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 abbastanza esperto da conoscerli. Tuttavia, a differenza dei membri delle Sette Arti Segrete, i megalisti non devono pagare nulla per aumentare le loro conoscenze (va ignorata quindi la colonna relativa al Costo nella Tabella 3.4). Sfruttando un Nodo, il megalista può evocare qualsiasi potere dal 1° al 5° circolo, mentre sfruttando le Linee di Forza (pressochè 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 3.4). I megalisti di 5° circolo sono rari come i Grandruidi: ne esiste solo uno ogni continente o regione geografica particolarmente estesa, e molto spesso si tratta proprio di un Grandruido.

#### **Primo Circolo**

**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.

**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 (purchè 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 muo-

versi 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.

**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.

### 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 a gran velocità, estremamente disorientati e irritabili.

**INFLUENZARE ANIMALI:** con questo potere il megalista può evocare uno dei seguenti effetti: *affascinare animali* (inc. divino di 1°) e *controllare animali* (inc. arcano di 3°). La durata di ciascun incantesimo e le altre variabili sono identiche agli incantesimi omonimi.

Un risultato di 00 indica che il megalista si è invece inimicato l'animale o gli animali che voleva influenzare, che lo attaccano immediatamente.

**INFLUENZARE PIANTE:** con questo potere il megalista può evocare uno dei seguenti effetti: *intralciare* (inc. arcano di 1°) e *controllare piante* (inc. arcano di 5°). 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).

### Terzo Circolo

**BARRIERA NATURALE:** con questo potere 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:** questo potere permette al megalista di ottenere 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 mostruose), 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 addirittura 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 (mai quello originariamente inteso, ma spesso in direzione opposta) entro il suo raggio d'azione.

### Quarto Circolo

**CONTROLLO AMBIENTALE:** con questo potere 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:** il megalista può lanciare i suoi incantesimi aumentando il loro raggio d'effetto (ad esclusione degli incantesimi con raggio zero, cioè personale, o a tocco) grazie allo sfruttamento delle 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:** il megalista 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:** il megalista 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 precedente).

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 è in grado di sfruttare il potere del nodo per infondere intelligenza umana in una pianta o in un animale, risvegliando la sua anima e la sua coscienza. 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, Saggezza 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 acquista 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 e le capacità di movimento originali, e qualsiasi 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 necessita 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 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 Enorme 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 (catablepa), mentre le piante si trasformano in cumuli striscianti (shambling mounds) o treant malvagi e brutali.

### Quinto Circolo

**PLASMARE IL TERRITORIO:** con questo potere 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. *crecita 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.

## Capitolo 4. Incantatori Arcani Alternativi

Facendo riferimento a quanto esposto finora, è chiaro che qualsiasi individuo dotato di un'intelligenza superiore a 10 punti (poiché sono pochi coloro che riescono a comprendere appieno i significati delle formule magiche) che riceva un minimo di indottrinamento iniziale sulla lingua della magia e sui simboli arcani può essere in grado di evocare il potere degli incantesimi arcani. Questa sezione elenca tutte le classi arcane disponibili ai personaggi di Mystara oltre al classico Mago, ed elabora regole aggiuntive per le classi tradizionali capaci di lanciare incantesimi arcani: in ciascuna di esse viene riportata la lista di incantesimi accessibili, la progressione di lancio in base al livello, e la descrizione dei nuovi incantesimi specifici della classe (tutti gli altri sono invece riportati nei supplementi ufficiali o in questo tomo).

Alcune delle classi proposte sono state introdotte in alcuni supplementi ufficiali, poi riprese ed ampliate in questo libro. Per documentarsi sulla versione originale della classe, si faccia riferimento ai seguenti manuali:

- Draghi: in *AC10: Book of Giants and Dragons*.
- Elementalista (Elementalist): in *Tome of Magic (AD&D)* e *Arabian Adventures (AD&D)*
- Elfo Mago (Elf-Mage): in *Gazetteer 5: The Elves of Alfheim*.
- Giustiziere Arcano (Spellslayer): in *The Complete Sha'ir's Handbook (AD&D)*.
- Incantatori fatati (Fairy Folk): in *PC1: Tall Tales of the Wee Folk*.
- Ladro: nel set Expert di D&D.
- Maestro dei Sigilli (Hakomon): in *Gazetteer 12: The Golden Khan of Ethengar*.
- Mago Selvaggio (come Wokani o Wicca): in *Gazetteer 10: The Orcs of Thar*, in *PC1: Tall Tales of the Wee Folk*, in *PC2: Top Ballista*, in *PC3: The Sea People*, in *Savage Coast Sourcebook* e in *Orc's Head Peninsula*.
- Pastore di Rad (Shepherd of Rad): in *Gazetteer 3: The Principalities of Glantri*.
- Principe Mercante di Minrothad (Merchant Prince): in *Gazetteer 9: The Minrothad Guilds*.
- Stregone (Sorcerer/Sorceress): in *D&D 3<sup>rd</sup> Edition Player's Handbook*.

### **Legenda:**

Requisiti Primari: indica le caratteristiche considerate primarie per la classe.

Altri requisiti: l'allineamento (ove specificato), il livello (ove specificato), le abilità generali possedute (ove specificato), e i valori minimi che i punteggi del personaggio devono rispettare affinché egli appartenga a quella classe.

Dadi Vita: il tipo di Dado Vita che il personaggio usa per ogni livello, e il numero di PF che acquisisce dopo un certo livello (solitamente dopo il 9°).

PE e Livello massimo: la tabella di PE di riferimento e il livello massimo raggiungibile dalla classe.

Tiri Salvezza: i Tiri Salvezza di riferimento della classe.

THAC0: il THAC0 di riferimento della classe.

Armature consentite: le armature che il personaggio di quella classe può indossare continuando a sfruttare tutti i vantaggi connessi alla classe, e il tipo di scudo preferito (ove utilizzabile). In effetti, ogni personaggio può comunque usare qualsiasi scudo o armatura anche contravvenendo alle limitazioni della propria classe, ma occorre essere consapevoli che ciò comporta penalità di varia natura (probabilità di fallimento di incantesimi arcani, penalità ad abilità ladresche, penalità al Tiro per Colpire, penalità da Ingombro, e così via). Per qualsiasi dettaglio relativo ad armature o scudi, si faccia riferimento al Capitolo 1 del manuale *Armeria di Mystara* (disponibile gratuitamente online).

Armi consentite: le armi che il personaggio di quella classe può o sa utilizzare. Si ricorda che il Mago comune è in grado di usare solo armi il cui danno base a una mano sia al massimo pari al proprio Dado Vita (d4 per maghi di taglia Media) e a due mani sia di due gradi superiore (d6), tutte le armi di almeno due taglie inferiori rispetto alla propria e solo le armi da tiro usabili a una mano (indipendentemente dal danno); infine non può usare armi doppie o in asta. Per ulteriori dettagli sulle armi, vedere il Capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara*.

Abilità Speciali: tutti i poteri e i privilegi particolari (abilità generali escluse) che la classe garantisce al personaggio. Solitamente sono spiegate nella descrizione dei Poteri Speciali della classe, con riferimenti a regole presentate in questo manuale, ad eccezione delle due capacità seguenti:

*Opzioni di combattimento dei guerrieri:* indica le tre opzioni di Schiantare, Parare e Disarmare. Per ulteriori dettagli si rimanda il lettore al Capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara*.

*Attacchi multipli:* il personaggio è in grado di effettuare più di un attacco al round, con la stessa arma o con armi diverse. Il guerriero acquisisce un attacco aggiuntivo al 12°, al 24° e al 36° livello, per un totale di 4 attacchi al round al 36° livello. Gli attacchi aggiuntivi dei semi-umani dipendono ciascuno dalla propria razza di appartenenza e si acquistano con le Classi d'Attacco.

Maestria nelle Armi: la maestria di riferimento della classe. Per ulteriori dettagli si rimanda il lettore al Capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara*.

Abilità Generali obbligatorie: le abilità generali obbligatorie per la classe (si faccia riferimento al *Manuale delle Abilità Generali* disponibile gratuitamente online per la descrizione completa di tutte le abilità).

## Draghi

I draghi non imparano a *lanciare incantesimi* come gli umani, ossia scegliendo una classe appropriata (mago o chierico), ma possiedono una magia innata e affinano la conoscenza dei propri poteri magici nel corso degli anni, maturando e accumulando esperienza, conoscenze e tesori magici. Poiché i draghi sono creature magiche, la loro conoscenza della magia (cioè il numero ed il livello degli incantesimi conosciuti) aumenta col trascorrere del tempo: i draghi più vecchi sono dunque gli incantatori più potenti, e il livello da incantatore del drago corrisponde sempre ai suoi DV, fino al valore massimo di 36.

Tutti i draghi sono in grado di *evocare incantesimi arcani*. I draghi non necessitano di libri di magia o di preghiere per apprendere i propri incantesimi, poiché essi manifestano spontaneamente un certo numero di poteri magici (uguale al numero di incantesimi che riescono a lanciare quotidianamente) man mano che acquistano esperienza. Naturalmente i draghi non sono obbligati a lanciare ogni incantesimo una volta sola, ma possono scegliere di combinare il lancio in modo diverso asseconda dell'opportunità (ovvero lanciare più volte uno stesso incantesimo), fintanto che non eccedono nel numero di magie che possono utilizzare quotidianamente per ogni livello di potere. Inoltre, i draghi non necessitano di preparare anticipatamente gli incantesimi, ma decidono sul momento quale incantesimo utilizzare tra quelli che conoscono. Il numero di incantesimi lanciabili dai vari tipi di draghi in base alla loro età (Dadi Vita) viene indicato nella tabella 4.1 riportata al termine di questa sezione (in neretto è indicato il livello Adulto, in neretto corsivo quello Venerabile, oltre il quale la progressione si arresta). Essi possono spaziare nella scelta tra tutte le scuole di incantesimi arcani disponibili. Poiché gli incantesimi conosciuti spontaneamente sono pochi, i draghi cercano costantemente di accumulare pergamene magiche e libri degli incantesimi per ampliare le loro conoscenze arcane e la lista degli incantesimi utilizzabili. Basta infatti che un drago studi una pergamena arcana o un incantesimo scritto in un libro per una volta perché riesca a ricordarsene e possa riutilizzarlo in seguito senza doverlo ristudiare quotidianamente come fanno i maghi.

Per recuperare gli incantesimi, un drago deve meditare per almeno quattro ore, durante le quali accumula le energie magiche necessarie per evocare nuovamente gli effetti desiderati mentre resta in stato di trance e riposa. Non è possibile usare questa meditazione per più di una volta nell'arco delle 24 ore.

Una minoranza di draghi (il 10%) particolarmente saggi e devoti si dedica anche al culto degli immortali (solitamente le divinità venerate sono il Grande Drago e gli altri tre signori dei draghi, Opale, Perla e Diamante). In tal caso, essi divengono effettivamente dei sacerdoti-maghi, e affiancano la lista degli *incantesimi divini* (vedi la sezione *Lista degli incantesimi divini comuni*) propri della divinità venerata alla lista degli incantesimi arcani conosciuti, ampliando così e-

normemente le loro possibilità di scelta e la loro versatilità. Tuttavia, il numero di incantesimi dei vari livelli lanciabili quotidianamente rimane quello stabilito in base alla loro razza ed età (ovvero continuano ad usare la tabella degli incantesimi disponibili ai draghi riportata di seguito). I draghi sacerdoti necessitano di un simbolo sacro per convogliare il potere degli immortali, hanno accesso ai poteri speciali concessi dalle loro divinità e possiedono le stesse restrizioni in fatto di armi usabili; i draghi chierici però, non sono in grado di scacciare i non-morti.

Infine, i draghi possono anche utilizzare e creare nuovi incantesimi e anche oggetti magici riservati agli incantatori del proprio tipo (vedi il Volume 3), sempre che riescano ad indossarli o maneggiarli: un drago chierico può servirsi di un *bastone guaritore* (reggendolo tra le unghie) o leggere una pergamena di *creazione minore* (con qualche opportuno accorgimento per srotolarla), ma probabilmente avrà grosse difficoltà a mettersi al dito un *anello sacro*, a meno che non ne crei uno fatto apposta per la sua taglia (magari un orecchino o un amuleto anziché un anello).

**Tab. 4.1 – Incantesimi disponibili in base alle razze**

| DV | Bianco       | Nero         | Verde          | Blu            | Rosso            | Dorato           |
|----|--------------|--------------|----------------|----------------|------------------|------------------|
| 1  | -            | -            | -              | -              | -                | 1                |
| 2  | -            | -            | -              | 1              | 1                | 2                |
| 3  | -            | -            | 1              | 2              | 2                | 2/1              |
| 4  | 1            | 1            | 2              | 2/1            | 2/1              | 2/2              |
| 5  | 2            | 2            | 2/1            | 3/1            | 3/1              | 3/2              |
| 6  | <b>3</b>     | 3            | 3/1            | 3/2            | 3/2              | 3/2/1            |
| 7  | 4            | <b>4</b>     | 3/2            | 3/3            | 3/2/1            | 3/2/2            |
| 8  | 4/1          | 4/1          | <b>3/3</b>     | 4/3            | 3/2/2            | 3/3/2            |
| 9  | 4/2          | 5/2          | 4/3            | <b>4/4</b>     | 3/3/2            | 4/3/3            |
| 10 | 4/3          | 5/3          | 4/4/1          | 5/4/1          | <b>3/3/3</b>     | 4/4/3            |
| 11 | 5/3          | 5/3/1        | 4/4/2          | 5/4/2          | 4/3/3            | <b>4/4/4</b>     |
| 12 | <b>5/3/1</b> | 5/3/2        | 4/4/3          | 5/4/3          | 5/3/3            | 4/4/4/1          |
| 13 |              | 5/4/2        | 5/4/3          | 5/5/3          | 5/3/3/1          | 5/4/4/1          |
| 14 |              | <b>5/4/3</b> | 5/4/3/1        | 5/5/3/1        | 5/4/3/1          | 5/5/4/1          |
| 15 |              |              | 5/4/4/2        | 5/5/3/2        | 5/4/3/2          | 5/5/4/2          |
| 16 |              |              | <b>5/5/4/3</b> | 5/5/4/2        | 5/5/3/2          | 5/5/4/3          |
| 17 |              |              |                | 5/5/4/3        | 5/5/4/2          | 5/5/4/3/1        |
| 18 |              |              |                | <b>5/5/5/4</b> | 5/5/4/3          | 5/5/4/3/2        |
| 19 |              |              |                |                | 5/5/4/3/1        | 5/5/5/3/2        |
| 20 |              |              |                |                | <b>5/5/4/3/2</b> | 5/5/5/4/2        |
| 21 |              |              |                |                |                  | 5/5/5/4/3        |
| 22 |              |              |                |                |                  | <b>5/5/5/4/3</b> |

## Elementalista

Requisiti Primari: Intelligenza.

Altri requisiti: Intelligenza maggiore o uguale a 9.

Dadi Vita: Usa i DV del mago (9d4) fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: L'Elementalista usa la stessa tabella di progressione del Mago per PE e incantesimi.

Tiri Salvezza: Mago di pari livello.

THACO: Mago di pari livello.

Armature consentite: Nessuna armatura o scudo.

Armi consentite: Armi semplici il cui danno base a una mano sia max pari al proprio Dado Vita (d4) e a due mani sia di due gradi superiore (d6), armi da tiro/ fuoco a 1 mano e armi di 2+ taglie più piccole.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi arcani, specializzazione, amplificare incantesimi, controlla elementali.

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia arcana (elementalismo scelto).

### Descrizione Generale

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 alla catastrofe tra gli alphetiani, poiché la disputa filosofica per stabilire quale dei quattro elementi primari dell'universo (acqua, aria, fuoco e terra) fosse il più potente e il più puro, 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 presto 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 non morì, e venne tramandato come disciplina segreta tra diverse sette più o meno pubbliche di incantatori. Persino i flaemi, i discendenti glantriani dei Seguaci del Fuoco, continuarono a seguire l'ideologia dell'elementalismo del fuoco, e sulla base delle antiche tradizioni alphetiane crearono l'Arte Segreta dell'Elementalismo, una delle Sette Arti Segrete glantriane (vedi sezione *Le Sette Arti Segrete*).

Oggi, l'elementalismo puro è una tradizione misterica riservata a pochi circoli di iniziati, e nell'Impero Alphetiano viene ancora visto con sospetto. Per questo gli elementalisti cercano di essere discreti riguardo alla loro dottrina, ma non mancano di far mostra del proprio potere e di supportare la causa del proprio elemento quando se ne presenta l'occasione.

### Scuole Elementali di Specializzazione

Aria, acqua, terra e fuoco costituiscono la base delle quattro scuole elementali. Come le otto scuole di magia, ogni elemento ha un proprio opposto, e ad ogni elementalista è proibito imparare incantesimi legati al proprio elemento opposto, né può utilizzare oggetti magici che riproducano effetti basati su quell'elemento. Da notare che nel Multiverso mystarano le opposizioni elementali sono diverse da quelle di altre ambientazioni (dove di norma fuoco si oppone a acqua e aria a terra).

**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. La scuola opposta è quella della Terra.

**Aria:** la magia elementale dell'Aria riguarda ogni genere di gas e vapore, nonché il volo e la gravità. Gli elementalisti dell'aria sono famosi per il desiderio di viaggiare e la personalità frivola e altezzosa. La scuola opposta è quella del Fuoco.

**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. La scuola opposta è quella dell'Aria.

**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 scuola opposta è quella dell'Acqua.

### Poteri dell'Elementalista

L'elementalista, in quanto **mago specializzato**, riceve un bonus di +2 a tutti i suoi TS contro effetti legati al proprio elemento, impone una penalità di -2 ai TS per evitare effetti da lui creati basati sul suo elemento, ma subisce una penalità di -2 a tutti i TS per evitare gli effetti basati sull'elemento opposto. Inoltre, ogni elementalista è in grado di lanciare un incantesimo aggiuntivo per livello di potere basato sul suo elemento. Tuttavia, egli deve rinunciare a tutti gli incantesimi e agli oggetti legati alla scuola elementale opposta. Infine, tutti gli incantesimi basati sul suo elemento sono considerati "comuni" (vedi Volume 3).

L'elementalista può anche **amplificare gli incantesimi elementali**. Una volta al giorno, egli può scegliere di lanciare un incantesimo della scuola da lui prescelta come se avesse acquisito 1d4 ulteriori livelli di esperienza. La decisione deve essere annunciata prima di lanciare l'incantesimo e questo effetto aumenta tutte le variabili della magia legate al livello dell'incantatore. Tuttavia, questo potere non permette all'elementalista di lanciare incantesimi di un livello che non gli sarebbe normalmente permesso.

Infine, raggiunto il 15° livello, l'elementalista può **controllare gli elementali** evocati appartenenti alla propria scuola senza bisogno di concentrazione, e compiere altre azioni mentre mantiene il controllo.

### **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*). Nel caso di incantesimi creati ex novo, il Master deve valutare se l'incantesimo possa essere collegato ad uno degli elementi e se non si trova un collegamento plausibile, la magia non dovrebbe essere annoverata tra quelle elementali. A fianco di ogni incantesimo è indicata la sigla della scuola di appartenenza.

#### **ACQUA (47 incantesimi)**

##### **Primo Livello**

1. Barriera impermeabile (Ab)
2. Contrastare elementi (Ab)
3. Esplosione elementale (Ev)
4. *Evaporazione magica* (Tr)
5. Galleggiare (Tr)
6. Pioggia magica\* (Tr)

##### **Secondo Livello**

1. *Affogare* (Tr)
2. Dardi elementali (In)
3. Nuotare\* (Tr)
4. Soffio arcano (In)

##### **Terzo Livello**

1. Arma elementale (Tr)
2. Cono di freddo (In)
3. Dardo liquido (Ev)
4. Forma liquida (Tr)
5. Respirare elemento (Tr)
6. Simulacro liquido (Ev)
7. Trasmutare liquidi (Tr)

##### **Quarto Livello**

1. Acqua aeriforme\* (Tr)
2. Acqua in ghiaccio\* (Tr)
3. *Aria liquida* (Tr)
4. *Ghiaccio in acqua* (Tr)
5. Lancia di ghiaccio (In)
6. Muro d'acqua (In)
7. Muro di ghiaccio (In)
8. Nebbia solida (Ev)
9. Tempesta di ghiaccio (In)

##### **Quinto Livello**

1. Distorsione spaziale (Tr)
2. Evoca elementali (Ev)
3. Forma elementale (Tr)
4. Onda congelante (In)
5. Protezione elementale (Ab)

##### **Sesto Livello**

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

##### **Settimo Livello**

1. *Agitare le acque* (Tr)
2. Calmare le acque\* (Tr)
3. Pioggia acida (Ev)
4. Vincola elementali (Ev)

##### **Ottavo Livello**

1. Aura elementale (Tr)

2. Ghiaccio perenne (In)
3. Orrido avvizzimento (Ne)

##### **Nono Livello**

1. Maremoto (Ev)
2. Potere elementale (Tr)
3. Raggio polare (In)

#### **ARIA (49 incantesimi)**

##### **Primo Livello**

1. Aria calda (Tr)
2. Caduta morbida (Tr)
3. Contrastare elementi (Ab)
4. Esplosione elementale (Ev)
5. Fluttuare (Tr)
6. Onda sonora (In)
7. Suono fantasma (Il)
8. Ventriloquio (Il)

##### **Secondo Livello**

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

##### **Terzo Livello**

1. Climatizzare ambiente (Tr)
2. Creare aria (Ev)
3. Forma gassosa (Tr)
4. Muro di vento (In)
5. Rombo di tuono (In)
6. Rubare il respiro (Ne)
7. Respirare elemento (Tr)
8. Volare (Tr)

##### **Quarto Livello**

1. Acqua aeriforme\* (Tr)
2. *Aria liquida* (Tr)
3. Creare atmosfera (Ev)
4. Nebbia solida (Ev)
5. Tromba d'aria (Ev)
6. Veicolo incantato (Tr)

##### **Quinto Livello**

1. Distorsione spaziale (Tr)
2. Evoca elementali (Ev)
3. Forma elementale (Tr)
4. Frusta di vento (In)
5. Nube mortale (Ev)
6. Protezione elementale (Ab)

##### **Sesto Livello**

1. Controllare i venti (Tr)
2. Evanescenza (Tr)
3. Nebbia acida (Ev)
4. Nube velenosa (Ev)
5. Protezione elementale estesa (Ab)
6. Viaggio elementale (Ev)

##### **Settimo Livello**

1. Controllo della gravità (Tr)
2. Controllo del tempo atmosferico (Tr)
3. Nube esplosiva (Ev)
4. Vincola elementali (Ev)

##### **Ottavo Livello**

1. Aura elementale (Tr)
2. Nave di nuvola (Ev)
3. Nube corrosiva (Ev)

### **Nono Livello**

1. Potere elementale (Tr)
2. Ruggito possente (In)
3. Uragano (Ev)

### **FUOCO (47 incantesimi)**

#### **Primo Livello**

1. Aria calda (Tr)
2. Contrastare elementi (Ab)
3. Esplosione elementale (Ev)
4. Mani brucianti (In)
5. Raggio incandescente (In)

#### **Secondo Livello**

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

#### **Terzo Livello**

1. Arma elementale (Tr)
2. Dardi incendiari (Tr)
3. Palla di fuoco (In)
4. Respirare elemento (Tr)
5. Trappola di fuoco (Ab)

#### **Quarto Livello**

1. Attacco solare (In)
2. Ali della fenice (Ev)
3. Muro di fuoco (In)
4. Scudo di fuoco (Ab)
5. Strali infuocati (In)

#### **Quinto Livello**

1. Distorsione spaziale (Tr)
2. Evoca elementali (Ev)
3. Fiamma purificatrice (In)
4. Forma elementale (Tr)
5. Onda di fuoco (In)
6. Protezione elementale (Ab)
7. Traccia di fuoco (Di)

#### **Sesto Livello**

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

#### **Settimo Livello**

1. Fuoco dilaniante (In)
2. Nube esplosiva (Ev)
3. Palla di fuoco ritardata (In)
4. Ragnatela infiammante (In)
5. Vincola elementali (Ev)

#### **Ottavo Livello**

1. Aura elementale (Tr)
2. Morte esplosiva (In)
3. Pietre incandescenti (Tr)

#### **Nono Livello**

1. Furia infuocata (In)
2. Pioggia di meteore (In)
3. Potere elementale (Tr)

### **TERRA (45 incantesimi)**

#### **Primo Livello**

1. Contrastare elementi (Ab)
2. Esplosione elementale (Ev)
3. Nascondere tracce (Il)
4. Proiettili magici (Tr)
5. Scavare (Tr)

#### **Secondo Livello**

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

#### **Terzo Livello**

1. Fertilità\* (Tr)
2. Pugno di roccia (Ev)
3. Respirare elemento (Tr)
4. Rocce in sassi (Tr)
5. Sassi in rocce\* (Tr)
6. Sterilità (Tr)

#### **Quarto Livello**

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

#### **Quinto Livello**

1. Dissoluzione\* (Tr)
2. Distorsione spaziale (Tr)
3. Evoca elementali (Ev)
4. Forma elementale (Tr)
5. Frantumare (Tr)
6. Indurire (Tr)
7. Muro di pietra (Ev)
8. Pelle di pietra (Ab)
6. Porta di roccia (Tr)
9. Protezione elementale (Ab)

#### **Sesto Livello**

1. Carne in pietra\* (Tr)
2. Creare pietra (Ev)
3. Legno pietrificato (Tr)
4. Pietra in carne (Tr)
5. Protezione elementale estesa (Ab)
6. Roccia in lava (Tr)
7. Terre mobili (Tr)
8. Viaggio elementale (Ev)

#### **Settimo Livello**

1. Roccia (Tr)
2. Trasporto via roccia (Ev)
3. Vincola elementali (Ev)

#### **Ottavo Livello**

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

#### **Nono Livello**

1. Fiume di sabbia (Ev)
2. Pioggia di meteore (In)
3. Potere elementale (Tr)

## **Elfo Mago**

Requisiti Primari: Intelligenza.

Altri requisiti: Intelligenza maggiore o uguale a 13, Destrezza maggiore o uguale a 9.

Dadi Vita: Usa i DV dell'elfo (9d6) fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: L'elfo mago ha una propria tabella di avanzamento riportata sotto e può arrivare fino al 20° livello.

Tiri Salvezza: Elfo di pari livello.

THAC0: Elfo di pari livello, ma non progredisce oltre il THAC0 di un elfo di 10° livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura e scudo.

Armi consentite: Qualunque arma semplice.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi arcani, Sangue elfico (non risente di impedimenti al lancio degli incantesimi se indossa armature).

Maestria nelle Armi: Come biclasse Guerriero-Mago.

Abilità Generali obbligatorie: Magia arcana, varie abilità razziali obbligatorie.

### **Descrizione Generale**

Tutti sanno che gli elfi comuni sono molto abili sia nell'utilizzo di magie che nel combattimento, e ciò li rende effettivamente dei temibili avversari in qualsiasi scontro. Tuttavia, la maggioranza degli elfi ha un limite alle proprie abilità magiche giunti ad alti livelli, e cerca di compensare questo con lo studio e la pratica delle proprie abilità combattive (diventando cioè un Elfo Signore e progredendo con attacchi multipli e opzioni di combattimento dei guerrieri grazie alle Classi d'Attacco, ma sacrificando la propria abilità magica e rimanendo fermi al 10° livello come incantatori arcani – vedi l'elfo standard di D&D nei manuali Base, Expert e Companion).

Alcuni individui tuttavia, sentono di avere una maggiore predilezione per le arti arcane, e decidono di seguire la Via del Libro anziché quella della Spada, ovvero di diventare Elfi Maghi anziché Elfi Signori. In questo caso, essi mettono da parte qualsiasi interesse per le arti marziali e si dedicano anima e corpo allo studio della magia, per uguagliare e superare gli incantatori umani, rinomati per la loro potenza. Da notare che esistono elfi maghi in tutte le comunità e le razze di elfi, sia tra quelli comuni, che tra gli elfi dell'ombra, che tra gli aquarendi, e quindi le considerazioni riportate di seguito valgono per tutte le razze elfiche.

Gli elfi maghi non sono molti tuttavia, proprio perché questa carriera richiede un grande sforzo di volontà e una dedizione assoluta alle arti magiche. Infatti, l'elfo può scegliere questa strada fin dal 1° livello, oppure decidere di seguire la Via del Libro una volta raggiunto il 10° livello, ma oltre questo livello, non è più possibile cambiare la strada intrapresa. Raggiunto il 10° livello inoltre, ogni elfo che intraprende la carriera di mago deve ritirarsi presso un altro elfo mago in una comunità elfica, e studiare per un periodo pari a un me-

se per livello di potere che intende padroneggiare per affinare le proprie conoscenze magiche. Durante ogni mese, egli guadagna 250 PE (pari a 3.000 PE all'anno) grazie alle sue ricerche (non è necessario approfondire ulteriormente gli argomenti delle ricerche se il giocatore non lo desidera), e terminato il periodo minimo può scegliere se rimanere ancora col suo mentore (continuando a guadagnare altri 250 PE per mese di permanenza), oppure uscire e avventurarsi nel mondo per mettere in pratica le conoscenze acquisite e fare esperienza (ovvero acquisire i PE necessari a passare di livello). Ogniqualvolta raggiunga un livello di esperienza che gli permetterebbe di lanciare incantesimi di livello di potere superiore però (quindi al 12°, 14°, 16° e 18°), egli dovrà tornare in ritiro per altri mesi a meditare e studiare nuovamente come sopra descritto.

I sacrifici che un elfo mago deve fare sono quindi parecchi, ma i pochi che riescono ad avanzare su questo sentiero ottengono grandi poteri e un riconoscimento immediato all'interno della comunità elfica, poiché essi fanno propri i segreti più intimi e profondi della vera natura degli elfi e riescono a mostrare al mondo qual è il vero potere latente della razza elfica. Il loro rango non è pari a quello di un Custode o un Capo Clan, ma sicuramente vengono rispettati tanto quanto il Possessore del Clan.

### **Tabella di Progressione dell'Elfo Mago**

Come già accennato, l'elfo mago sceglie di non aumentare le sue capacità combattive oltre il 10° livello, e quindi non acquisisce le opzioni di combattimento dei guerrieri, né gli attacchi multipli, disponibili solo per gli elfi signori (elfi che avanzano con le normali Classi d'Attacco, acquistando anche +2 PF per ognuna di esse). Visto che si specializza nell'uso degli incantesimi arcani, le sue capacità combattive non aumentano oltre il 10° livello, e mantiene perciò lo stesso THAC0 di un elfo di 10° livello per tutti i livelli successivi. In compenso, egli guadagna la capacità di lanciare incantesimi dei livelli di potere superiori (mentre l'elfo signore si ferma al 5°) e aumenta il numero di magie utilizzabili quotidianamente. L'elfo mago (come tutti gli elfi del resto) utilizza la lista degli incantesimi della scuola elfica, e non ha alcun impedimento nel lancio di incantesimi se indossa armature (proprio a causa della sua particolare natura magica e delle caratteristiche della sua scuola di appartenenza). La Tabella 4.2 riporta l'esatta progressione per quanto riguarda i PE e gli incantesimi dell'elfo mago.

Da notare che, se anche l'elfo mago guadagna l'accesso agli incantesimi dei livelli superiori prima del mago comune (in termini di livelli d'esperienza), i PE che deve fare sono comunque superiori a quelli del mago di pari livello, e come se non bastasse il numero di magie lanciabili al livello massimo (il 20°) è di poco inferiore a quello di un mago con gli stessi PE, e sensibilmente inferiore a quello di un mago di 36° livello.

Infine, se l'elfo vuole avere accesso ad incantesimi che sono al di fuori della sua lista, deve ricercarli per forza al di fuori della nazione elfica, in una regione in cui l'incantesimo che ricerca sia conosciuto.

**Tab. 4.2 – Tabella di Progressione dell’Elfo Mago**

| Livello | PE        | Incantesimi per Livello di Potere |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------|-----------|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
|         |           | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1       | 0         | 1                                 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 2       | 4.000     | 2                                 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 3       | 8.000     | 2                                 | 1 | – | – | – | – | – | – | – |
| 4       | 16.000    | 2                                 | 2 | – | – | – | – | – | – | – |
| 5       | 32.000    | 2                                 | 2 | 1 | – | – | – | – | – | – |
| 6       | 64.000    | 3                                 | 2 | 2 | – | – | – | – | – | – |
| 7       | 120.000   | 3                                 | 3 | 2 | 1 | – | – | – | – | – |
| 8       | 240.000   | 4                                 | 3 | 2 | 2 | – | – | – | – | – |
| 9       | 400.000   | 4                                 | 4 | 3 | 2 | – | – | – | – | – |
| 10      | 600.000   | 5                                 | 4 | 3 | 2 | 1 | – | – | – | – |
| 11      | 850.000   | 6                                 | 5 | 3 | 3 | 2 | – | – | – | – |
| 12      | 1.100.000 | 6                                 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | – | – | – |
| 13      | 1.350.000 | 7                                 | 6 | 4 | 4 | 3 | 2 | – | – | – |
| 14      | 1.600.000 | 7                                 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | – | – |
| 15      | 1.850.000 | 8                                 | 7 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | – | – |
| 16      | 2.100.000 | 8                                 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | – |
| 17      | 2.350.000 | 8                                 | 8 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | – |
| 18      | 2.600.000 | 8                                 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 19      | 2.850.000 | 8                                 | 8 | 7 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 20      | 3.100.000 | 8                                 | 8 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 |

## **Giustiziere Arcano**

Requisiti Primari: Destrezza e Carisma.

Altri requisiti: Destrezza e Carisma maggiori di 12, Allineamento Legale.

Dadi Vita: Usa gli stessi DV (9d4) del Ladro fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +2 Punti Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Giustiziere Arcano usa la stessa tabella di avanzamento del Chierico e arriva al 36° livello.

Tiri Salvezza: Ladro di pari livello.

THACO: Ladro di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, scudi di una taglia inferiore.

Armi consentite: Armi da mischia a 1 mano, qualsiasi arma da tiro.

Abilità Speciali: Abilità ladresche, Tatuaggio scarlatto.

Maestria nelle Armi: Come un Ladro di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Schivare (bonus), Fingere.

### **Descrizione Generale**

Il Giustiziere Arcano è una figura leggendaria e misteriosa, e in assoluto il nemico più temuto dagli incantatori arcani. Pur essendo egli stesso dotato di poteri magici, infatti, lo scopo principale di ogni giustiziere arcano è di annientare coloro che utilizzano incantesimi arcani, in modo da impedire loro di portare scompiglio nel mondo e di usare per fini ignominiosi le arti magiche. Ogni giustiziere ha infatti l'abilità sorprendente di privare qualsiasi incantatore arcano dei suoi poteri, recidendo il legame magico tra un individuo e la magia che permea l'universo (il modo in cui ciò può essere compiuto è un segreto custodito gelosamente dai giustizieri), e questo può chiaramente portare alla sconfitta anche del più temuto tra i maghi, se egli viene privato della sua fonte primaria di potere. Per questo i giustizieri arcani sono odiati da qualsiasi incantatore arcano, e incredibilmente temuti allo stesso tempo, poiché incarnano l'esatto opposto delle aspirazioni comuni che guidano ogni individuo lungo la strada della magia.

Il giustiziere arcano (che può essere di qualsiasi razza, non solo umano) appartiene ad un ordine segreto e ben ramificato, composto di individui che pongono al di sopra di ogni altra cosa una cieca diffidenza verso le arti arcane. Essi credono che la magia arcana sia la forma più pericolosa e diabolica di corruzione esistente al mondo, e che la maggior parte dei maghi non sia in grado di usare i propri poteri magici per il bene della società, visto che non sono abbastanza saggi o virtuosi. Per evitare quindi che essi producano sofferenza nel mondo a causa della loro dabbenaggine o di una intenzionale e maligna volontà di potenza, i giustizieri si adoperano per eliminare radicalmente dal mondo la minaccia rappresentata dalla magia arcana, sopprimendo la fonte del male, ovvero gli incantatori

arcani. Non tutti gli incantatori sono malvagi o meritano di morire, questo ogni giustiziere lo sa, ma non è disposto a correre rischi, e per questo, al minimo segno di abuso dei propri poteri da parte di un incantatore arcano, un giustiziere preferisce agire per eliminare la minaccia anziché sperare nella redenzione del mago. Per questo motivo solitamente nessun incantatore arcano appartiene allo stesso gruppo in cui si trova un giustiziere (se l'identità di quest'ultimo è nota), e viceversa, poiché è molto facile che un mago commetta un'azione considerata imperdonabile dal giustiziere e venga quindi perseguitato fino alla morte.

### **Storia dell'Ordine Scarlatto**

I giustizieri arcani nacquero nell'ormai scomparso Impero di Nithia circa 600 anni prima della fondazione dell'Impero di Thyatis. A quel tempo, la magia arcana era divenuta uno strumento incredibilmente devastante nelle mani di stregoni senza scrupoli e nobili assetati di potere, che per assecondare i propri sogni di ricchezza avevano dato ascolto alle promesse tentatrici dei demoni dell'Entropia conducendo l'impero su un sentiero senza uscita verso la corruzione e la distruzione totale. Molti individui soffrivano a causa delle privazioni e delle ingiustizie perpetrate dai nobili corrotti e sanguinari, e nel tentativo di arginare il devastante influsso nithiano sulle popolazioni circostanti, un gruppo di immortali ispirò alcuni sacerdoti ad agire per contrastare il Male che aveva avvelenato l'impero prima che fosse irrimediabilmente perduto.

Sfortunatamente, alcuni di questi sacerdoti (probabilmente sotto l'influenza di immortali antropici sotto mentite spoglie) si persuasero che il problema derivasse dall'abuso dei poteri arcani di maghi e stregoni di corte, che avevano stregato il faraone ed i nobili nithiani contro la loro volontà e li avevano allontanati dalla saggezza degli immortali, e decisero di trovare un modo per contrastare e annullare l'influsso di questi incantatori, in modo che l'Impero di Nithia potesse tornare agli antichi splendori e che le ire degli dei venissero placate col sacrificio dei malvagi. Fu così che questi sacerdoti fondarono l'Ordine Scarlatto e reclutarono un gruppo scelto di fedeli e obbedienti seguaci per condurre ricerche proibite e pericolose, spiare e rapire maghi e creature fatate nel tentativo di comprendere i segreti della loro magia e annullarla completamente.

Fu solo grazie all'influenza di alcuni immortali (anche se non è chiaro se fossero demoni o guardiani) che l'ordine svelò il segreto del tatuaggio scarlatto, e dopo averne valutato i rischi e gli effetti, i sacerdoti dell'ordine decisero che solo i migliori guerrieri e assassini al loro servizio sarebbero diventati i primi giustizieri arcani, individui lesti, astuti e micidiali, dotati di poteri finalizzati all'unico obiettivo di controllare e all'occorrenza eliminare maghi e stregoni dissennati nel nome dei guardiani immortali.

In pochi decenni il piano venne attuato, e gli sforzi dell'Ordine Scarlatto causarono una guerra civile interna all'impero che lo frammentò ulteriormente e favorì un accentramento del potere nelle mani della ca-

sta sacerdotale, tra cui si diffuse a macchia d'olio la paranoia propagandata dall'Ordine nei confronti degli incantatori arcani. Il timore di un colpo di stato orchestrato dagli incantatori arcani (in particolare dai Seguaci del Fuoco di Magian, un tempo una setta potente che godeva del favore del Faraone) non fece che precipitare la situazione, spingendo i sacerdoti ad approvare ricerche e pratiche tanto aberranti quanto pericolose, nel tentativo di svelare misteri proibiti che avrebbero garantito la supremazia della casta sacerdotale su quella dei maghi. Fu così che l'ultimo Faraone di Nithia, nel tentativo assurdo di distruggere in un sol colpo tutti i suoi nemici e sobillato nella sua follia dallo stesso Ordine Scarlatto (i cui capi avevano evidentemente ceduto alla sete di potere tanto quanto i maghi che cercavano di sterminare), avviò i preparativi per un rituale talmente devastante ed empio da attirare l'inevitabile punizione degli stessi immortali protettori dell'Impero.

L'annientamento della Nithia non fu causato quindi dalle ambizioni degli stregoni, ma dall'eccessiva sete di potere e dalla follia dimostrata dalla sua casta sacerdotale, rappresentata in primo luogo dal Faraone e dall'Ordine Scarlatto. Grazie all'intervento delle divinità che un tempo avevano favorito l'ascesa dei nithiani, i cosiddetti Guardiani, e alla fine del VI secolo PI tutti gli insediamenti nithiani nel Mondo Conosciuto scomparvero, e molte delle sue colonie in altre parti del mondo vennero distrutte o assorbite dalle popolazioni native, perdendo completamente le memorie relative al proprio passato e alle proprie origini.

Con la scomparsa di Nithia, l'Ordine Scarlatto subì un duro colpo, ma non andarono perse tutte le sue conoscenze. Infatti, alcuni giustizieri emigrati nelle colonie sopravvissero alla distruzione di Nithia, ma l'effetto della magia immortale alterò le loro memorie modificandone sia l'atteggiamento che le motivazioni di fondo. Essi si convinsero di essere stati colpiti da una maledizione potentissima ordita dai maghi più potenti che vivevano nelle zone limitrofe (l'Impero Alphetiano per i giustizieri delle colonie nithiane orientali, la Magocrazia di Herath per quelli delle colonie occidentali), che aveva avuto effetti devastanti anche sulle popolazioni circostanti, causando la distruzione di un'intera civiltà (senza tuttavia ricordarsi altri particolari su di essa). Animati da un rinnovato disprezzo nei confronti della magia arcana, i giustizieri superstiti persero la motivazione religiosa che aveva dato origine alla creazione della loro setta, ma continuarono ad agire nell'ombra per distruggere i maghi o impedirgli di abusare delle loro capacità, focalizzando in particolare i loro sforzi contro i regni della magia arcana più potenti (gli alphetiani a est e gli herathiani a ovest).

I membri della setta decisero di reclutare solo persone motivate dall'odio verso le arti arcane, evitando accuratamente di allearsi con ordini religiosi o militari di varia natura o di accettare al suo interno sacerdoti e guerrieri consacrati proprio per avere completa libertà d'azione e di intenti, ed avere la completa fedeltà dei suoi membri. L'Ordine riformato divenne così una gilda ben strutturata e tentacolare con un modello gerarchico molto particolare. I vertici dell'Ordine decisero infatti di creare una rigida struttura fatta di cellule e

branche indipendenti. Ogni candidato sarebbe entrato a far parte della setta solo dopo un attento esame attitudinale e motivazionale da parte di uno dei suoi membri. Ciascun giustiziere si sarebbe preso cura di un solo discepolo a cui affidare incarichi e tramandare i segreti e i dogmi della setta, e avrebbe riferito ad un solo superiore, da cui avrebbe preso ordini, secondo uno schema piramidale che avrebbe visto un solo leader (detto Venerabile) a capo di ogni regione di interesse. Ciascun Venerabile sarebbe rimasto in contatto con gli altri leader, senza però conoscerne mai l'identità. In questo modo, limitando il numero di persone conosciute, si sarebbe evitato il rischio di un tracollo in caso di scoperta di una delle cellule, e se uno dei rami dell'Ordine fosse stato potato fino alla radice uccidendo il Venerabile, i restanti avrebbero potuto eleggerne uno nuovo a cui affidare la ricostruzione della branca mancante.

Nei secoli successivi alla fondazione di Thyatis, l'ordine si sviluppò grazie a questa nuova organizzazione, mantenne i contatti tra i suoi membri e trovò terreno fertile all'interno delle comunità tiranneggiate dal dispotismo di maghi e stregoni. In parte utilizzando fondi elargiti segretamente dall'Imperatore di Thyatis per arrestare l'espansione dell'Alphetia nel momento di maggior crisi, l'Ordine Scarlatto creò cellule in tutto il Mondo Conosciuto e oltremare, specialmente nelle magocrazie. A tutt'oggi, i Giustizieri Arcani sono una realtà nascosta che pochi incantatori riescono a comprendere, ma questo è esattamente lo scopo che si erano prefissi i vertici dell'ordine: far credere di non esistere per continuare ad agire indisturbati.

### *Armi e Armature*

Il giustiziere arcano è solito indossare solo armature leggere, per sfruttare al meglio le sue abilità ladresche. Di solito non utilizza scudi, ma in circostanze straordinarie può servirsi di un buckler (ovvero uno scudo di una taglia inferiore alla propria); nel caso voglia proteggersi con uno scudo di dimensioni più grandi, non è in grado di portare attacchi per quel round.

Per quanto riguarda le armi, il giustiziere può usare qualsiasi tipo di arma da tiro e armi usabili con una mano sola, poiché preferisce affrontare le sue vittime con armi che gli permettano di avere sempre una mano libera per toccarle direttamente ed annullare i loro poteri arcani, prima di dar loro il colpo di grazia.

### *Poteri del Giustiziere Arcano*

Il giustiziere arcano è a tutti gli effetti una sottoclasse del ladro e possiede quindi tutte le comuni **abilità ladresche** (colpire alle spalle, combattimento scaltro, schivata attiva), anche se utilizza la tabella di avanzamento in PE del Chierico (ignorando quella di progressione degli incantesimi) per bilanciare i poteri ricevuti. I giustizieri hanno anche accesso alle abilità segrete dei ladri (v. *Ladro* v. 2.5 disponibile online per ulteriori informazioni sulle varie abilità), a scelta tra le seguenti, considerate quelle tipiche dell'Ordine Scarlatto, la gilda a cui appartiene ogni giustiziere:

- Colpire alle spalle migliorato
- Colpo micidiale
- Combattimento ravvicinato
- Eludere
- Eludere migliorato
- Fisico temprato
- Grazia felina
- Maestro del travestimento
- Maestro delle trappole
- Maestro scassinatore
- Passare inosservato
- Prontezza di riflessi
- Sensi allertati
- Spirito vigile
- Tecniche di assassinio
- Volontà indomita

Il giustiziere arcano non è in grado di utilizzare oggetti magici specifici degli incantatori arcani né di apprendere l'uso della magia arcaica come alcuni ladri riescono a fare, poiché rifiuta le arti magiche e l'istruzione arcaica considerata fonte di possibile corruzione e distruzione, ma può usare senza limiti di sorta qualsiasi altro tipo di oggetto magico generico, non ristretto ad una singola classe, oltre a sfruttare i poteri innati derivanti dal suo tatuaggio (vedi sotto).

Ogni giustiziere viene iniziato ai misteri della sua professione da un Mentore (un personaggio di almeno 9° livello), il quale, dopo essersi assicurato che l'individuo sia sufficientemente dotato (punteggi di Destrezza e Carisma maggiori o uguali a 12 e allineamento esclusivamente Legale) e motivato nei confronti della lotta contro i maghi, compie la cerimonia appropriata per iscrivere sul corpo dell'iniziato il **tatuaggio scarlatto**, un sigillo magico e mistico inizialmente creato dai sacerdoti nithiani, che permette all'individuo di sviluppare vari poteri arcani simili ai normali incantesimi, utilizzando il suo corpo come ricettacolo, senza dover studiare la magia come i comuni incantatori. Ogni giustiziere di almeno 6° livello è in grado di compiere la cerimonia del tatuaggio, che dura 1 giorno intero e richiede materiali costosi e pitture speciali, per un valore di 1.000 m.o.

Il tatuaggio scarlatto è grande quanto un palmo ed è abbastanza vistoso oltre che essere indelebile, e per questo spesso viene apposto in parti del corpo poco esposte (inguine, schiena, cosce, o anche sul cuoio capelluto, dove ricrescono poi i capelli) per custodire il segreto. Il tatuaggio è in pratica una runa molto potente che consente al soggetto di sviluppare determinati poteri magici man mano che acquisisce esperienza (avanza di livello) ed entra in simbiosi con la magia che permea il simbolo, ma questo potere ha un prezzo. Infatti, come assicurazione per evitare che i membri dell'ordine venissero tentati dal potere delle arti arcaiche, i sacerdoti che crearono il tatuaggio fecero in modo che per chiunque lo ricevesse diventasse impossibile comprendere l'uso della magia arcaica. Pertanto, nonostante possa tentare di studiare la magia arcaica presso i migliori istituti o tutori, qualsiasi giustiziere non riuscirà mai a comprendere come leggere la lingua della magia

né a evocare incantesimi tramite la magia arcaica (ivi compreso sfruttare pergamene magiche arcaiche o racchiusi negli oggetti tipici dei maghi); non hanno invece limitazioni riguardo alla magia divina.

Il giustiziere sviluppa spontaneamente un potere ogni 2 livelli (a scelta del giocatore tra quelli accessibili una volta raggiunto il livello sotto riportato e quelli inferiori), e funzionano tutti come gli incantesimi arcani omonimi del livello indicato. Con la sola esclusione del tocco che annulla la magia, tutti i poteri derivanti dal tatuaggio sono evocabili solo una volta al giorno, hanno effetto solo sul giustiziere, e ciascun effetto è può essere dissolto magicamente con le normali probabilità.

#### **Dal 1° livello:**

**Annullare la magia** (1 volta al round): il personaggio è in grado di rescindere il legame che permette ad un incantatore di evocare e vincolare energie arcaiche. In pratica, una volta al round il giustiziere può scegliere di usare questo potere, nel qual caso il tatuaggio scarlatto appare sulle sue mani, e toccando un incantatore arcano a mani nude (CA per il TxC calcolata ignorando eventuali armature) quest'ultimo deve effettuare un TS contro Incantesimi: se fallisce di 1-4 punti, diventa incapace di lanciare incantesimi arcani per un turno; se il TS fallisce di 5+ punti, la vittima è incapace di lanciare incantesimi arcani per un periodo di un'ora; se infine il TS è un 1 naturale, allora la vittima non riuscirà ad utilizzare alcun incantesimo per le successive 24 ore. Il TS della vittima è modificato (a vantaggio o a svantaggio) in base alla differenza tra il proprio livello e quello del giustiziere arcano. Ad esempio, se la vittima è un mago di 3° e un giustiziere di 5° annulla la magia su di lui, il mago dovrà fare un TS con penalità di -2; se invece fosse un mago di 8°, beneficerebbe di un bonus di +3.

#### **Dal 2° livello** (v. incantesimi arcani di 1°):

*Camuffamento, Individuare il magico, Lettura dei linguaggi, Lungavista, Lungopasso, Mentire, Movimenti del ragno, Resistenza, Saltare, Scudo magico.*

#### **Dal 6° livello** (v. incantesimi arcani di 2°):

*Apnea, Barriera riflettente, ESP, Localizzare oggetti, Invisibilità, Levitazione, Protezione mentale, Scudo diflettente, Silenzio individuale, Vedere l'invisibile.*

#### **Dal 10° livello** (v. incantesimi arcani di 3°):

*Barriera elettrica, Forma gassosa, Infravisione, Lingue, Metamorfofi animale, Protezione da proiettili normali, Riflessi fulminei, Spiare, Velocità, Volare.*

#### **Dal 16° livello** (v. incantesimi arcani di 4°):

*Abilità eccezionale, Aura difensiva, Autometamorfofi, Distorsione, Invisibilità migliorata, Pensieri fittizi, Porta dimensionale, Vista a raggi X.*

#### **Dal 20° livello** (v. incantesimi arcani di 5°):

*Agilità felina, Forza taurina, Protezione elementale, Schermo occultante, Telecinesi, Tempra ferrea, Travestimento, Vista rivelante.*

## **Guerriero Arcano**

Requisiti Primari: Forza e Intelligenza.

Altri requisiti: almeno di 9° livello, Forza maggiore o uguale a 9, Intelligenza maggiore o uguale a 13.

Dadi Vita: Usa i DV del Guerriero (9d8) fino al 9° livello, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +2 Punti Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Guerriero Arcano ha la stessa tabella di avanzamento in PE del Guerriero.

Tiri Salvezza: Guerriero di pari livello.

THACO: Guerriero di pari livello.

Armature consentite: Qualsiasi armatura e scudo (soggetti a penalità nel lancio di incantesimi, vedi sotto).

Armi consentite: Qualunque arma.

Abilità Speciali: Opzioni di combattimento dei guerrieri (9° livello), attacchi multipli, lanciare incantesimi arcani (come mago di livello pari a 1/3 del livello reale del guerriero).

Maestria nelle Armi: Come un biclasse Guerriero-Mago da quando diventa Guerriero Arcano (v. sotto).

Abilità Generali obbligatorie: Istinto combattivo (bonus), Magia arcana e un'abilità di Forza.

### **Descrizione Generale**

Così come esistono guerrieri che si votano ad una determinata fede ed acquistano poteri divini, divenendo i sacri cavalieri di un immortale e di una chiesa, è anche possibile trovare guerrieri che invece hanno le qualità e la volontà per avventurarsi sulla difficile strada della magia arcana e apprendere i suoi segreti. Si tratta in questo caso di individui dalle capacità intellettive superiori alla media (l'Intelligenza minima deve essere di 13 punti), e che hanno già una lunga esperienza alle proprie spalle (devono essere almeno di 9° livello). È chiaro quindi che non tutti i combattenti possono diventare Guerrieri Arcani giunti al 9° livello.

Nel momento in cui decide di seguire la strada della magia arcana, il guerriero deve riuscire a trovare qualcuno che gli insegni i segreti di tale disciplina e che lo aiuti a comprendere il significato delle formule e della lingua della magia; deve cioè trovare un mago esperto (almeno di 18° livello) che sia disposto a diventare suo mentore e a svelargli i suoi segreti. Naturalmente, dato il modo quasi maniacale in cui gli incantatori arcani custodiscono gelosamente i propri segreti, quest'impresa non è da poco, e di solito il mago in questione lega a sé il guerriero apprendista con un patto molto particolare, spesso suggellato da un'*imposizione* che il guerriero accetta di ricevere. Questo patto richiede che il combattente serva il suo mentore come un cavalier servente (in pratica la stessa cosa che fanno paladini e vendicatori nei confronti di una chiesa), ed in cambio il mago si impegna ad insegnargli le basi delle pratiche arcane e a metterlo a conoscenza di alcuni dei suoi incantesimi. In pratica, il guerriero arcano guadagna tutte le responsabilità d'un cavaliere nei riguardi del mago, degli alleati del mago e dei suoi nemici (ovvero deve servirlo e proteggerlo, dichiarando guerra o

affrontando in battaglia i suoi nemici se necessario), e in cambio, il mago prende il combattente come apprendista, lo protegge, lo ospita e gli svela i segreti delle arti magiche (insegnandogli anche l'abilità generale *Magia arcana*).

### **Poteri e Restrizioni del Guerriero Arcano**

Il guerriero arcano continua ad utilizzare la tabella di progressione in PE tipica del guerriero (proprio come fanno paladini e vendicatori), così come restano invariati i suoi PF, il THACO e le classiche abilità del guerriero che acquisisce normalmente ai livelli superiori (opzioni di combattimento e attacchi multipli), però in più guadagna anche la possibilità di lanciare incantesimi e usare oggetti degli incantatori arcani.

Il guerriero arcano può imparare a **lanciare incantesimi arcani** come se fosse un mago di un terzo del suo livello reale di esperienza (arrotondato per difetto). Quindi, se il combattente diventa guerriero arcano al 9° livello, egli avrà le abilità di un mago di 3° livello. Il tempo di studio necessario per guadagnare la capacità di lanciare incantesimi è di 2 settimane per il livello attuale del personaggio; così, se un combattente desidera diventare un guerriero mago al 15° livello, il PG deve passare 30 settimane di tempo di gioco imparando i principi fondamentali di uso della magia insieme al suo mentore.

Per lanciare e memorizzare incantesimi, il guerriero arcano deve possedere un proprio libro degli incantesimi. Il guerriero apprenderà gli incantesimi dal suo mentore secondo i termini del loro patto, e può imparare solo gli incantesimi che gli insegna il suo mentore. Egli non può copiare incantesimi nel suo libro da altre pergamene o ricercarli da solo (vedi punto 9), e se viene scoperto dal mentore a copiare incantesimi non autorizzati, il guerriero arcano rischia di suscitare l'ira del suo maestro, che sicuramente lo abbandonerà dopo aver sfogato la sua rabbia per la mancanza di disciplina dell'allievo. Alcuni patti possono richiedere che il guerriero arcano regali al suo insegnante un oggetto magico adatto secondo il livello di potere dell'incantesimo che gli viene svelato, altri patti richiedono il pagamento monetario, ma altri possono richiedere ricerche epiche o ulteriori giuramenti. In generale, il personaggio dovrebbe presentare al suo mentore un dono del valore di 1.000 m.o. per il livello di potere dell'incantesimo appreso, sia questo in moneta o in natura. Il tempo richiesto per imparare l'incantesimo è 1 settimana per il livello di potere dell'incantesimo: alla conclusione del periodo, la magia può essere scritta nel libro di magia del guerriero mago. Un guerriero arcano ha però una probabilità di sbagliare a scrivere l'incantesimo pari a 5% per il livello dell'incantesimo (primo livello = 5%, secondo = 10%, terzo = 15%, quarto = 20%, quinto = 25%, sesto = 30%): se la magia non viene scritta correttamente, risulta inutilizzabile, e il personaggio deve ricominciare da capo i suoi studi per riscrivere la formula (anche se non deve dare altri doni al suo maestro).

Il guerriero arcano può utilizzare le pergamene arcane con una *lettura del magico*. Tuttavia, c'è sempre

una probabilità fissa del 10% che la lettura fallisca, creando un risultato inatteso, poiché il personaggio ha una comprensione imperfetta della natura della magia.

Il guerriero arcano può usare tutti gli oggetti magici riservati agli incantatori arcani. Tuttavia, come con le pergamene, c'è una sempre probabilità fissa del 10% che l'oggetto magico non funzioni o malfunzioni (a scelta del DM).

Il guerriero arcano può continuare a utilizzare le armi tipiche dei guerrieri (visto che rimane pur sempre un combattente, che però usa una minima parte del suo tempo e dei suoi sforzi per apprendere anche le arti arcane), progredendo però nelle maestrie ad un ritmo più lento (in pratica dal livello in cui diventa guerriero mago si considera come un bivalente, vedi le regole espone nel manuale *Armeria di Mystara* disponibile online).

Il guerriero arcano può indossare armature e lanciare incantesimi, ma ha una probabilità di fallire l'evocazione della magia in base alla protezione offerta e al tipo di materiale di cui è composta l'armatura. Per determinare le probabilità di fallimento si faccia riferimento alla Tabella 1.1. Egli tuttavia non risente del malus alla Destrezza e al Tiro per Colpire a cui sono soggetti gli incantatori arcani che indossano qualsiasi corazza, poiché è già abituato a muoversi e ad attaccare con indosso un'armatura e sa sfruttarne i punti di forza senza esserne impacciato.

Giunto al 9° livello da incantatore arcano (27° livello come guerriero), il personaggio può creare autonomamente oggetti magici. Egli può ricercare incantesimi per conto proprio (se ha accesso ad una libreria o ha altre risorse), benché necessiti del doppio del tempo normale per scrivere una magia nel suo libro (2 settimane per il livello di potere della magia) e abbia scarse probabilità di riuscita nell'incantare oggetti magici (ovvero quelli di un mago di basso livello, vedi il Volume 3 per le regole specifiche).

Giunto al 30° livello come guerriero (ovvero al 10° livello da incantatore arcano), il personaggio non necessita più di un mentore per accrescere la propria abilità magica, e può affrancarsi dagli obblighi e dai doveri verso il proprio maestro con un ultimo dono (di solito del valore non inferiore alle 30.000 m.o.). Naturalmente, il personaggio può anche scegliere di continuare il rapporto con il suo mentore fino alla morte di quest'ultimo o fino a quando egli non lo libera dal patto, ma se il guerriero arcano rompe il patto, il suo vecchio mentore diventa sempre un nemico giurato.

Se il mentore del guerriero arcano muore prima che il personaggio abbia raggiunto il 9° livello da incantatore arcano (ovvero il 27° livello da guerriero), egli non può progredire oltre nelle sue conoscenze magiche, e deve per forza cercare un nuovo mentore a cui giurare fedeltà. Se questo non avviene prima che il guerriero acquisisca un nuovo livello di esperienza, egli continuerà a crescere di livello solo come guerriero, non potendo più guadagnare livelli da incantatore.

## ***Incantatori Fatati***

“All’inizio dei tempi c’era solamente il Caos. Non si trattava semplicemente di una serie di piccoli disturbi all’interno di un universo vuoto: il Caos informale era l’universo, ed era lo stato naturale delle cose, così come ora lo è l’Equilibrio e l’Ordine. Anche gli Immortali allora erano differenti: le quattro sfere di Energia, Materia, Pensiero e Tempo erano parte integrante del Caos, e lottavano contro la sfera dell’Integrazione e della Vita, temendo l’ordine che essa intendeva dare al multiverso. Essa era nata dall’unione dei quattro elementi come un figlio legittimo, ma l’Entropia la temeva, poiché sapeva che avrebbe portato l’Ordine, il quale avrebbe soggiogato il Caos e conquistato il multiverso. E così accadde.

“Ora la situazione si è rovesciata, e viviamo in un universo in cui l’Entropia è la sfera che si oppone all’ordine naturale, all’interno del quale esistono le altre quattro sfere celesti: l’Equilibrio governa il multiverso, e il Caos è il nemico da combattere. Ma l’Ordine assoluto inevitabilmente conduce alla stagnazione, e da essa origina la morte. Per questo le quattro sfere si oppongono all’Entropia, la sfera della Morte (che appare dunque impossibile da eliminare, proprio come era impossibile eliminare la sfera della Vita nel Caos primigenio), e temono che essa torni a dominare il multiverso. Essa è la figlia del nuovo ordine, e così come l’Ordine sconfisse il Caos di cui era figlio, così anche l’Entropia un giorno abatterà l’Ordine e tornerà a dominare l’universo. Questo è il Grande Ciclo del Multiverso, e così sempre sarà.

“Le creature che appartengono al Buon Popolo sono parte integrante di questo cerchio, poiché esse furono immortali all’inizio dei tempi, ma persero il loro status in seguito alla guerra tra Caos e Ordine. Infatti, quando la sfera della Vita si sollevò contro il Caos e le quattro sfere che lo componevano, in una guerra che coinvolse interi piani di esistenza e segnò per sempre miliardi di razze, alcuni degli immortali decisero di non prendere parte alla guerra e di non schierarsi dalla parte dei loro alleati entropici. Alla fine, la sfera della Vita vinse, rimodellando le quattro sfere secondo il nuovo ordine, mentre l’Entropia divenne una sfera a sé stante, in contrasto con tutte le altre.

“I nuovi immortali tuttavia non sapevano decidere che fare con quegli immortali che non avevano preso parte alla guerra cosmica. Infatti, se era vero che i neutrali non avevano combattuto per la causa del Caos, era anche vero che non si erano opposti ad essa, aiutandola indirettamente. Essi non meritavano di essere confinati all’interno della sfera dell’Entropia (nella quale comunque non sarebbero stati bene accetti), ma non potevano nemmeno essere accettati all’interno delle nuove sfere vittoriose.

“Quindi si decise per una via di mezzo, e i loro spiriti vennero dispersi nel Primo Piano, al centro di tutto il multiverso, con la promessa che sarebbero stati reincarnati e avrebbero vissuto in eterno nelle forme a loro più congeniali. Ad essi venne concessa una forma minore di immortalità, e poteri che andavano ben oltre

quelli dei semplici mortali. Così nacque il Popolo Fatato, una stirpe di esseri semi-immortali dai poteri arcani sorprendenti, che tuttavia non avrebbero mai potuto rivaleggiare con quelli delle divinità, né aspirare a ritornare tra le sfere celesti.

“Il Piccolo Popolo si innamorò della sua nuova casa e delle bellezze della natura, che fino a quel momento erano rimaste celate ai loro occhi immortali, troppo presi a vedere il quadro universale delle cose invece di soffermarsi sulla bellezza dei particolari. E così fu che scelsero di incarnarsi in forme affini alla natura e di vivere a contatto con essa, proteggendola e facendo amicizia con gli animali, creature semplici ma appassionate e sincere, proprio come loro. Per questo oggi i mortali trovano i membri del Piccolo Popolo esclusivamente là dove è presente la natura selvaggia, in luoghi di incomparabile bellezza, che le fate contribuiscono a mantenere protetti e riparati dall’incuria del tempo e dei mortali.

“E così i membri del Popolo Fatato vivono di era in era, reincarnandosi in nuovi corpi quando la loro esistenza comincia a tediarsi, e riscoprendo ogni volta il vero gusto della vita e delle passioni. Essi sanno che il Grande Ciclo prima o poi arriverà ad una svolta, così come è accaduto nel passato, e quando questo accadrà, sono pronti ad abbandonare la loro amata natura e a tornare tra le sfere celesti come campioni in difesa della Vita, in un universo dominato dal Caos, fino a quando il Caos non cadrà nuovamente e un nuovo ciclo inizierà daccapo.”

### ***Descrizione Generale***

Gli esseri che normalmente si definiscono fatati appartengono alla Corte delle Fate, ovvero al Piccolo Popolo governato dal Re Oberon e dalla Regina Titania. Questi esseri sono noti ai mortali coi nomi delle diverse razze che compongono il Buon Popolo: folletti (pixies), spiritelli (sprites), leprecauni (leprechauns), pooka, brownie, sidhe (le cosiddette fate), draghetti (woodrakes) e faerie (le fate dell’aria). Queste creature hanno un’innata natura magica, molto più potente di quella degli elfi, visto che si tratta di esseri antichissimi che possono vantare una forma minore di immortalità. Infatti, il Buon Popolo è composto da creature che all’inizio dei tempi erano immortali, e che successivamente dispersero la propria energia nel Primo Piano e vennero reincarnati in queste forme. Ognuno di loro può vivere in eterno, senza invecchiare mai, una volta diventato adulto, ma solitamente i singoli preferiscono rinunciare alla propria forma fisica ogni mille anni, e rinascere in una nuova forma fatata per ricominciare a vivere daccapo, facendo nuove esperienze; questo d’altronde è perfettamente in armonia con la loro concezione del Grande Ciclo della Vita. Il Piccolo Popolo è quindi felice della propria esistenza, e ha trovato nuovi scopi e nuovi modi per godere appieno della loro esistenza.

Le leggende mortali sulla Corte delle Fate abbondano, e solitamente si tende ad immaginare questi esseri intenti a far baldoria, a correre tra gli alberi e a giocare scherzi e tiri mancini alle altre razze. È vero

che il divertimento rimane il punto centrale della vita del Popolo Fatato, visto che essi amano godere di ogni momento e non preoccuparsi dell'avvenire, ma ciò non significa che non sappiano essere seri e compassati quando l'occasione lo richiede. Infatti, molti di loro indulgono nelle arti della filosofia, della musica e della storia allo stesso modo in cui amano banchettare, giocare, duellare e amareggiare. Oltre a questo, le fate mettono al primo posto nella loro vita la protezione dei loro simili e soprattutto della natura e del luogo in cui abitano, aiutando gli animali e agendo spesso in accordo coi druidi e gli elfi, le creature che i membri del Popolo Fatato stimano di più e ritengono più simili a loro.

Un altro passatempo comune del Piccolo Popolo è quello di immischiarsi nelle faccende dei mortali, spiandoli di nascosto grazie ai propri poteri, o giocando tiri mancini per il gusto di vedere le loro reazioni. Non mancano però quelle fate che si affezionano talmente ai mortali da diventare veri e propri protettori di un individuo, una famiglia o una comunità in particolare, così come esistono invece singoli che visitano i mortali solo per punirli delle malefatte commesse contro la natura. Altri infine cercano costantemente di evitare che le persone buone diventino corrotte e sono sempre in cerca di malvagi da contrastare, per arginare il male nell'universo. Questo atteggiamento nei confronti dei mortali è probabilmente un'antica eredità spirituale del periodo in cui il Caos dominava l'universo e gli immortali interagivano frequentemente nella vita delle creature mortali: certe abitudini sono dure a morire, specialmente negli esseri sempiterni.

Come si può giustamente supporre, non esistono chierici o incantatori divini tra il Popolo Fatato, visto che nessuno di loro ha buoni rapporti con gli immortali dopo che questi ultimi li hanno cacciati dalle sfere celesti e hanno ridotto i loro poteri. Simboli sacri, acqua santa e altri oggetti benedetti tendono ad irritare particolarmente le fate, che si tengono solitamente a distanza, ma non hanno effetti fisici deleteri su di loro (come invece può accadere coi non-morti). Nonostante questo, molti esseri fatati sembrano interessati alle credenze religiose dei mortali e alle leggende sugli immortali stessi, e spesso si spingono fuori dal loro territorio per cercare informazioni dettagliate e conversare con sacerdoti e uomini illuminati riguardo a questioni religiose e filosofiche.

### ***Nemici del Popolo Fatato***

Se il Popolo Fatato va tutto sommato d'accordo con le varie razze mortali (o quanto meno le ignora per la maggior parte del tempo) e non si cura particolarmente degli immortali, bisogna però precisare che esiste un nemico contro il quale qualsiasi fata accorrerebbe per combattere: i non-morti. Come le fate, anche i non-morti sono eterni e senza età, ma mentre il Popolo Fatato vuole proteggere e promuovere la vita in tutte le sue forme naturali, i non-morti fanno l'opposto, e cercano solo la distruzione di ciò che è vivo. Per questo la Corte delle Fate ha proibito a qualsiasi suo membro l'uso delle arti negromantiche, e chiunque venga sorpreso a farne uso viene dichiarato impuro e bandito

dalla corte per sempre. Alcuni credono che questi sfortunati vengano lentamente corrotti da queste energie negative, e che alla fine muoiano e diventino spiriti non-morti particolarmente agitati e odiosi (come ban-shee e poltergeist).

Una piccola parte di creature fatate infine, non può certo considerarsi ben disposta e amichevole verso le altre creature come la maggioranza delle fate. Infatti, questi individui si sentono costantemente frustrati dal fatto di non essere più immortali, e soffrono la riduzione del loro potere in qualsiasi forma si incarnino, sfogando la loro rabbia con comportamenti violenti e malvagi. Si tratta delle cosiddette Fate Oscure, che comprendono membri di ogni specie del Buon Popolo (in particolare i redcap, un tipo di brownie identificabile dall'immancabile berretto rosso, sono i più diffusi e odiati). Esse si sentono tradite dalla decisione degli immortali, relegate in un mondo imperfetto che sembra schermirle ogni momento, e per vendicarsi di questo insulto prendono di mira i mortali che incrociano sul loro cammino, con l'idea che nessuno dovrebbe godere della vita se essi stessi non ci riescono.

Il resto del Piccolo Popolo non comprende l'astio che queste fate oscure covano nei loro cuori, ma le tollera, ben sapendo che qualsiasi mezzo violento usato contro di loro non risolverebbe la situazione. Infatti, se le uccidessero, le loro anime verrebbero reincarnate in nuove fate malvagie, oppure potrebbero diventare non-morti pericolosi, mentre se decidessero di imprigionarle, sicuramente scatenerebbero la loro ira sull'intera comunità. Nella maggioranza dei casi quindi, le fate buone cercano di frenare i loro scherzi malvagi come possono, altre volte le fate oscure vengono punite con la loro stessa moneta, e in alcuni casi è persino possibile redimere questi disgraziati e purificare il loro spirito: proprio per questo, il Piccolo Popolo è sempre restio ad utilizzare la violenza ed infliggere la morte ai suoi simili.

### ***Poteri del Popolo Fatato***

Come già accennato, i membri del Piccolo Popolo non invecchiano come il resto dei mortali. Giunti all'età della maturità (intorno ai vent'anni, nel fulgore della loro giovinezza), il loro ciclo biologico si arresta ed essi rimangono ***eternamente giovani e sani***. Sono quindi immuni agli effetti dell'invecchiamento, e sono altresì immuni a qualsiasi tipo di malattia naturale (mentre quelle magiche hanno i normali effetti): la morte per loro arriva solo per cause violente o magiche, o più comunemente quando una fata sceglie di disperdere la propria energia vitale ed essere reincarnata in un nuovo individuo del Popolo Fatato.

L'assenza della paura della morte rende quindi le fate molto più avventurose e spericolate della maggior parte degli esseri, e questo si manifesta anche con un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza che coinvolgono qualsiasi tipo di paura. Tuttavia, le fate non sono sprovviste, e nessuna di loro andrebbe volentieri incontro ad una morte violenta sapendo i rischi che corre, poiché sarebbe molto meglio continuare a vivere e a fare nuove esperienze che morire stupidamente.

Inoltre, data la loro affinità con la natura e il mondo animale, le fate riescono a **parlare con gli animali** costantemente, facendosi capire e comprendendo il linguaggio di qualsiasi animale normale (Intelligenza 2) e non mostruoso. Ciò non significa che gli animali siano sempre automaticamente amichevoli, ma il carisma delle fate può aiutare nell'addolcire la reazione delle creature dei boschi (hanno un +2 a tutti i tiri reazione con gli animali), le quali di solito riescono a fare qualche favore alle fate se non ci sono rischi.

Ma il potere più caratteristico del Popolo Fatato è sicuramente la capacità dei suoi membri di rendersi **invisibili ai mortali** ogniqualvolta lo desiderino (basta concentrarsi per un round, ed è possibile farlo una volta al round), che permette loro di scorrazzare non visti nelle comunità umane e semi-umane e di spiare o giocare scherzi alle persone. In pratica, ogni fata ha la capacità di evitare la riflessione di qualsiasi tipo di luce (esclusa quella ultravioletta) sul proprio corpo, rendendosi così invisibile alla vista della maggior parte delle creature, escluse quelle che riescono a vedere gli ultravioletti (come alcuni insetti) o che percepiscono la realtà con altri sensi. A volte è possibile percepire uno strano scintillio nell'aria quando è presente una fata invisibile, come l'effetto che il caldo produce su un manto stradale nei giorni di afa, e questo accade specialmente vicino al tramonto, quando lo spettro della luce è vicino all'ultravioletto, ma non è mai possibile per un mortale discernere efficacemente un membro del Piccolo Popolo invisibile.

L'unico modo in cui si possono individuare le fate invisibili è tramite la magia (*vedere l'invisibile o vista rivelante*), oppure tramite la **seconda vista**, una capacità che tutte le fate possiedono e che permette loro di riconoscere altre fate sotto mentite spoglie (camuffate o trasformate magicamente) o di individuare membri del Piccolo Popolo invisibili ai mortali. Inoltre, la seconda vista permette alle fate anche di anticipare eventi futuri come una specie di limitata precognizione. In questo caso l'abilità precognitiva non è comandata dalla volontà dell'individuo, ma si manifesta quando meno uno se lo aspetta, facendo apparire davanti ai suoi occhi una scena ambientata nella stessa zona ma in un futuro prossimo (di solito non è possibile vedere oltre un anno nel futuro, e queste visioni sono sempre controllate dal Master, che può usarle come spunti per un'avventura). La seconda vista può anche essere donata ai mortali tramite la magia, ma dato che si tratta di un regalo molto prezioso, le fate lo concedono solo raramente e solo a coloro che si dimostrano amici fidati. A volte invece qualche mortale che annovera una fata nella sua famiglia può nascere con questo straordinario dono innato (di solito uno su mille), che lo contraddistinguerà per tutta la vita.

### **Incantatori Arcani del Popolo Fatato**

Non tutti i rappresentanti del Popolo Fatato hanno la capacità innata di lanciare incantesimi arcani, anche se tutti condividono i poteri sopraccitati e ciascuna razza possiede altri poteri caratteristici. In questo supplemento si è scelto di concentrare l'attenzione so-

lamente sulle tre razze che sono in grado di lanciare incantesimi caratteristici delle fate grazie alle loro capacità innate, ovvero spiritelli, leprecauni e sidhe. Per ciascuna di queste razze è presente una tabella di progressione per PE e incantesimi, e vengono specificati i poteri aggiuntivi di ognuna, da aggiungersi ai poteri tipici del Piccolo Popolo sopra descritti.

Gli incantatori fatati non necessitano di libri di magia o di preghiere per apprendere i propri incantesimi, poiché essi ne vengono a conoscenza spontaneamente man mano che acquistano esperienza. In pratica, essi hanno libero accesso a tutti gli incantesimi presenti nella lista dei Druidi (vedere Volume 2), a tutti gli incantesimi di Illusione e a quelli di altre due scuole tra quelle elencate in questo volume, ad eccezione di quelli appartenenti alla scuola di Necromanzia<sup>8</sup>. Le fate malvage invece, che hanno ceduto al richiamo dell'Entropia e dei propri istinti più maligni, possono usare gli incantesimi necromantici in cambio dell'accesso alle magie druidiche.

Gli incantatori fatati naturali sono considerati come Stregoni (v. classe omonima): conoscono subito un numero di incantesimi per livello di potere (tra quelli delle scuole prescelte e dei druidi) pari alla metà del punteggio di Carisma, e possono padroneggiarne fino al doppio. La fata può **lanciare spontaneamente gli incantesimi** quando ne ha bisogno senza eccedere rispetto al livello di potere padroneggiato (elencato nelle apposite tabelle riportate più avanti per ogni razza fatata di incantatori), senza doverli memorizzare precedentemente (come lo Stregone). Per recuperare gli incantesimi, l'incantatore fatato deve riposare per otto ore, dopo le quali mediterà per accumulare le energie magiche necessarie per evocare gli effetti desiderati.

Le fate possono utilizzare normalmente tutti gli oggetti magici arcani, ricercare nuovi incantesimi solo se appartenenti alle scuole conosciute, e creare oggetti magici con il procedimento comune (vedi Volume 3), utilizzando le magie a loro note. Infine, data la loro natura magica innata, gli incantatori fatati non vengono penalizzati nel lancio di incantesimi se indossano armature (proprio come gli elfi).

Per le altre razze fatate, è possibile lanciare incantesimi arcani solo se diventano maghi o stregoni, e possono lanciare incantesimi divini solo nel caso in cui diventino sciamani druidici (per maggiori informazioni si rimanda il lettore al Volume 2, nel capitolo *Incantatori Divini Alternativi*).

### **Incantesimi Esclusivi delle Fate**

Gli incantesimi sotto riportati sono stati aggiunti nel supplemento PC 1. Questi incantesimi sono specifici del popolo fatato e non sono replicabili in alcun modo da qualsiasi altro incantatore.

---

<sup>8</sup> Nel supplemento PC 1 è riportata una lista di incantesimi specifica che però include tutti gli incantesimi druidici, oltre che la maggior parte di quelli arcani. In questo manuale si è scelto di allargare la lista degli incantesimi delle fate pur rispettando i criteri originali, per dar loro maggiore flessibilità, eliminando gli incantesimi di livello superiore al 7° che invece erano stati inseriti nell'elenco originale.

## GUARIGIONE FATATA

*Cure Disease or Blindness*

**Livello:** 4°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: cura una malattia o la cecità o la sordità

Questo incantesimo permette all'incantatore di guarire un soggetto dagli effetti di una qualsiasi malattia (magica o normale), oppure dalla cecità o dalla sordità. Se un individuo soffre di più malanni ed è anche cieco o sordo, è necessario lanciare questo incantesimo più volte per rimuovere tutte le affezioni.

## CERCHIO FATATO

*Pixy Ring*

**Livello:** 7°

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 2 metri per livello

Durata: permanente

Effetto: crea una zona fatata all'interno della quale il tempo scorre in modo differente

Questo potente incantesimo permette alla fata di modificare una parte della realtà circostante e di incantarla affinché possa nascondere le fate che vi si trovano agli occhi dei mortali. L'incantesimo deve sempre essere lanciato in un luogo aperto, ed influenza un volume sferico di 2 metri di raggio per livello dell'incantatore: in questa zona si crea una distorsione spazio temporale permanente, che ripara qualsiasi creatura del Piccolo Popolo che vi trovi rifugio da qualsiasi tipo di individuazione, magica o comune. Persino chi vi passa vicino non riesce a vedere altro che semplice vegetazione (del tipo appropriato all'area circostante) nell'area d'effetto, e se tenta di entrare nel cerchio fatato, deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali: se riesce può entrare nel *cerchio fatato*, ma se fallisce, i suoi sensi vengono ingannati in modo che il percorso compiuto lo porti a rasentare l'area d'effetto camminando lungo la sua circonferenza (alla fine crederà di aver attraversato la zona, ma di non aver visto nulla al suo interno).

Comunque, qualsiasi mortale riesca ad entrare nel *cerchio fatato* senza essere stato invitato da una fata, deve effettuare un TS contro Paralisi ogni round di permanenza nell'area influenzata oppure immobilizzarsi improvvisamente a causa della natura magica del luogo: a quel punto sarà in balia del Piccolo Popolo, e non potrà più muoversi fino a che uno di essi non gli darà il permesso di farlo. Una volta che il mortale esce dal cerchio, occorrerà un nuovo invito per renderlo immune agli stessi effetti, se vorrà rientrare. Finché rimane nel cerchio, ogni creatura fatata realizza automaticamente qualsiasi Tiro Salvezza (se è ammesso) per evitare effetti spiacevoli prodotti dai mortali.

Il tempo e lo spazio vengono alterati impercettibilmente per i sensi mortali all'interno del *cerchio fatato*: infatti, il tempo atmosferico è sempre nelle condizioni migliori (anche se al di fuori dell'area d'effetto imperversa una bufera) e la temperatura è simile a quella di una calda giornata primaverile (intorno ai 20°C). Il trascorrere del tempo invece viene comandato dalla fata che ha creato il cerchio, la quale può rallentare lo scorrere del tempo fino a un decimo rispetto al normale (ovvero per ogni dieci ore, o giorni o mesi che trascorrono fuori dal cerchio, uno solo passa al suo interno), oppure accelerarlo allo stesso modo (per ogni ora o giorno o anno all'interno del cerchio ne passano dieci nel mondo esterno), con tutti gli effetti fisici del caso sulle cose e le creature che si trovano nell'area d'effetto (stanchezza, deperimento e invecchiamento).

Di solito il Popolo Fatato usa questo particolare incantesimo per incantare aree determinate di un paesaggio naturale da usare come punti di ritrovo stagionale, in cui celebrare danze e feste, oppure per incantare l'area in cui sorgerà un loro insediamento o un palazzo fatato, rendendolo quindi invisibile e introvabile per i comuni mortali. L'evocazione di un *cerchio fatato* è un procedimento difficile e sfiancante per una fata, dato che la cerimonia richiede un giorno intero, una polvere molto preziosa (composta da corno tritato di unicorno, polline di loto, sospiri d'innamorati e rugiada del crepuscolo) con cui cospargere l'area, e la fata perde permanentemente 1000 PE per ogni metro di raggio dell'area d'effetto, donando parte della sua energia all'ambiente per creare l'incantamento. Per questo si tratta di un incantesimo che viene usato molto di rado.

Il *cerchio fatato* non può essere dissolto magicamente se non usando un *desiderio* ben formulato e può essere annullato temporaneamente entro la zona influenzata dall'uso di un raggio anti-magia. Chiunque sia protetto da un'aura di anti-magia o da una *barriera anti-magia* ignora gli effetti avversi del *cerchio fatato*.

## LEPRECAUNO (LEPRECHAUN)

Il leprecauno è una creatura umanoide di taglia minuta (20 + 1d6 centimetri), particolarmente versato nell'artigianato e nelle arti comuni (vengono infatti chiamati gli artigiani del Piccolo Popolo). Generalmente porta i capelli corti, il cui colore varia dal nero al rosso acceso (mai più chiaro), e indossa un completo con pantaloni alla zuava, scarpe sempre ben lucide e resistenti, camicia bianca e giacca dai colori naturali (verde, marrone o nera). Di solito amano portare un cappello e fumare la pipa, un passatempo tanto amato quanto l'artigianato e la raccolta di monete e preziosi in genere, e i leprecauni maturi si distinguono da quelli ancora giovani per i loro lunghi favoriti, che mostrano con orgoglio. Le orecchie a punta sono l'unica caratteristica fisica che hanno in comune col resto delle fate, e al contrario della maggior parte dei membri del Popolo Fatato, i leprecauni portano barba e baffi, che tengono sempre molto curati.

Il leprecauno ha una predilezione naturale per l'artigianato che gli concede un bonus di +2 in una (e una sola) abilità generale di artigianato, che deve apprendere durante l'adolescenza. Normalmente sono esseri sedentari, ai quali non piace assentarsi dalla propria casa (costruita di solito tra le radici degli alberi o sotto terra), e amano accumulare oggetti preziosi e monete, custodendo il proprio tesoro con estrema avidità, che però viene meno solo se minacciati di morte. Da qui la leggenda diffusa tra i mortali che qualsiasi leprecauno catturato mostrerà al proprio catturatore il suo calderone d'oro per salvarsi la vita: infatti un leprecauno non può più rendersi invisibile ad un essere che lo scopre, fino a quando questi non distoglie lo sguardo da lui. Questa passione per la ricchezza è forse l'unico motivo che spinge un leprecauno a girare per il mondo, con l'intenzione di accumulare tesori e tornare a casa a vantarsi con gli altri suoi simili della propria ricchezza.

A parte questa incredibile tendenza all'avidità comunque, i leprecauni sono individui molto socievoli e di buona compagnia, e in particolare i cluricauni (leprecauni che vivono nelle cantine) sembrano amare molto di più il buon vino ed i liquori del vil denaro. Tutti i leprecauni sono però assai astuti, e questa loro caratteristica, unitamente con le loro abilità magiche,

gli permette di sopravvivere e di farla spesso in barba ad avversari più grandi e forti.

Il leprecauno può usare armi minute a una mano, e armi piccole a due mani, ma non può usare armi di dimensioni medie o superiori. Inoltre, di solito non porta né scudi né armature, anche se niente gli impedisce di usarle qualora ne trovasse di adatte alle sue dimensioni; anzi, spesso sono proprio i leprecauni a forgiare le armature per il Piccolo Popolo. Proprio a causa della sua naturale predisposizione verso la creazione di oggetti e l'artigianato, ogni leprecauno si considera come se fosse di livello doppio per determinare le probabilità di riuscita nella creazione di oggetti magici (vedi le regole nel Volume 3).

Il leprecauno usa lo stesso THACO e i Tiri Salvezza di un elfo di pari livello, ha una Classe d'Armatura base di 5 (migliorabile tramite la Destrezza, le abilità generali, la magia e l'uso di armature e scudi) e tira d4 per determinare i Dadi Vita: 1d4 PF per livello fino al 9° (9d4) contando eventuali bonus/malus Costituzione, poi +1 PF per ogni livello successivo dal 10° in poi (fino al 20°), senza contare più bonus/malus Costituzione.

**Tab. 4.3 – Tabella di Progressione del Leprecauno <sup>9</sup>**

| Livello | PE        | Incantesimi per Livello di Potere |   |   |   |   |   |   |
|---------|-----------|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|
|         |           | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1       | 0         | –                                 | – | – | – | – | – | – |
| 2       | 1.600     | 1                                 | – | – | – | – | – | – |
| 3       | 3.200     | 2                                 | – | – | – | – | – | – |
| 4       | 6.400     | 2                                 | 1 | – | – | – | – | – |
| 5       | 13.000    | 2                                 | 2 | – | – | – | – | – |
| 6       | 26.000    | 2                                 | 2 | 1 | – | – | – | – |
| 7       | 50.000    | 3                                 | 2 | 2 | – | – | – | – |
| 8       | 100.000   | 3                                 | 2 | 2 | 1 | – | – | – |
| 9       | 200.000   | 3                                 | 3 | 2 | 2 | – | – | – |
| 10      | 400.000   | 3                                 | 3 | 2 | 2 | 1 | – | – |
| 11      | 700.000   | 4                                 | 3 | 3 | 2 | 2 | – | – |
| 12      | 1.000.000 | 4                                 | 4 | 3 | 3 | 2 | – | – |
| 13      | 1.300.000 | 4                                 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | – |
| 14      | 1.600.000 | 5                                 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | – |
| 15      | 1.900.000 | 5                                 | 5 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 16      | 2.200.000 | 5                                 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| 17      | 2.500.000 | 5                                 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| 18      | 2.800.000 | 5                                 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 |
| 19      | 3.100.000 | 5                                 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| 20      | 3.400.000 | 5                                 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |

<sup>9</sup> L'ammontare di PE necessari all'avanzamento del leprecauno è stato ricalcolato rispetto a quello presentato nel PC1, *Tall Tales of the Wee Folk*, tenendo conto delle regole per il calcolo dei PE di creature mostruose con poteri particolari presentate nel PC3, *The Sea Creatures*. Inoltre, il livello massimo è diventato il 20° e non più il 36°, a causa dell'enorme quantità di PE richiesti senza ulteriori benefici dopo il 12°, e si è invece aumentata la progressione magica fino al 20° livello (originariamente si fermava al 10°, senza incantesimi di 6° e 7° livello di potere). Se si desidera adottare la tabella originale, fare riferimento al supplemento PC 1.

## SIDHE

Il sidhe (pronunciato: “scii”) è una creatura umanoide di dimensioni medie che viene normalmente chiamata anche “fata” (anche se in realtà questo termine si applica a tutte le razze che costituiscono il Piccolo Popolo). Di aspetto umano, salvo lineamenti vagamente elfici e orecchie a punta, il sidhe è in grado di mimetizzarsi bene in qualsiasi comunità umana o elfica, ed è spesso a causa delle sue azioni che è stato coniato il termine “changeling”. Infatti, non è raro che un sidhe rapisca un infante mortale dalla casa dei suoi genitori, sostituendolo con un infante sidhe o semplicemente con un ciocco di legno che sembra in tutto e per tutto il neonato, fino a che il genitore non lo tocca e si accorge della verità. Il bimbo viene poi allevato dalle fate e ad esso viene conferita permanentemente la seconda vista tramite uno speciale rituale: questo mostra quanto i sidhe amino effettivamente gli esseri mortali, e l’infante fatato che di solito infiltrano nelle comunità mortali viene considerato molto fortunato, visto che avrà l’opportunità di vivere prima una vita da mortale (non sapendo delle sue capacità e della sua vera natura) e poi di vivere una seconda vita come fata (quando, giunto alla maturità, si accorgerà di essere diverso e scoprirà i suoi veri poteri).

Tra le razze fatate, quella dei sidhe è sicuramente quella più diffusa tra le comunità di mortali, sia perché la loro presenza passa inosservata, sia perché il viaggio e l’avventura ha un posto predominante nel loro cuore, al pari del divertimento e dell’amore per la vita e la bellezza. La loro grande apertura mentale permette loro di fare amicizia con i mortali più facilmente del resto delle razze fatate, e questo ha portato spesso un sidhe ad innamorarsi di esseri mortali e a creare una famiglia con loro, salvo poi doverla abbandonare quando diventava chiara alla comunità la vera natura del sidhe o la sua famiglia moriva di vecchiaia (e questi eventi sono alla base di molte storie e ballate d’amore tragico sia sull’Isola dell’Alba che nel Mondo Conosciuto). I sidhe che invece preferiscono non viaggiare di solito si stanziano in una località di incredibile bellezza, e costruiscono la propria dimora immersa nella natura e ben sorvegliata da occhi indiscreti (non sono poche le storie di castelli incantati che appaiono solo alla luce lunare, o di cerchi di pietre sacre che diventano improvvisamente animati di suoni e voci durante particolari periodi dell’anno).

Oltre alle speciali capacità comuni alle fate, i sidhe possono anche *respirare acqua* costantemente (come l’omonimo incantesimo arcano di 3°), e infatti alcune di queste creature scelgono di vivere in mare piuttosto che nei boschi o tra gli uomini, amalgamandosi perfettamente all’interno delle comunità degli elfi acquatici, dei tritoni o dei merrow. I sidhe infatti sono una razza avventurosa, amante della libertà e dell’ignoto, e possiedono un forte spirito carismatico (bonus di +1 al punteggio di Carisma naturale) che li rende leader naturali (non a caso i sovrani della Corte delle Fate sono sempre stati sidhe). Inoltre, la loro flessibilità

gli concede di scegliere strade differenti dal punto di vista della classe di appartenenza: esistono infatti sidhe guerrieri e sidhe ladri, entrambi capaci di lanciare incantesimi arcani (anche se la tabella di progressione in PE è uguale per entrambi, vedi sotto). In pratica i sidhe sono all’interno del Piccolo Popolo ciò che gli umani rappresentano tra le razze umanoidi: individui in grado di adattarsi alle diverse situazioni e con un grande amore per l’avventura e il rischio.

Sfortunatamente, i sidhe hanno una grande debolezza dovuta al loro sangue e al metabolismo: non possono sopportare il ferro e le leghe ferrose (come l’acciaio), che si rivelano velenose. Il semplice contatto con oggetti di ferro (incluso l’essere ferito) provoca in un sidhe un’irritazione cutanea molto vistosa e fastidiosa (causa un -1 a tutti i TxC e alle prove di Destrezza) che resta per 1 turno, mentre l’ingestione di ferro può causare la morte (Tiro Salvezza contro Veleno per evitare il trapasso in 1d6 round, a meno che il materiale non venga rimosso prima che sia troppo tardi). Il contatto prolungato col ferro (come indossare un’armatura o delle catene di ferro o acciaio per più di dieci minuti) provoca anche l’indebolimento del sidhe (perdita di 1 punto di Forza e di Costituzione ogni ora), e se non si rimedia in tempo, questo può causare la morte della creatura (se i punteggi scendono a 0, il sidhe muore avvelenato; se invece viene rimosso l’oggetto, il sidhe recupera 1 punto di caratteristica ad ogni ora successiva). Per questo i sidhe usano normalmente armi e armature fabbricate con materiali animali o vegetali, oppure con minerali non ferrosi (come bronzo, oro, argento, rame, stagno, ecc.) o rari (ossidiana, adamantine, mithral, vetracciaio, ecc.), anche se questo comporta una maggiore spesa (per trovare i materiali adatti e farli lavorare) e minore possibilità di usare la maggior parte di armi e armature magiche.

Il sidhe guerriero usa gli stessi Tiri Salvezza (con bonus di +2 ai TS contro Incantesimi) e il THAC0 di un guerriero di pari livello, ha una Classe d’Armatura base di 7 (migliorabile tramite la Destrezza, le abilità generali, la magia, l’armatura e lo scudo), e tira d8 per determinare i Dadi Vita: 1d4 PF al livello zero, +1d8 per livello successivo dal 1° fino al 9° (9d8+1d4) contando eventuali bonus/malus Costituzione, poi +1 PF per ogni livello successivo dal 10° in poi (fino al 36°), senza contare più bonus/malus Costituzione. Il sidhe guerriero acquista gli attacchi multipli agli stessi livelli del guerriero (2 al 12°, 3 al 21° e 4 al 36°) e guadagna le opzioni di combattimento dei guerrieri al 9° livello. Non ha limitazione nel tipo di armatura indossata o alle armi usabili (tranne quelle dovute alla sua allergia al ferro, vedi sopra).

Il sidhe ladro usa gli stessi Tiri Salvezza (con bonus di +2 ai TS contro Incantesimi) e il THAC0 di un ladro di pari livello, ha una Classe d’Armatura base di 7 (migliorabile tramite la Destrezza, le abilità generali, la magia, l’armatura e lo scudo) tira d4 per determinare i Dadi Vita: 1d4 PF al livello zero (creatura normale), +1d4 per livello successivo fino al 9° (10d4) contando eventuali bonus/malus Costituzione, poi +1 PF per ogni livello successivo dal 10° in poi (fino al 36°), senza contare più bonus/malus Costituzione. Di

norma indossa solo armature leggere e non usa scudi, ma non ha limite alle armi usabili (tranne quelle dovute alla sua allergia al ferro, vedi sopra), e guadagna le classiche abilità ladesche proprio come un ladro di pari livello, inclusa la capacità di raddoppiare le ferite attaccando alle spalle. Inoltre, egli ha la possibilità di

mutare aspetto come se usasse l'incantesimo *camuffamento* (vedi la sezione *Lista degli incantesimi comuni delle varie scuole*) una volta al giorno, rimanendo in quella forma per una durata massima di 2d6 turni; la nuova forma non può essere dissolta magicamente, ma svanisce se il sidhe viene ucciso.

**Tab. 4.4 – Tabella di Progressione del Sidhe** <sup>10</sup>

| Livello | PE        | Incantesimi per Livello di Potere |   |   |   |   |   |   |
|---------|-----------|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|
|         |           | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 0       | 0         | –                                 | – | – | – | – | – | – |
| 1       | 3.000     | 1                                 | – | – | – | – | – | – |
| 2       | 6.000     | 2                                 | – | – | – | – | – | – |
| 3       | 12.000    | 2                                 | 1 | – | – | – | – | – |
| 4       | 24.000    | 2                                 | 2 | – | – | – | – | – |
| 5       | 50.000    | 2                                 | 2 | 1 | – | – | – | – |
| 6       | 100.000   | 2                                 | 2 | 2 | – | – | – | – |
| 7       | 200.000   | 2                                 | 2 | 2 | 1 | – | – | – |
| 8       | 400.000   | 3                                 | 2 | 2 | 2 | – | – | – |
| 9       | 600.000   | 3                                 | 2 | 2 | 2 | 1 | – | – |
| 10      | 800.000   | 3                                 | 3 | 2 | 2 | 2 | – | – |
| 11      | 1.000.000 | 3                                 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | – |
| 12      | 1.200.000 | 4                                 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | – |
| 13      | 1.400.000 | 4                                 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | – |
| 14      | 1.600.000 | 4                                 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 15      | 1.800.000 | 4                                 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| 16      | 2.000.000 | 4                                 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 17      | 2.200.000 | 4                                 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 18      | 2.400.000 | 4                                 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 19      | 2.600.000 | 5                                 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 20      | 2.800.000 | 5                                 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 21      | 3.000.000 | 5                                 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 22      | 3.200.000 | 6                                 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 23      | 3.400.000 | 6                                 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 24      | 3.600.000 | 7                                 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 |
| 25      | 3.800.000 | 7                                 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 |
| 26      | 4.000.000 | 7                                 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 27      | 4.200.000 | 8                                 | 7 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 28      | 4.400.000 | 8                                 | 8 | 7 | 7 | 6 | 6 | 6 |
| 29      | 4.600.000 | 8                                 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 |
| 30      | 4.800.000 | 8                                 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| 31      | 5.000.000 | 9                                 | 8 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 |
| 32      | 5.200.000 | 9                                 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 7 |
| 33      | 5.400.000 | 9                                 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| 34      | 5.600.000 | 9                                 | 9 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| 35      | 5.800.000 | 9                                 | 9 | 9 | 9 | 9 | 8 | 8 |
| 36      | 6.000.000 | 9                                 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |

<sup>10</sup> L'ammontare di PE necessari all'avanzamento del sidhe è stato ricalcolato rispetto a quello presentato nel PC1, *Tall Tales of the Wee Folk*, tenendo conto delle regole per il calcolo dei PE di creature mostruose con poteri particolari presentate nel PC3, *The Sea Creatures*. Tuttavia, il livello massimo raggiungibile è rimasto il 36°, per differenziarlo dal resto degli incantatori fatati e renderlo più simile agli umani. Inoltre anche la progressione nel lancio di incantesimi è stata aumentata per rendere il sidhe più versatile e potente almeno quanto gli elfi. Se si vuole adottare la tabella originale, fare riferimento al PC 1.

## SPIRITELLO (SPRITE)

Lo spiritello è una creatura umanoide di dimensioni minute (altezza 25 + 2d8 centimetri) di aspetto elfico (lunghe chiome chiare, orecchie a punta e occhi leggermente inclinati dai colori svariati) e dal temperamento estremamente avventuroso ed eroico. Essi sono incantatori naturali, e la loro abilità magica progredisce velocemente insieme con le loro qualità combattive. Di mente aperta e fondamentalmente molto curiosi ed amichevoli, gli spiritelli non esitano ad unirsi a gruppi di avventurieri mortali se ci sono occasioni di avventure, e restano con loro fintanto che sembrano divertirsi o che le sfide affrontate li entusiasmano, anche se non amano affatto fare vita di corte o fermarsi in città troppo a lungo (e solitamente quando entrano in una comunità mortale, si rendono invisibili per evitare di attirare troppo l'attenzione).

Lo spiritello può usare armi minute a una mano, e armi piccole a due mani, ma non può usare armi

di dimensioni medie o superiori. Di solito usa uno scudo ma non indossa armature (anche in virtù della sua CA naturale piuttosto bassa), poiché esse interferiscono con le sue capacità di volo: grazie alle sue ali da farfalla può infatti volare alla velocità di 54 (18) metri al secondo, ma non può sostenere più di metà del suo ingombro totale trasportabile mentre è in volo. Infine, un gruppo di cinque spiritelli è in grado di cooperare per evocare una *maledizione* (come l'incantesimo arcano di 4° livello) qualsiasi sia il loro livello.

Lo spiritello usa lo stesso THAC0 e i Tiri Salvezza di un elfo di pari livello, ha una Classe d'Armatura base di 5 (migliorabile tramite la Destrezza, le abilità generali e la magia) e tira d4 per determinare i Dadi Vita: 2d4 PF al 1° livello (parte come mostro con 1d4 Pf a livello 0), +1d4 per livello successivo fino al 9° (10d4) contando eventuali bonus/malus Costituzione, poi +1 PF per ogni livello successivo dal 10° in poi (fino al 20°), senza contare più bonus/malus Costituzione.

**Tab. 4.5 – Tabella di Progressione dello Spiritello**

| Livello | PE        | Incantesimi per Livello di Potere |   |   |   |   |   |   |   |
|---------|-----------|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
|         |           | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |   |
| 0       | 0         | –                                 | – | – | – | – | – | – | – |
| 1       | 1.700     | 1                                 | – | – | – | – | – | – | – |
| 2       | 3.400     | 2                                 | – | – | – | – | – | – | – |
| 3       | 7.000     | 2                                 | 1 | – | – | – | – | – | – |
| 4       | 15.000    | 2                                 | 2 | – | – | – | – | – | – |
| 5       | 30.000    | 2                                 | 2 | 1 | – | – | – | – | – |
| 6       | 60.000    | 2                                 | 2 | 2 | – | – | – | – | – |
| 7       | 120.000   | 2                                 | 2 | 2 | 1 | – | – | – | – |
| 8       | 240.000   | 3                                 | 2 | 2 | 2 | – | – | – | – |
| 9       | 500.000   | 3                                 | 2 | 2 | 2 | 1 | – | – | – |
| 10      | 750.000   | 3                                 | 3 | 2 | 2 | 2 | – | – | – |
| 11      | 1.000.000 | 3                                 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | – | – |
| 12      | 1.250.000 | 4                                 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | – | – |
| 13      | 1.500.000 | 4                                 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | – |
| 14      | 1.750.000 | 4                                 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | – |
| 15      | 2.000.000 | 4                                 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | – |
| 16      | 2.250.000 | 5                                 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | – |
| 17      | 2.500.000 | 5                                 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | – |
| 18      | 2.750.000 | 5                                 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | – |
| 19      | 3.000.000 | 5                                 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | – |
| 20      | 3.250.000 | 5                                 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | – |

**Nota:** L'ammontare di PE necessari all'avanzamento dello spiritello è stato ricalcolato rispetto a quello presentato nel PC1, *Tall Tales of the Wee Folk*, tenendo conto delle regole per il calcolo dei PE di creature mostruose con poteri particolari presentate nel PC3, *The Sea Creatures*. Inoltre, il livello massimo è diventato il 20° e non più il 36°, a causa dell'enorme quantità di PE richiesti senza ulteriori benefici dopo il 20°, e questo limita quindi anche il numero massimo di incantesimi conosciuti e lanciabili dallo spiritello; se si vuole adottare la tabella originale, fare riferimento al PC 1.

## Ladro

Esistono alcuni ladri che sono in grado di *lanciare incantesimi arcani e usare oggetti arcani* pur non avendo il potere dei maghi. Essi possono farlo solo perché ricevono da un maestro di magia un indottrinamento sufficiente a poter lanciare una *lettura del magico* e a riconoscere gli incantesimi più semplici (ovvero acquisiscono l'abilità generale *Magia arcana*). Naturalmente, questi ladri possono lanciare solo magie che trovano scritte su pergamene magiche dopo avere identificato i simboli magici tramite una *lettura del magico* o usare oggetti magici riservati ai maghi dopo averli identificati con una prova riuscita di *Magia arcana*, ma non è detto che il potere evocato sia totalmente sotto il controllo del profano.

Dunque rivedendo in parte le regole originali di D&D<sup>11</sup>, qualsiasi ladro dotato di sufficiente Intelligenza (13 punti) che riceva un'adeguata istruzione da un mago o che studi da solo per lungo tempo le arti arcane, facendo esperienza vicino a qualche incantatore arcano (deve essere almeno di 9° livello e possedere l'abilità *Magia arcana*), è in grado di lanciare incantesimi arcani, con la limitazione di non poter memorizzare alcuna magia, ma di doverla lanciare direttamente da una pergamena magica dopo averla compresa (la quale si distrugge una volta evocata la magia ivi contenuta o se viene ricopiata), e di usare gli oggetti magici riservati ai maghi se supera la prova di *Magia arcana*; se fallisce, significa semplicemente che il ladro non è in grado di riconoscere l'oggetto e non può usarlo, fino a che qualcuno più esperto non gli spiega esattamente che tipo di oggetto è e come attivarlo.

Gli incantesimi lanciati da un ladro da pergamene si considerano sempre lanciati dall'incantatore del minimo livello appropriato per farlo, al fine di determinare durata, raggio d'azione ed effetti (ad esempio una *palla di fuoco* o un *fulmine magico* causeranno solo 5d6 punti ferita, poiché i maghi acquisiscono al 5° livello d'esperienza gli incantesimi di 3° livello di potere), mentre gli effetti magici di oggetti riservati agli incantatori arcani hanno la potenza standard decisa dal mago che ha creato l'oggetto (ad esempio, una *bacchetta dei fulmini magici* da 8d6 Pf causerà quella

quantità di danni e non una inferiore, anche se la usa un ladro).

Generalmente, più potente (in termini di livello di potere) sarà l'incantesimo lanciato, minori saranno le probabilità che il ladro controlli correttamente le energie evocate, con conseguenze spiacevoli per i diretti interessati. La formula sotto riportata determina le probabilità di fallimento di un ladro che cerca di lanciare un incantesimo da pergamena, oppure di usare un oggetto magico caratteristico dei maghi (da notare che il livello del ladro è ininfluenza, ma che tale azione può essere tentata solo a partire dal 9° livello):

**% fallimento:** livello di potere dell'incantesimo × 5%

Quando un incantesimo fallisce, esso si rivolta contro l'evocatore (viene centrato su di esso) se produce effetti deleteri, mentre se produce effetti positivi semplicemente non accade nulla.

### Regola Opzionale

Per quanto riguarda la classe del Ladro, è anche possibile utilizzare le regole opzionali scritte dagli autori di questo manuale e disponibili gratuitamente online nel documento *Ladro v. 2.4*, in cui viene presentata una nutrita serie di abilità segrete esclusive dei ladri (in particolare una nuova forma di magia basata sulle ombre e sull'illusionismo) per rendere la classe più bilanciata e competitiva rispetto alle altre.

---

<sup>11</sup> Originariamente, le regole del set Expert prevedevano che qualsiasi ladro, giunto al 9° livello, fosse in grado di leggere una qualsiasi pergamena magica e di usare qualsiasi oggetto magico dei maghi, con solo una minima probabilità di fallimento (10%), indipendentemente dal tipo di effetto magico evocato. Questa regola è stata modificata poiché risulta improbabile e non bilanciato che un ladro riesca a lanciare incantesimi (pur leggendoli da pergamene) senza essere stato addestrato a riconoscere i simboli magici, e inoltre è inammissibile che le sue probabilità di lanciare incantesimi di qualsiasi livello siano superiori a quelle di un mago che non riesce ancora a padroneggiare i livelli superiori di potere (ad esempio, un ladro che lanciasse una *pioggia di meteore*, magia di 9° livello, secondo le vecchie regole Expert aveva più probabilità di utilizzare correttamente l'incantesimo rispetto ad un mago che non può ancora evocare incantesimi di 9° livello, indipendentemente dal livello d'esperienza dei due!).

## **Maestro dei Sigilli (Hakomon)**

Requisiti Primari: Intelligenza e Costituzione.

Altri requisiti: Intelligenza e Costituzione maggiore o uguale a 10.

Dadi Vita: 1d4 PF per livello fino al 9°, contando eventuali bonus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punto Ferita per livello successivo, e non si applica più il bonus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Maestro dei Sigilli utilizza la stessa tabella di progressione del mago per quanto riguarda i PE e gli incantesimi.

Tiri Salvezza: Mago di pari livello.

THAC0: Mago di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, qualsiasi scudo.

Armi consentite: Qualsiasi arma semplice il cui danno base sia al massimo 1d6.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi arcani.

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Conoscenza dei sigilli (bonus), Osservare.

### **Descrizione Generale**

Esiste un particolare tipo di magia che si basa sull'utilizzo da parte dell'incantatore di particolari rune investite di poteri magici, che solo l'incantatore è in grado di identificare e di sfruttare. Questi esperti di magia runica si differenziano dai criptomanti glantriani poiché non sfruttano i nomi veri di cose ed energie, ma vincolano i loro poteri magici a determinati supporti runici che poi utilizzano a proprio piacere. Questi incantatori vengono chiamati maestri dei sigilli o hakomon (termine in uso presso gli ethengariani).

L'hakomon in pratica è in grado di intrappolare le essenze magiche in un sigillo (scritto o inciso su un normale supporto), e di dare loro una forma definita che imita un incantesimo arcano. Quando poi vogliono rilasciare le energie magiche e utilizzare l'incantesimo, non devono fare altro che rompere il sigillo, e la magia che essi vi hanno precedentemente iscritto viene rilasciata. Teoricamente questo procedimento parrebbe un modo per permettere a chiunque possieda un sigillo magico di poter utilizzare l'incantesimo che esso racchiude, ma la verità non è così semplice. Infatti, per evocare la magia appropriata occorre attivare il sigillo magico con un procedimento e una formula apposita, una sorta di combinazione che impedisce a chiunque di poterlo utilizzare. Se questo non viene fatto, ma si tenta di rompere fisicamente il sigillo, esso si distrugge, e nel farlo rilascia all'esterno l'energia ivi contenuta sotto forma di esplosione, che causa 1d6 punti di danno per livello dell'incantesimo a tutti coloro che si trovano entro un raggio di 3 metri (è possibile dimezzare i danni con un favorevole TS contro Incantesimi). Ogni hakomon è però in grado di annullare un sigillo senza provocare un'esplosione o l'effetto magico ad esso associato. Di norma questo viene fatto quando si considera inutile il potere del sigillo e l'hakomon necessita quella parte del suo potere per evocare un effetto diverso e più utile al momento.

Per riuscire a tenere a mente i sigilli imparati e le formule per attivarli, un hakomon deve tenere un registro in cui segna queste rune e il rituale per attivarle, in modo da ricordare il loro potere quando deve creare un sigillo. Alcuni hakomon usano inscrivere i loro sigilli inerti (che quindi non hanno ricevuto l'energia magica dell'hakomon) su pergamene, altri su tavole di legno che poi si portano appresso, come un libro di magia, che però solo loro possono interpretare grazie all'abilità generale *Conoscenza dei sigilli* (un tiro è richiesto solo se vogliono interpretare sigilli sconosciuti di altri maestri). Se questa raccolta di sigilli andasse persa, l'hakomon dovrebbe faticosamente ricrearne una nuova sulla base della sua memoria (una prova di Intelligenza per ricordare e riprodurre ogni sigillo conosciuto, e se la prova fallisce, il sigillo viene dimenticato). Alcuni hakomon particolarmente stoici, per paura di perdere o rivelare ad altri le loro conoscenze, sono soliti incidere i sigilli conosciuti sul proprio corpo, che diventa una vera e propria mappa vivente del proprio potere, ma così facendo perdono permanentemente 1 PF per ogni 5 livelli di esperienza, a causa delle cicatrici che si accumulano.

### **Armi e Armature**

Il maestro dei sigilli preferisce usare la magia invece delle armi, e si dedica anima e corpo alla ricerca e alla comprensione delle energie che permeano il multiverso, al fine di riuscire a duplicarle a volontà. Egli tuttavia è molto più a contatto col mondo circostante da cui trae i suoi sigilli rispetto ad un mago comune, e per questo dedica una parte importante della sua giornata anche ad impraticarsi nell'uso di armi con cui potersi difendere. L'hakomon predilige le armi maneggevoli e che non richiedono grande sforzo per essere impiegate, ovvero tutte quelle che causano al massimo 1d6 punti di danno al grado Base, escluse le armi doppie.

A differenza dei maghi però, i maestri dei sigilli possono indossare armature, poiché il modo in cui lanciano incantesimi è differente dai maghi comuni e non richiede una grossa capacità mimica né libertà di movimento. Ciò che è importante è la concentrazione e la presenza del sigillo da cui attingere potere, oltre che l'esatta formula da pronunciare. Quindi possono portare scudi di qualsiasi tipo, e sono addestrati nel combattere indossando armature leggere.

### **Poteri del Maestro dei Sigilli**

L'unico e vero potere dell'hakomon è la possibilità di **lanciare incantesimi arcani attraverso i sigilli**. In pratica, ogni maestro ha una riserva di energia disponibile ogni giorno (il numero di incantesimi lanciabili in base alla tabella di progressione di un mago di uguale livello), e attingendo da essa può inscrivere un certo numero di sigilli su vari oggetti (di solito piccoli pezzi di pergamena, oppure sassi o tavolette di legno) o superfici (pavimenti, pareti, tronchi, massi), che mantengono l'energia dell'hakomon fino a che non vengono attivati. Il supporto usato non viene generalmente

danneggiato dall'incantesimo, e il sigillo scompare subito dopo essere stato attivato o disattivato.

Il maestro impiega 1 round ogni tre livelli di potere della magia per creare un sigillo (minimo sempre 1 round), se ne può scrivere solo uno su ciascun oggetto, e mentre lo crea deve rimanere concentrato; se la concentrazione viene meno durante questo procedimento (ad esempio viene ferito), il procedimento è rovinato e occorre ricominciare. Il sigillo non risente di tentativi di dissolvere la magia in esso racchiusa, anche se diventa inutilizzabile in zone in cui la magia viene soppressa (anti-magia).

Ogni hakomon può annullare i sigilli magici (senza evocarne gli effetti) con un semplice rituale. Per questa operazione è sempre necessaria la concentrazione mentre si maneggia il sigillo, e basta 1 round. Nel caso in cui il sigillo sia stato creato dallo stesso hakomon, il procedimento è automatico, viceversa occorre una prova di *Conoscenza dei sigilli*, e se fallisce non è in grado di annullarlo se non distruggendolo.

Se l'hakomon trova un sigillo magico che non gli appartiene, effettuando con successo una prova di *Conoscenza dei sigilli* è anche in grado di attivarlo; se invece la prova fallisce, significa che non lo ha compreso (e non può quindi usarlo) e potrà ritentare solo una volta cresciuto di livello.

Quando un sigillo viene attivato (procedimento che impiega un round, come lanciare normalmente un incantesimo), esso rilascia l'incantesimo ivi racchiuso secondo le intenzioni di chi lo attiva, ma le sue variabili dipendono dal livello di chi lo ha creato, e non di chi lo attiva. A differenza dei normali incantatori, se l'hakomon viene disturbato mentre sta attivando il sigillo, l'effetto desiderato non viene prodotto ma egli non perde l'incantesimo, poiché il sigillo rimane intatto e dunque potrà ritentare di attivarlo nuovamente a partire dal round successivo.

Solo dopo aver attivato, annullato o distrutto un sigillo magico, l'hakomon che lo aveva creato è in grado di riacquistare l'energia in esso contenuta e riutilizzarla, dopo aver riposato per almeno otto ore. Questo significa che il numero di incantesimi che un maestro dei sigilli può lanciare in base al suo livello (usa la stessa tabella dei maghi) determina il numero massimo di sigilli magici che può creare, attingendo dall'elenco di magie che lui conosce.

Esempio: un hakomon di quarto livello può lanciare 2 incantesimi di 1° livello e 2 di 2° livello. Ciò significa che egli conosce due sigilli che evocano magie di 1°, e due che evocano magie di 2°. Sceglie così di apprendere le rune che possono vincolare e rilasciare il potere di *protezione dal male e scudo magico* di 1° livello, e *invisibilità e freccia acida* di 2° livello (che ha visto usare da un rivale). Questo significa che può creare due sigilli di 1° livello e due di 2°, combinando i poteri conosciuti a suo piacimento. Poi, fino a che non rilascia i poteri nei sigilli, non può crearne altri, poiché la sua energia è vincolata in quelli già fabbricati e non può attingere ad altri poteri. Supponendo che decida di creare due sigilli attivi di *scudo magico*, uno di *invisibilità* e uno di *freccia acida*, e che poi utilizzi la *freccia acida* contro un orco, il giorno successivo, dopo aver ripro-

sato almeno 8 ore, mediterà per richiamare alla mente le energie magiche e in un'ora scriverà un nuovo sigillo di 2° livello (a scelta tra *invisibilità* e *freccia acida*).

Il maestro dei sigilli acquisisce nuovi incantesimi studiando i sigilli inerti di altri hakomon, oppure replicando gli incantesimi arcani che abbia visto eseguire. Nel primo caso è necessaria una prova di *Conoscenza dei sigilli* per capire e memorizzare la runa, potendola poi sfruttare in futuro. Nel secondo caso invece l'hakomon deve effettuare una prova di *Intelligenza* con penalità pari al livello dell'incantesimo osservato: se la prova ha successo, il maestro è in grado di comprendere il meccanismo con cui evocare quel potere e potrà creare una runa apposita per ricordarlo e imitarlo, ma deve farlo entro un'ora dal momento in cui comprende il funzionamento dell'incantesimo (necessaria una prova di *Conoscenza dei sigilli* con penalità pari al livello di potere della magia da ricreare) o il ricordo diventerà confuso e non sarà in grado di incanalarlo in un sigillo magico. Il numero di incantesimi riproducibili è fissato dal suo livello, mentre non c'è limite al numero di incantesimi conosciuti.

A partire dal 9° livello, l'hakomon può anche inventare incantesimi nuovi o creare incantesimi arcani che però non ha mai visto. La procedura per creare nuovi incantesimi (che vanno a occupare la sua memoria totale) è la stessa descritta nel Volume 3 (tutte le magie arcane che non ha visto si considerano nuove).

Il maestro dei sigilli può creare armi e armature dotate di bonus magici e anelli di protezione col metodo comune descritto nel Volume 3. Per quanto riguarda invece oggetti magici incantati con determinati incantesimi, egli di norma preferisce non crearne, perché così facendo assocerebbe permanentemente parte della sua energia magica ad un oggetto privandosene lui stesso, e ciò lo limiterebbe seriamente nel numero di sigilli che potrebbe poi inscrivere. In pratica, se creasse un anello di invisibilità, questo equivarrebbe ad incantare permanentemente col sigillo dell'*invisibilità* un oggetto, rinunciando a quella parte della sua energia magica (e quindi alla possibilità di usare un incantesimo di 2° livello) fino a che l'oggetto magico non venisse distrutto e la sua energia, liberata, tornasse da lui. Ciò significa che, benchè teoricamente capace di creare oggetti magici col normale procedimento, il maestro dei sigilli raramente sceglie di farlo, per non rinunciare ai suoi incantesimi.

### ***Svantaggi Particolari***

È importante notare che il primo svantaggio a cui è associata la pratica dell'hakomon è la presenza di un supporto materiale su cui dovere scrivere i propri sigilli. Se infatti non dispone di un qualsiasi supporto inerte (carta, legno, pietra, pelle, metallo o simile), allora non può vincolare le sue energie magiche da nessuna parte né lanciare incantesimi. Quando poi si tratta di un sigillo che evoca un potere il cui raggio è a "tocco", allora il maestro deve produrre il sigillo e con esso toccare la creatura a cui l'incantesimo è indirizzato (normalmente occorre un TxC), e dopo di che evocare il potere del sigillo con la formula rituale.

Oltre al supporto, egli poi necessita dello strumento per creare il sigillo, che può variare da un semplice scalpello al dito intriso nel sangue o nella cenere, fino alla più elaborata penna d'oca con inchiostro. In mancanza dell'uno o dell'altro, il sigillo non viene creato, e il maestro resta senza poteri magici (poiché non è in grado, come i maghi normali, di plasmare direttamente dalle correnti magiche circostanti le energie che corrispondono ad ogni incantesimo).

Il secondo svantaggio di un hakomon è associato al suo cosiddetto "tabù culturale". Infatti, ogni maestro dei sigilli ritiene che i suoi poteri gli derivino da una privazione che lui si auto impone, la quale gli permetterebbe di avvicinarsi di più ai misteri dell'universo e di poter comprendere appieno i segreti delle rune. Se questo sia vero o sia solo una concezione auto indotta, non è dato sapere. La realtà è che se un hakomon non rispetta i suoi tabù, egli va incontro a effetti particolarmente deleteri per se stesso, ed è quindi per questo che tutti i maestri dei sigilli sono assolutamente seri e ligi al rispetto dei propri tabù.

Ogni hakomon sceglie un tabù da rispettare al 1° livello, di solito una proibizione o un'abitudine che gli viene imposta dal suo maestro, e successivamente è costretto ad imporsene una nuova ogni 7 livelli per poter avanzare con le sue conoscenze (quindi al 7°, 14°, 21°, 28° e 35°). Una lista sommaria di tabù e abitudini tra le quali scegliere viene riportata di seguito, ma il DM è invitato ad ampliarla:

- mai uccidere creature di una certa specie (cani, corvi, ecc.) familiare all'hakomon, che si considerano i sacri protettori del maestro;
- mai mangiare un tipo di alimento comune (carne, pesce, formaggi, ecc.);
- mai bere alcolici o latte;
- mai immergersi nell'acqua;
- mai tagliarsi unghie e capelli;
- mai toccare intenzionalmente una persona di un certo rango, razza o sesso;
- mai parlare con una persona di un certo rango, razza o sesso;
- mai entrare in un luogo abitato senza essere prima stato invitato;
- mai versare sangue su un luogo sacro;
- mai usare incantesimi di una certa scuola;
- digiunare sempre un giorno alla settimana;
- rimanere in silenzio un giorno alla settimana;
- restare sempre in piedi, tranne quando si dorme;
- vestire sempre di un certo colore;
- procedere sempre a piedi, mai con altri mezzi.

Come detto, se un hakomon viola il suo tabù, è soggetto ad un handicap molto forte, deciso dal DM sulla base della lista seguente (può essere ampliata):

- perdita di metà dei PF totali;
- una caratteristica viene ridotta di 3 punti;
- impossibilitato a lanciare incantesimi di un certo livello di potere;
- impossibile usare magie che causano danni;
- suscita ostilità e viene attaccato a vista da individui di allineamento diverso.

L'unico modo per rimuovere gli effetti indotti dalla violazione di un tabù è di meditare e digiunare per una settimana, al termine della quale l'hakomon deve effettuare una prova di Saggezza per poter recuperare il suo status; se la prova fallisce, è possibile ritentare una volta per ogni giorno successivo in cui si protraggono la meditazione e il digiuno, fino a che non riesce.

## **Mago Selvaggio (Wokan)**

**Requisito Primario:** Intelligenza.

**Altri requisiti:** Intelligenza maggiore o uguale a 13.

**Dadi Vita:** asseconda del tipo di creatura (il Wokan è una classe che si aggiunge a quella standard del PG). Vedi il Gazetteer 10, *The Orcs of Thar*, per le regole su come giocare PG Umanoidi, il PC1, *Tall Tales of the Wee Folk* per le regole sulle razze dei boschi, il PC3, *The Sea People* per le regole sulle razze sottomarine, e il PC2, *Top Ballista* per le regole su razze volanti.

**PE e Livello massimo:** il mago selvaggio utilizza la tabella di progressione in PE riportata in questa sezione e può raggiungere al massimo il 20° livello. Inoltre, i PE guadagnati come Wokan devono essere aggiunti a quelli normalmente richiesti per avanzare come umanoide o creatura tipo.

**Tiri Salvezza:** Umanoide/Creatura di pari livello (vedi i supplementi sopraccitati per ulteriori informazioni).

**THAC0:** Umanoide/Creatura di pari livello (vedi i supplementi sopraccitati per ulteriori informazioni).

**Armature consentite:** Nessuna armatura e scudi usabili con una mano.

**Armi consentite:** Qualsiasi arma semplice a 1 mano il cui massimo danno Base sia 1d6.

**Abilità Speciali:** Lanciare incantesimi arcani.

**Maestria nelle Armi:** Come un biclasse X-Mago dal livello in cui diventa Wokan.

**Abilità Generali obbligatorie:** Magia arcana (bonus), Osservare e qualsiasi abilità razziale.

### **Descrizione Generale**

Le razze non umane normalmente non hanno tra le loro fila individui capaci di lanciare incantesimi arcani con lo stesso potere dei maghi umani e semi-umani. Essi non studiano la magia in modo approfondito e scientifico, non possiedono libri con incantesimi codificati, ma nonostante questo alcuni individui particolarmente dotati possiedono poteri arcani simili a quelli dei maghi, anche se non riescono ad eguagliarne la potenza. Questi incantatori arcani non umani vengono chiamati genericamente maghi selvaggi, e più specificamente Wokan (pl. Wokani).<sup>12</sup>

I wokani invece sono incantatori che sfruttano la loro intelligenza per emulare le magie arcane che riescono ad osservare e comprendere. Essi sono in grado di sfruttare le energie magiche presenti all'esterno solo grazie alla relazione col proprio gri-gri, un feticcio particolare al quale è legata la loro anima e che gli consente di accumulare e plasmare le energie arcane.

Il potere dei wokani è profondamente inferiore rispetto a quello dei maghi, poiché essi non riescono a progredire facilmente e a dominare le energie magiche che permeano l'universo, non avendo la stessa determinazione e le stesse capacità mentali di umani e semi-umani. Tuttavia, i maghi selvaggi esistenti tra i gobli-

noidi o tra le razze non umane (specie sottomarine, dei boschi, creature volanti, giganti, ecc.) sono rispettati e soprattutto temuti dai loro pari, poiché possiedono un potere magico che li rende pericolosi e intraprendenti. Solitamente rimangono a vivere isolati rispetto alla loro comunità, in un'abitazione che incute timore e sconcerto, oppure partecipano attivamente alla vita della tribù a cui si legano, divenendo una figura di riferimento particolarmente importante. Essi ottengono quasi sempre quello che vogliono dai loro pari quando lo chiedono, poiché gli altri esseri temono la loro vendetta. In alcuni casi possono addirittura competere con il capo della comunità, cercando di sottrargli il potere sui suoi sottoposti per diventare il nuovo leader indiscusso e usare le risorse della comunità per le proprie ricerche. Altre volte invece preferiscono girovagare per le terre desolate, spingendosi anche nelle zone occupate da umani e semi-umani, sia per accumulare nuova conoscenza e oggetti magici, sia per portare disordine e mostrare la propria potenza a tutti gli altri esseri.

### **Rituale di Passaggio e Livello limite**

Non è possibile per tutti diventare un mago selvaggio, tuttavia ogni creatura umanoide o mostruosa ha una minima probabilità di riuscirci. Questo significa che una creatura può tentare di scoprire se possiede le capacità per diventare wokan anche dopo il 1° livello come personaggio. Infatti, la classe può essere aggiunta anche più tardi nella vita, dato che i PE che il personaggio deve acquistare per passare di livello come mago selvaggio sono separati dalla tabella di progressione standard delle varie creature, e si aggiungono successivamente.

Per diventare wokan, occorre prima trovare un maestro che voglia addestrare l'aspirante nelle arti magiche e che sia intenzionato a celebrare con lui il rituale d'iniziazione. Al termine del periodo di apprendistato presso questo maestro, durante il quale l'individuo deve riuscire a guadagnare sufficiente esperienza per diventare wokan di 1° livello (ovvero 2.000 PE), l'aspirante viene messo alla prova dal suo mentore per vedere se possiede un'intelligenza sufficientemente evoluta per comprendere e replicare complicate formule e rituali arcani (deve possedere un'Intelligenza di 13 punti). È a questo punto che l'individuo deve affrontare il rituale d'iniziazione, ovvero un'ordalia durante la quale il maestro cerca di tirare fuori dalla sua anima e dal suo spirito le capacità magiche e di legarle ad uno speciale feticcio, il gri-gri, che diventerà poi il tramite grazie al quale il futuro wokan potrà lanciare i suoi incantesimi arcani. Per determinare il risultato di questo rituale (che di solito dura per un intero giorno), occorre tirare 1d20 e sommare al risultato il punteggio di Intelligenza dell'aspirante: se totalizza 25 o più punti, significa che l'individuo possiede la forza per diventare uno stregone; viceversa il rituale dimostra che il personaggio non ha l'abilità sufficiente a comprendere e plasmare le energie magiche richiesta al mago selvaggio.

<sup>12</sup> Il Mago Selvaggio qui presentato equivale al Wokan e al Wicca descritto nei manuali di D&D. Se il DM lo consente, è possibile accettare anche Wokan umani o semi-umani provenienti da civiltà primitive e selvagge usando le stesse regole.

Se il rituale ha avuto successo, allora il gri-gri è stato creato correttamente e il personaggio può continuare ad acquisire livelli da wokan accumulando esperienza (fino al limite massimo consentito, vedi sotto). Se invece il rituale fallisce, allora significa che il personaggio in questione non ha alcun potere latente nel suo animo, e non potrà mai diventare un mago selvaggio: i PE accumulati come wokan vengono persi e l'individuo perde 1 Punto Ferita a causa del rituale. Una volta terminato il rito, sia che abbia successo o meno, l'individuo può anche lasciare il suo maestro e andarsene da solo per il mondo ad aumentare le sue conoscenze e il suo potere.

Tuttavia, esiste per tutti i maghi selvaggi un livello limite oltre il quale diventa sempre più difficile progredire: si tratta del 9° livello<sup>13</sup> (in questo caso si intende SOLO il livello aggiuntivo da wokan, non quello standard della creatura). Infatti, giunti a questo punto nella carriera di un wokan, la creatura trova particolarmente difficile riuscire ad aumentare il proprio potere e a padroneggiare gli incantesimi più difficili, e questo limita fisicamente e spiritualmente il suo avanzamento, col risultato che spesso gli individui preferiscono accontentarsi del livello raggiunto e non progredire oltre come incantatore arcano, ma solo nella propria classe primaria (ovvero quella "razziale").

Vi sono però alcuni ardimentosi particolarmente motivati dalla sete di potere, che mirano ad oltrepassare i limiti naturali della propria specie, e cercano così di ottenere nuovi poteri divini facendo enormi sacrifici. Questi tentativi vengono chiamati generalmente Rituali di Passaggio, e devono essere effettuati ad ogni passaggio di livello come mago selvaggio oltre il 9°. Si tratta in pratica di cerimonie molto dolorose e stressanti, sia dal punto di vista fisico che mentale, che lasciano sempre l'individuo molto provato. Durante la cerimonia (che di solito dura un giorno intero), la creatura si sottopone a privazioni di ogni tipo e cerca di sfruttare qualsiasi briciolo della propria anima per accedere a nuovi poteri, sacrificando tutto se stesso nel tentativo: se esso riesce, allora il wokan può guadagnare il nuovo livello (dopo aver chiaramente accumulato abbastanza PE), viceversa i PE accumulati vengono persi per sempre, e il personaggio sa di non poter progredire ulteriormente (ha raggiunto il suo massimo livello come incantatore arcano, e non potrà mai più aumentarlo). Al termine della prova, il giocatore tira 1d20 sotto l'Intelligenza del wokan e se il tiro riesce, la creatura riesce ad avanzare di livello e a ottenere nuovi incantesimi, viceversa, l'individuo non potrà più progredire oltre come incantatore arcano. Il Rituale di Passaggio è diverso per ogni razza, ma qualsiasi sia il risultato finale, esso lascia nell'individuo un profondo segno, determinato tirando 1d12 e consultando la Tabella 4.6:

<sup>13</sup> Normalmente le regole riportano un livello limite come wokani/wicca differente asseconda di ciascun tipo di mostro (vedi pag. 215 della *Rules Cyclopeda*). In questo manuale si è voluto semplificare il tutto stabilendo che il 9° livello sia il limite fissato per tutte le razze, senza che ciò possa modificare l'equilibrio di gioco.

**Tab. 4.6 – Rituale di Passaggio del Mago Selvaggio**  
d12 | Effetto del Rituale sul personaggio

|      |   |
|------|---|
| 1-6  | Personaggio febbricitante e in preda al delirio, incapace di fare qualsiasi cosa, per 2d8 giorni.   |
| 7-10 | Personaggio perde 1d4 Pf permanentemente (cicatrici). Incrementare gli attuali PE da sciamano del 5%.   |
| 11   | Personaggio perde 1 punto Costituzione permanentemente* (il corpo e lo spirito sono molto provati dallo sforzo). Incrementare gli attuali PE da wokani/wicca del 10%. |
| 12   | Personaggio perde 2 punti Costituzione permanentemente*, ma aumenta di 1 punto il suo Carisma, fino a un massimo di 18 punti.   |

\* Se la Costituzione o i Punti Ferita dell'individuo scendono a 0 in conseguenza del rituale, il wokan muore e non può più essere riportato in vita.

La creatura può anche decidere autonomamente di smettere di progredire come incantatore prima del livello limite o dopo averlo superato. In entrambi i casi, la decisione è irrevocabile, e limita il personaggio al livello da mago selvaggio raggiunto fino a quel momento (in compenso però, non deve nemmeno più aggiungere i PE da wokan alla sua tabella di progressione, vedi sotto).

#### Lanciare Incantesimi

Per lanciare *incantesimi arcani*, il mago selvaggio deve avere un gri-gri e recitare formule appropriate. Il gri-gri è un feticcio mistico che viene creato al momento dell'iniziazione: esso è legato in modo indissolubile all'incantatore che lo crea (il possessore può individuarne sempre l'esatta posizione entro 30 metri), visto che viene imbevuto di parte della sua anima, e nessun altro può usarlo per evocare poteri magici (nemmeno un altro wokan). Solo grazie al proprio gri-gri un mago selvaggio è in grado di lanciare incantesimi, agitandolo con pose rituali mentre mormora o urla formule magiche copiate da altri o inventate ex novo.

Il gri-gri ha sempre un aspetto alquanto bizzarro e vistoso che trasmette potere e timore, come un teschio ingioiellato, o un bastone ricoperto di piume, o un corno con denti di tigre appesi ad esso; insomma, qualsiasi tipo di oggetto che possa essere impugnato dal personaggio è adatto per diventare un gri-gri, dopo essere stato "decorato" nel modo appropriato.

Se il mago selvaggio perde il proprio gri-gri o gli viene distrutto, deve subito crearne uno nuovo per poter recuperare l'accesso ai suoi poteri magici. La creazione di un nuovo feticcio richiede purtroppo che il wokan compia un Rituale di Passaggio (che in questo caso però non incide sulla sua possibilità di progredire di livello), che riesce sempre (non c'è bisogno di fare una prova di caratteristica), ma che comunque può causare i soliti effetti deleteri al personaggio (vedi la Tabella del Rituale di Passaggio sopra riportata). Un incantatore può avere a sua disposizione un numero illimitato di feticci fatti da lui, ma considerando che per fabbricarne uno deve patire le pene dell'inferno, di so-

lito i maghi selvaggi non hanno più di un paio di gri-gri a testa (uno “ufficiale” e uno di scorta).

### **Incantesimi Disponibili**

I maghi selvaggi usano la tabella di progressione degli incantesimi del mago, e necessitano delle solite otto ore di riposo e di un’ora di meditazione ogni giorno per memorizzare gli incantesimi proprio come i normali incantatori arcani. Tuttavia, il modo in cui acquisiscono gli incantesimi differisce dallo standard degli incantatori arcani.

Il wokan è limitato nella conoscenza dei soli incantesimi che ha modo di vedere direttamente, o di quelli che riesce a leggere in pergamene magiche o nei libri di incantesimi dei veri maghi (senza limite di scuola o tradizione): nel momento in cui vede o legge un incantesimo di un livello che riesca a padroneggiare, egli effettua una prova di Intelligenza e se riesce può inserire quell’incantesimo nella sua lista personale, altrimenti potrà ritentare solo una volta passato al livello successivo. Questo rende in teoria il wokan più versatile di un mago, poiché può aggiungere nuove magie al suo repertorio semplicemente spiando i suoi avversari.

I maghi selvaggi possono incantare oggetti magici seguendo i procedimenti usuali per gli incantatori arcani (vedi Volume 3), ma in più, ad ogni tentativo devono effettuare un tiro sulla Tabella del Rituale di Passaggio (che non incide sulla possibilità di progredire di livello) e subirne le conseguenze. Per questo motivo un wokan è sempre piuttosto restio a creare oggetti magici che non siano a suo esclusivo beneficio. Infine, il mago selvaggio non può creare incantesimi nuovi, dato che la sua capacità magica si limita alla riproduzione dei soli effetti magici già visti.

### **Armi e Armature**

Il mago selvaggio normalmente tiene il gri-gri in una mano e nell’altra a scelta uno scudo o un’arma. Il wokan è soggetto alle stesse probabilità di fallimento nel lancio di incantesimi arcani dei maghi se indossa una qualsiasi armatura (vedere Tabella 1.1), ma non risente dei malus alla Destrezza e ai TxC dei maghi puri quando porta un’armatura (essendo già abituato a combattere con indosso pelli o protezioni pesanti).

L’unico limite alle armi usabili è quello imposto dalla cultura di appartenenza (a giudizio del DM) e dalla sua taglia, oltre al fatto che di solito un mago selvaggio preferisce usare armi semplici a una mano sola (dato che una mano è sempre impegnata col gri-gri) relativamente maneggevoli e leggere (danno massimo al grado Base: 1d6).

### **Tabella di Progressione del Mago Selvaggio**

Come già accennato, il wokan deve guadagnare molta più esperienza rispetto a una normale creatura della sua specie, per poter accedere agli incantesimi arcani. Questo significa che i PE presentati nella Tabella 4.7 sono da aggiungere al normale numero di PE che la creatura deve fare per progredire da un livello all’altro (si vedano i vari supplementi GAZ10, PC1, PC2 e PC3 per ulteriori dettagli sulle tabelle dei PE delle varie razze mostruose). In pratica, egli utilizza la tabella di progressione comune della sua specie, ma aggiunge ad ogni livello i PE indicati nella Tabella 4.7, e solo dopo aver raggiunto il nuovo totale riesce ad ottenere il nuovo livello.

Occorre notare tuttavia che, poiché i livelli da wokan possono essere acquistati anche dopo il livello iniziale come “creatura”, bisogna aggiungere i PE addizionali da incantatore solo a partire dal livello in cui si decide di diventare anche uno stregone, e solo fino a quando la creatura decide di proseguire nella sua carriera di incantatore; una volta che rinunci ad avanzare come mago selvaggio, i PE addizionali non si sommano più e la creatura non potrà più proseguire oltre come wokan. È infine possibile per una creatura non-umana avere sia livelli da wokan che da sciamano (chierico), ma non è possibile biclassare come wokan e wicca (o l’uno o l’altro).

**Tab. 4.7 – PE del Mago Selvaggio**

| <b>Livello</b> | <b>PE Aggiuntivi</b> |
|----------------|----------------------|
| 1              | 1.000                |
| 2              | 2.000                |
| 3              | 4.000                |
| 4              | 8.000                |
| 5              | 16.000               |
| 6              | 32.000               |
| 7              | 64.000               |
| 8              | 130.000              |
| 9              | 260.000              |

+ 200.000 PE per livello successivo  
(al massimo fino al 20°)

## **Pastore di Rad**

Requisiti Primari: Intelligenza e Saggezza.

Altri requisiti: Intelligenza e Saggezza maggiori o uguali a 13.

Dadi Vita: 1d4 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punti Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Pastore di Rad utilizza la stessa tabella di progressione del mago per quanto riguarda i PE e gli incantesimi.

Tiri Salvezza: Mago di pari livello.

THACO: Mago di pari livello.

Armature consentite: Nessuna armatura o scudo.

Armi consentite: Armi semplici il cui danno base a una mano sia max pari al proprio Dado Vita (d4) e a due mani sia di due gradi superiore (d6), armi da tiro/ fuoco a 1 mano e qualsiasi arma di 2+ taglie più piccola.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi arcani, bonus permanente di +1 alla Saggezza e all'Intelligenza, bonus di +10% alle probabilità di creare oggetti magici e incantesimi.

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia arcana (bonus), Meditazione, Religione: Rad.

### **Descrizione Generale**

Glantri è famosa nel Mondo Conosciuto per la sua intolleranza religiosa nei confronti degli incantatori divini, considerati inferiori e parassiti della società. I maghi di Glantri hanno messo al bando qualunque forma di magia clericale all'interno delle loro terre, e i pochi sacerdoti che vivono o viaggiano attraverso Glantri devono farlo in incognito, per non rischiare la vita. Tuttavia, sorprende il fatto che, proprio all'interno di questa nazione dominata da una gerarchia profondamente anticlericale, prosperino invece e siano tenuti in gran considerazione i membri di un ordine mistico chiamato il Tempio di Rad. A dir il vero, quest'ordine è l'unica fede riconosciuta all'interno dei Principati, e le sue pratiche sono seguite da migliaia di incantatori arcani e incoraggiate dai regnanti delle varie province, pur essendo molto simili alle cerimonie clericali che invece vengono considerate tanto blasfeme. Ciò potrebbe sembrare una contraddizione a prima vista (ed in effetti Glantri è famosa anche per essere la terra delle mille contraddizioni), ma se si esamina a fondo la natura del Tempio di Rad e dei suoi Pastori, si potrà forse comprendere meglio come mai questo culto mistico sia l'unico che i maghi glantriani ritengono ammissibile.

Innanzitutto, il Tempio di Rad non venera un immortale specifico (o almeno questo è quello che pensano e che predicano i Pastori), ma un'essenza, un'idea filosofica che incarna la Magia Universale, che permea tutto l'universo e dona agli incantatori arcani il potere sul pensiero, sul tempo e sulla materia. "Rad" per i suoi seguaci simboleggia la Vita e la Magia, non ha un'incarnazione fisica, ma è un concetto, una presenza

immanente e nello stesso tempo trascendente, poiché esiste all'interno degli esseri eletti e contemporaneamente fuori da essi, comprendendo tutto l'universo. Venerare Rad significa quindi venerare il potere magico in sé, e dunque in parte venerare anche coloro che lo possiedono, lo comprendono e ne sono i giusti padroni, ovvero gli incantatori arcani. Per questo è facile capire come questa filosofia di vita sia particolarmente interessante e accettabile per i maghi e gli stregoni di Glantri: perché insegna alla gente a rispettare e venerare la magia e coloro che la conoscono, e nello stesso tempo aumenta infinitamente l'autostima e le capacità intellettive degli incantatori arcani grazie alle pratiche meditative e ai rituali che si compiono quotidianamente nei Templi di Rad, lautamente sovvenzionati da tutti i Principi Maghi.

In questo senso, il Pastore di Rad è l'individuo illuminato per eccellenza, poiché è talmente immerso nella consapevolezza del ruolo della magia nel multiverso, da essere diventato un tutt'uno con Rad, sua emanazione e suo strumento contemporaneamente. Il pastore è un saggio e un maestro di vita, e trascorre innumerevoli ore ogni giorno a meditare sul significato della vita e a ricercare nuove applicazioni per le energie magiche esistenti nell'universo. Il suo scopo ultimo è di riuscire ad armonizzare la propria mente con l'energia magica ad un livello tale, che per lui diventi possibile respirare la magia e plasmarla semplicemente con la forza di volontà, senza più alcuna necessità di recitare formule magiche e compiere gesti di invocazione. Per fare questo, occorre raggiungere un altissimo livello di conoscenza e di autocoscienza, e per questo essi si addestrano per lungo tempo a meditare, concentrando per ottenere la consapevolezza del proprio sé e del mondo circostante semplicemente grazie al sesto senso.

I pastori di Rad in breve sono individui profondamente spirituali, anche se la loro spiritualità tende verso la comprensione del multiverso e dei misteri della magia arcana, piuttosto che sul significato della vita e sull'adorazione di uno specifico immortale; tuttavia, a loro insaputa, questo tipo di venerazione è diretta proprio ad una divinità ben definita (Rad), che li aiuta nelle loro ricerche per estendere il potere della sua sfera di appartenenza, quella dell'Energia. I pastori di Rad sono perennemente persi in discorsi profondi sulle applicazioni magiche e sulla vera essenza dell'energia arcana, e passano la vita a meditare, cercando di acquisire una percezione superiore dell'universo, e a ricercare nuovi incantesimi e incantare oggetti magici, nella speranza di creare tutto ciò che la magia rende possibile e di riuscire a scoprire il segreto ultimo che conduce a divenire tutt'uno con Rad.

La maggioranza dei pastori passa la sua vita all'interno di un tempio di Rad, senza uscire mai dal territorio glantriano, visto che si crede che proprio in quella zona sia nascosto un importante segreto. Secondo molti pastori infatti, Glantri è una terra che pulsa di magia fin nelle sue viscere, e dunque è l'unico posto al mondo in cui occorre rimanere a studiare i misteri arcani se si vuole davvero ottenere la conoscenza ultima

e diventare uno con Rad. Una minoranza della setta invece, sostiene che, benché Glantri sia indubbiamente la culla della magia su Mystara, è necessario non fossilizzarsi nello studio della magia glantriana, che pure rappresenta l'apoteosi della fusione di tutto il sapere delle scuole di magia più potenti nel mondo. Secondo questa setta minoritaria, il perfetto saggio deve viaggiare e conoscere ciò che esiste oltre al suo naso, e solo una volta carpiti i segreti di tutte le forme di magia arcana esistenti nell'universo (e più specificamente su Mystara) sarà possibile raggiungere l'illuminazione e comprendere Rad.

Per questo, se è vero che vi sono moltissimi pastori all'interno di Glantri che servono nei vari templi, è anche vero che parecchi sono quelli che viaggiano tra i principati, e uno sparuto gruppo di essi è presente anche fuori dal territorio glantriano, di solito come viandanti isolati o membri di gruppi di avventurieri, interessati a scovare sempre nuovi tesori magici e nuovi incantesimi, per conservarli e studiarli a fondo, nella speranza di trovare finalmente la chiave per comprendere pienamente Rad.

### ***Poteri del Pastore di Rad***

Il pastore di Rad è sostanzialmente un mago, anche se viene considerato allo stesso tempo un sacerdote dell'immortale Rad, e dunque ottiene i poteri e i benefici derivanti da questo status (elencati di seguito), oltre che avere le normali restrizioni applicabili a qualsiasi mago. Innanzitutto, la sua capacità principale è quella di poter **lanciare incantesimi arcani**, anche se i pastori beneficiano di un grandissimo dono da parte di Rad, ovvero un **bonus di +10% alla probabilità di creare incantesimi o incantare oggetti magici**.

Inoltre, la profonda meditazione e gli sforzi mnemonici e spirituali a cui si sottopongono i pastori permette loro (per intercessione divina di Rad) di **aumentare i loro punteggi di Intelligenza e di Saggezza di 1 punto ciascuno**, fino al massimo razziale consentito (un punto lo guadagnano subito, e l'altro solo al 9° livello; sta al personaggio decidere quale delle due caratteristiche vuole potenziare per prima).

Infine, giunto al 33° livello, un pastore di Rad viene contattato in sogno dall'immortale, che gli concede barlumi di illuminazione per poter **creare gli incantesimi della Radiosità** (vedi sezione *Nuove forme di magia arcana*): egli cioè diventa consapevole dell'esistenza della Radiosità e dei modi per evocarla e sfruttarla, e potrà forse raggiungere l'immortalità una volta creato l'incantesimo più ambito da ogni pastore di Rad, *trascendere la vita*.

## Principe Mercante di Minrothad

Requisiti Primari: Intelligenza e Carisma.<sup>14</sup>

Altri requisiti: Intelligenza maggiore o uguale a 12 e Carisma maggiore o uguale a 10; deve essere un mastro artigiano o un capitano di marina; deve dimostrare di aver guadagnato almeno 20.000 m.o. l'anno negli ultimi 4 anni commerciando.

Dadi Vita: asseconda del tipo di classe (il Principe Mercante è una "superclasse" che si aggiunge a quella standard di un PG).

PE e Livello massimo: Il Principe Mercante di Minrothad utilizza la propria tabella di progressione in PE riportata sotto e può raggiungere al massimo il 20° livello. Inoltre, i PE guadagnati come principe mercante devono essere conteggiati separatamente rispetto a quelli normalmente richiesti per avanzare nella classe primaria del personaggio (vedi sotto).

Tiri Salvezza: asseconda del tipo di classe primaria.

THAC0: asseconda del tipo di classe primaria.

Armature consentite: qualsiasi (sono soggetti a penalità nel lancio di incantesimi se indossano armature).

Armi consentite: asseconda del tipo di classe primaria.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi arcani (vedi la lista speciale del principe mercante), qualsiasi altra abilità speciale asseconda del tipo di classe primaria.

Maestria nelle Armi: Come un biclasse X-Mago da quando diventa Principe Mercante.

Abilità Generali obbligatorie: Contrattare (bonus), Magia arcana, un'abilità di Artigianato o Marinaio.

### Descrizione Generale

Esiste una casta particolare di individui all'interno delle Gilde di Minrothad che detiene un incredibile potere politico ed economico: si tratta dei cosiddetti Principi Mercanti. Queste termine non definisce semplicemente un rango di potere a cui si accede per meriti economici o di sangue, ma una vera e propria classe nella quale è possibile entrare se si soddisfano svariati requisiti.

Innanzitutto, questa classe è aperta solamente a membri della razza umana o elfica, ed esclude categoricamente che qualsiasi membro riveli i suoi segreti a individui che appartengono ad altre razze. Inoltre, qualsiasi aspirante ad entrare in questa casta deve prima dimostrare di essere un mastro artigiano, ovvero di aver raggiunto il massimo grado nella propria professione (vedi il GAZ 9 per ulteriori dettagli sui ranghi degli artigiani), oppure di essere un capitano di vascello che intraprende regolarmente commerci di qualsiasi genere con altri individui. Infine, solo chi dimostra di essere un abile mercante, ovvero chi prova di avere un reddito non inferiore alle 20.000 monete d'oro l'anno (per gli ultimi quattro anni), ottenuto esclusivamente grazie alla propria attività imprenditoriale e commerciale (sono quindi escluse le entrate derivate da even-

tuali "avventure"), può essere ammesso all'interno di questa casta ed essere istruito sulle sue arti segrete.

Infatti, l'aspirante principe mercante deve presentare la propria domanda alla Gilde dei Tutori di Minrothad, il cui maestro (l'elfo Holea Mapseir) vaglia innanzitutto se il candidato possiede i requisiti sopra esposti, e in caso affermativo lo accetta come membro, facendogli iniziare un corso intensivo di studi e pratica per acquisire le abilità e le conoscenze necessarie ad eccellere tra i mercanti di tutto il mondo, specialmente tra quelli marittimi. La probabilità di base che un aspirante membro della Gilde dei Tutori venga accettato e istruito (se possiede i requisiti sopra indicati) è del 40%, modificata in base ai punti seguenti (che vengono valutati con un colloquio e un test di natura economica sostenuti dall'aspirante al momento della domanda d'ammissione):

- +5% per punto di Carisma oltre 14;
- +5% per ogni 10.000 m.o. guadagnate annualmente oltre le 20.000 richieste;
- +5% per ogni nave ulteriore che si possiede oltre alla nave di linea che si comanda;
- +10% se il candidato vanta il titolo di maestro di una determinata gilda;
- +10% se il candidato possiede una nave con almeno 60 Punti Scafo;
- +15% se il candidato appartiene già alla Tradizione della magia Marina;
- +20% se il candidato dimostra di essere un mastro artigiano in più di una professione.

Il DM deve tirare il d100 e determinare in base al valore delle probabilità di ammissione del candidato, se i rappresentanti della Gilde lo accetteranno o meno; se il tentativo viene respinto, è possibile per il candidato presentare una nuova domanda dopo 12 mesi. Se invece viene accettato come membro della gilda, gli insegnamenti che riceve sono completamente gratuiti, poiché di solito la gilda considera che qualsiasi principe mercante da essa formato porterà benefici di prestigio e di natura economica alla gilda e a Minrothad, prima o poi.

### Poteri del Principe Mercante

Una volta entrato a far parte della gilda, il personaggio deve rimanere a studiare e a far pratica con le conoscenze magiche insegnate per almeno un anno, durante il quale diventa un principe mercante di 1° livello (guadagna automaticamente i primi 1.500 PE). Così facendo ottiene l'abilità generale **Magia arcana**, viene fornito del proprio libro degli incantesimi e impara a **lanciare incantesimi arcani** tipici della Tradizione Marina (ma solo se il valore dell'abilità **Magia arcana** è almeno pari a 12, e se è inferiore significa che ha capito la teoria ma non riesce a metterla in pratica – deve aumentare il valore dell'abilità).

Infine, se un individuo la cui classe primaria è quella dell'incantatore ottiene livelli come principe mercante, egli potrà calcolare il suo **livello totale da incantatore** aggiungendo il livello come principe mer-

<sup>14</sup> Nelle regole originali i requisiti primari erano Intelligenza e Destrezza, ma dato il carattere mercantile della classe si è optato per sostituire il Carisma alla Destrezza.

cante a quello della sua classe primaria, solo ai fini di determinare la potenza, il raggio o la durata di quegli incantesimi che sono in comune con la lista della scuola marina (es.: un mago di 5° e principe mercante di 3° lancerà una *palla di fuoco* da 8d6 punti di danno, o un *volare* che dura 1d6 +8 turni.)

### Armi e Armature

Il principe mercante può utilizzare qualsiasi tipo di arma che la sua prima classe di appartenenza gli permetta. Infatti, visto che il principe mercante è una classe aggiuntiva, praticamente qualsiasi individuo umano o elfo appartenente ad un'altra classe (che soddisfi i requisiti sopra indicati) può diventare un principe mercante e acquistare la capacità di lanciare incantesimi arcani secondo la progressione indicata nella Tabella 4.13.

Per quanto riguarda le armature e gli scudi, il principe mercante non deve indossare armature o portare scudi quando vuole lanciare incantesimi, poiché essi interferiscono con le normali capacità di lancio. Se indossa armature, le sue capacità magiche vengono intralciate e per lui valgono le stesse regole di probabilità di fallimento degli incantesimi del mago che indossi un'armatura (vedi Tabella 1.1). Questa limitazione non vale per gli elfi, poiché essi hanno una natura magica innata e vengono addestrati a lanciare magie indossando protezioni pesanti senza difficoltà. Inoltre, qualsiasi guerriero (o simile classe di combattente) che diventi Principe Mercante non risente delle penalità alla Destrezza e ai TxC dovuti all'uso di armature poiché già addestrato a combattere appesantito.

### Tabella di Progressione del Principe Mercante

Come già accennato, il principe mercante è una classe aggiunta rispetto alla prima classe di qualsiasi personaggio. Tuttavia, a differenza del wokani e dello sciamano umanoide o dello sciamano ombra, non è necessario aggiungere i PE da principe mercante alla tabella di PE della prima classe di appartenenza, ma occorre tenere separati i PE acquisiti come principe mercante da quelli guadagnati nella classe primaria. Ogniquale volta acquista nuovi PE infatti, il giocatore può scegliere se sommarli all'una o all'altra classe (ammesso che utilizzi almeno qualche caratteristica o potere tipico del principe mercante). L'unica limitazione è che il livello da principe mercante non può essere superiore a quello della classe primaria, al massimo uguale e almeno pari a un terzo di quello della classe originale.

Nel caso di individui comuni senza una prima classe, quella del principe mercante diviene la loro prima e unica classe, e avanzano guadagnando THAC0, TS, DV e restrizioni del mago.

La Tabella 4.8 riporta la progressione per quanto riguarda i PE<sup>15</sup> e il lancio di incantesimi del principe mercante (la lista di incantesimi utilizzata è quella della Tradizione Marina, vedi Tabella 1.17).

**Tab. 4.8 – Tabella di Progressione del Principe Mercante**  
**Incantesimi per Livello di Potere**

| Livello | PE        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|
| 1       | 1.500     | 1 | – | – | – | – | – | – |
| 2       | 3.500     | 2 | – | – | – | – | – | – |
| 3       | 7.000     | 2 | 1 | – | – | – | – | – |
| 4       | 15.000    | 2 | 2 | – | – | – | – | – |
| 5       | 30.000    | 2 | 2 | 1 | – | – | – | – |
| 6       | 60.000    | 3 | 2 | 2 | – | – | – | – |
| 7       | 120.000   | 3 | 2 | 2 | 1 | – | – | – |
| 8       | 240.000   | 4 | 3 | 2 | 2 | – | – | – |
| 9       | 360.000   | 4 | 4 | 3 | 2 | – | – | – |
| 10      | 500.000   | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | – | – |
| 11      | 700.000   | 6 | 5 | 3 | 3 | 2 | – | – |
| 12      | 900.000   | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | – |
| 13      | 1.100.000 | 7 | 6 | 4 | 4 | 3 | 2 | – |
| 14      | 1.300.000 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 15      | 1.500.000 | 8 | 7 | 5 | 5 | 4 | 3 | 1 |
| 16      | 1.700.000 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 17      | 1.900.000 | 8 | 8 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 |
| 18      | 2.100.000 | 8 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 |
| 19      | 2.300.000 | 8 | 8 | 7 | 7 | 6 | 4 | 3 |
| 20      | 2.500.000 | 8 | 8 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 |

<sup>15</sup> Il numero di PE necessario per avanzare di livello come principe mercante è stato modificato rispetto a quello riportato nel GAZ9 perché i valori di quel manuale sono decisamente troppo alti per giustificare la capacità di lanciare incantesimi arcani fino al 7° livello (considerando anche le caratteristiche necessarie per appartenere a questa classe).

## Stregone (Wicca)

Requisito Primario: Carisma e Costituzione.

Altri requisiti: Carisma e Costituzione maggiori o uguali a 13, Saggezza maggiore o uguale a 11.

Dadi Vita: 1d4 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +2 Punti Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Lo Stregone utilizza la stessa tabella di progressione del mago per quanto riguarda i PE e gli incantesimi.

Tiri Salvezza: Mago di pari livello.

THACO: Mago di pari livello.

Armature consentite: Nessuna armatura o scudo.

Armi consentite: Qualsiasi arma semplice da taglio o punta a una mano il cui massimo danno Base sia 1d6 e qualsiasi arma da tiro o da fuoco a una mano.

Abilità Speciali: Incantesimi arcani innati, Lignaggio, Magia del sangue, Concentrazione, Lancio spontaneo

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Concentrazione, un'abilità bonus in base al lignaggio.

### Descrizione Generale

Alcune razze sono particolarmente portate per le arti magiche grazie al loro intimo legame con le forze arcane presenti nel Multiverso. Draghi, fate e molte creature dei piani esterni sono in grado di evocare poteri arcani istintivamente, e gli stessi elfi e gli alphetiani puri hanno un legame talmente stretto con le forze magiche che riescono ad evocarle molto più agevolmente di qualsiasi altra razza di incantatori. Per questo motivo esistono molti esponenti di queste razze che seguono la via della magia innata, divenendo Stregoni.

Al contrario dei maghi, gli stregoni basano le proprie capacità su una conoscenza innata della magia: in loro i poteri magici si manifestano in modo naturale, e se l'individuo è determinato nel focalizzarsi sulle proprie abilità arcane, è in grado di divenire un formidabile incantatore. Il punto di forza degli stregoni è infatti la conoscenza innata degli incantesimi e la capacità di evocarli a piacimento, senza doverli preparare o memorizzare anticipatamente.

Anche membri di altre razze possono manifestare poteri innati e diventare stregoni, ma questo può accadere solo se nel loro lignaggio è presente uno o più antenati di una delle razze magiche sopra elencate. Gli stregoni umani, halfling, rettiloidi, goblinoidi o di qualsiasi altra razza vantano sempre tra gli antenati qualche illustre parente fatato, elfico, draconico<sup>16</sup> o di provenienza planare (inclusi gli alphetiani puri!). La loro capacità magica è legata al proprio sangue, poiché hanno antenati appartenenti ad una delle razze di incantatori naturali che ha trasmesso loro parte di questo dono in forma grezza.

<sup>16</sup> Ciò che molti ignorano ad esempio, è che gli elfi e i draghi hanno un antenato in comune: gli Eldar, un popolo antichissimo e quasi estinto, giunto su Mystara da un remoto piano esterno millenni prima della comparsa degli elfi.

Gli stregoni (chiamati anche Wicca<sup>17</sup> presso le popolazioni più primitive) sono in grado di sfruttare le energie magiche che provengono dalla loro anima e dal sangue, ma spesso vengono considerati con aria di sufficienza dai maghi, poiché non riescono a padroneggiare una gamma di incantesimi così vasta come quella degli altri incantatori arcani e non mostrano di possedere quella conoscenza enciclopedica e quella passione per lo studio tipica dei maghi.

Gli stregoni infatti si dimostrano spiriti liberi e meno attenti alla ricerca magica e allo studio delle proprietà arcane di oggetti e luoghi. Per loro la cosa più importante è scoprire quali nuovi poteri siano celati dentro la propria anima e rintracciare con sicurezza il proprio lignaggio: l'esibizione di qualche illustre antenato dai poteri memorabili è infatti una pratica comune nelle relazioni tra stregoni. Per questo gli stregoni cercano soprattutto di raccogliere informazioni viaggiando da un luogo all'altro e di affrontare sfide sempre nuove e stimolanti per mettersi alla prova e sfidare i limiti del proprio potere.

Gli stregoni sono temuti dai loro pari, poiché possiedono un potere magico di origine incerta che li rende pericolosi. Specialmente nelle comunità umane, quando scoprono di avere questi poteri, gli stregoni cercano di isolarsi per proteggersi dai sospetti dei propri compaesani, e dopo qualche tempo inevitabilmente partono alla ricerca di risposte alla loro domande, spesso in compagnia di altri avventurieri con maggiore apertura mentale. Dato che alcune civiltà possono pensare che i poteri di uno stregone derivino da qualche oscuro legame con creature demoniache, gli stregoni stanno sempre molto attenti a rivelare la loro vera natura, preferendo passare per innocui bardi o eccentrici eruditi. Nel momento in cui uno stregone si sente sufficientemente potente invece, egli è solito ostentare la sua natura finanche sfidando i poteri costituiti, per dimostrare la sua superiorità e potenza.

Presso le popolazioni goblinoidi invece, gli stregoni godono di grande rispetto e incutono timore, poiché la credenza comune è che nelle loro vene scorra il sangue dei draghi o dei demoni, esseri dalla potenza leggendaria. La vita dei wicca è quindi molto più semplice e simile a quella dei wokani. Essi partecipano attivamente alla vita della tribù a cui si legano, divenendo una figura di riferimento particolarmente importante. Gli altri esseri temono i loro poteri magici e i wicca sfruttano questo timore per ottenere ciò che vogliono circondandosi di un'aura minacciosa. In alcuni casi possono addirittura competere con il capo o con il wokan della tribù, cercando di sottrargli il potere sui suoi sottoposti per diventare il nuovo leader indiscusso della comunità e aumentare il proprio prestigio. Altre volte invece preferiscono girovagare per le terre desolate, spingendosi anche nelle zone occupate da umani e semi-umani, sia per accumulare tesori e gloria, sia per terrorizzare gli esseri più deboli e mostrare la propria potenza a tutti gli altri esseri.

<sup>17</sup> Il wicca qui presentato è diverso da quello dei manuali di Mystara (che invece è identico al Mago Selvaggio o Wokan) e anche dallo Stregone presentato in D&D Terza Edizione.

## Determinare i Prescelti

Non è possibile per tutti diventare stregoni, tuttavia ogni creatura (esclusi i nani) ha una minima probabilità di esserlo. Questo significa che una creatura può tentare di scoprire se possiede le capacità per diventare stregone anche dopo il 1° livello come personaggio. Infatti, la classe può essere aggiunta anche più tardi, e in tal caso i PE necessari per passare di livello come stregone sono separati dalla tabella di progressione standard del personaggio, e si aggiungono successivamente (v. regole per il Mago Selvaggio).

Ci sono due modi per stabilire se un personaggio ha sangue stregonesco nelle vene: il primo e il più semplice è di concordarlo con il DM, elaborando una storia plausibile che sveli le origini e gli antenati del personaggio. Il secondo invece è matematico e dipende dai valori di Carisma e Costituzione del personaggio. Se il personaggio soddisfa i requisiti minimi della classe, significa che ha le potenzialità per diventare uno stregone, viceversa il suo lignaggio non è abbastanza forte o puro per permettergli di sviluppare poteri magici innati. Questo può essere anche un ottimo metodo di discriminazione per spiegare il motivo dell'ossessione degli alphetiani per la purezza del proprio sangue. È infatti risaputo che finché vivevano su Vecchia Alphetia, il 99% degli alphetiani esibiva doti magiche innate (appunto poteri stregoneschi) derivato dal contatto ravvicinato con l'essenza stessa della magia (dato che Vecchia Alphetia si trovava in un piano esterno dell'Energia). Tuttavia, dal momento in cui si trasferirono su Mystara, il numero di incantatori naturali precipitò drasticamente e gli alphetiani dovettero reinventare le proprie tradizioni magiche. Fu in quel momento che iniziò l'ascesa dei maghi sugli stregoni, divenuti sempre più rari, anche se presso la nobiltà alphetiana non è mai venuto meno il senso di maggior rispetto verso gli stregoni (ritenuti i prescelti) rispetto ai maghi.

## Poteri dello Stregone

Nel momento in cui si manifestano i poteri stregoneschi, il personaggio impara a scoprire i suoi poteri magici e comincia a padroneggiare **incantesimi arcani innati**. In base al lignaggio a cui appartiene (v. sotto), lo stregone ha accesso agli incantesimi di quattro scuole di magia predeterminate e sviluppa spontaneamente un numero di incantesimi per livello di potere pari alla metà del punteggio di Carisma, mentre il numero massimo di incantesimi che può conoscere per ogni livello è pari al punteggio di Carisma. Lo stregone ha anche la possibilità di riconoscere con una prova di Intelligenza tutti gli effetti relativi agli incantesimi che conosce (sia su oggetti che evocati da altri), pur senza avere un'istruzione magica vera (se invece possiede l'abilità *Magia arcana*, la prova sarà su quell'abilità).

Il tipo di **lignaggio** a cui appartiene influisce fortemente sul carattere e sulle aspettative di uno stregone. Infatti, uno stregone col sangue di un drago sarà di solito molto più aggressivo di uno col sangue fatato, mentre uno stregone col sangue demoniaco sarà sicuramente più spietato e dedito a rituali malvagi rispetto

ad uno stregone di sangue elfico. In particolare, il lignaggio dello stregone gli concede anche particolari bonus e l'accesso agli incantesimi di quattro scuole di magia. Di seguito vengono presentati i bonus per i lignaggi arcani per Mystara (il DM può aggiungerne altri a suo piacimento, nei limiti dell'equilibrio del gioco).

**Sangue Alphetiano:** beneficia di un bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza contro effetti magici e gode dello stesso bonus all'abilità generale tipica degli alphetiani puri. **Scuole:** Abiurazione, Evocazione, Invocazione, Elementalismo dell'Aria o del Fuoco (Flaem).

**Sangue Angelico:** possiede una resistenza alla magia pari al 20% attivabile a piacere e possiede l'abilità *Sesto Senso* gratuitamente. **Scuole:** Abiurazione, Divinazione, Evocazione, Trasmutazione.

**Sangue Demoniaco:** gode di un bonus di +2 ai TS contro qualsiasi tipo di veleno o effetto necromantico e possiede l'abilità *Fingere* gratuita. **Scuole:** Ammaliamiento, Evocazione, Necromanzia, Trasmutazione.

**Sangue Draconico:** è in grado di comprendere e parlare il linguaggio draconico e gode di una resistenza che dimezza automaticamente i danni (senza ulteriori TS per ridurre) verso un particolare tipo di danni (gelo, gas, fuoco, fulmine, acido) in base al lignaggio. **Scuole:** Divinazione, Illusione, Invocazione, Trasmutazione.

**Sangue Elementale:** possiede l'abilità generale *Resistenza* e dimezza automaticamente i danni (senza ulteriori TS per ridurre) prodotti da un particolare tipo di elemento (aria, acqua, terra o fuoco) in base al proprio lignaggio. **Scuole:** un tipo d'elementalismo, Abiurazione, Evocazione, Trasmutazione.

**Sangue Elfico:** non risente di impedimenti al lancio degli incantesimi se indossa armature e gode dello stesso bonus all'abilità generale tipica degli elfi (in base al clan di appartenenza). **Scuole:** Abiurazione, Ammaliamiento, Invocazione, Trasmutazione.

**Sangue Fatato:** possiede la *seconda vista* (v. potere delle Fate) permanente e gode dello stesso bonus all'abilità generale tipica delle Fate. **Scuole:** Ammaliamiento, Divinazione, Evocazione, Illusione.

Il sangue di uno stregone non gli concede solo i bonus derivanti dal lignaggio, ma è esso stesso un potentissimo veicolo per imbrigliare le energie arcane e plasmarle a propria volontà. Questa capacità prende il nome di **magia del sangue** e si concretizza in una pratica tipica degli stregoni che viene considerata disgustosa o semplicemente molto pericolosa dagli altri incantatori: l'automutilazione. Infatti, ogni volta che uno stregone versa il proprio sangue mentre evoca un incantesimo, egli è in grado di potenziare la magia a proprio piacimento scegliendo uno degli effetti seguenti:

- **Potenziare il raggio:** il raggio d'effetto aumenta di 6 metri per ogni PF sacrificato dallo stregone.
- **Potenziare l'area d'effetto:** per ogni PF sacrificato dallo stregone l'incantesimo influenza un individuo in più oppure aumenta del 5% l'area d'effetto.
- **Potenziare i danni:** i danni causati dall'incantesimo aumentano di 1 dado sacrificando 3 PF e dal 5° livello possono crescere di 2 dadi sacrificando 6 PF.
- **Potenziare l'efficacia:** il Tiro Salvezza di una singola vittima per evitare un incantesimo subisce una

penalità di -1 ogni 2 PF sacrificati (max -10). Se l'incantesimo agisce su più soggetti, lo stregone può ripartire la penalità a suo piacere (ad esempio, sacrificando 4 PF contro due nemici, può dare -1 a ciascuno o -2 a uno solo).

Per questo motivo ogni stregone non viaggia mai senza portarsi appresso una piccola arma affilata (da taglio o da punta), che può usare mentre lancia un incantesimo per tagliarsi i polsi o qualche altra parte del corpo e invocare il potere del proprio sangue. Questa pratica ha anche un ulteriore vantaggio per lo stregone. Infatti, se viene ferito da un nemico prima di completare l'incantesimo (prima del suo turno di iniziativa), lo stregone può usare le ferite riportate per potenziare l'incantesimo proprio come se si fosse automutilato (sempre che rimanga sufficientemente concentrato da mantenere l'incantesimo - vedi sotto).

Per questa sua particolarità inoltre, lo stregone possiede una capacità di **concentrazione** naturale (abilità bonus) fuori dal comune, che gli consente di evocare incantesimi senza lasciarsi distrarre dal dolore fisico. Questo significa che ogni prova di *Concentrazione* causata da un danno inferiore al suo punteggio di Costituzione viene fatta senza alcuna penalità. Solo se subisce un danno superiore dovrà effettuare una prova di *Concentrazione* con una penalità pari alla differenza tra il danno subito e il valore dell'abilità o del punteggio di Costituzione (es. stregone con COS 14 e *Concentrazione* 12 effettua prove di abilità senza malus per danni inferiori a 14 punti; se ne subisce 16, riceve un malus di -2 alla prova).

### **Incantesimi Disponibili**

Gli stregoni usano la tabella di progressione degli incantesimi del mago, e necessitano delle solite otto ore di riposo e di un'ora di meditazione ogni giorno per raccogliere le energie e ricordare i propri poteri. Per lanciare gli incantesimi devono poter parlare e avere libertà di movimento. Tuttavia, a differenza dei maghi gli stregoni non devono scegliere anticipatamente gli incantesimi che lanceranno quel giorno, poiché hanno la capacità di **lancio spontaneo**: scelgono un incantesimo tra quelli conosciuti nel momento in cui ne hanno bisogno e lo sfruttano, anche se non possono ovviamente superare il limite di incantesimi lanciabili ogni giorno. Naturalmente, l'incantatore può usare solo gli incantesimi relativi al livello di potere padroneggiato entro i limiti del suo livello di esperienza.

Gli stregoni possono incantare oggetti magici seguendo i procedimenti usuali per gli incantatori arcani (vedi Volume 3), ma possono usare solo i poteri che padroneggiano. Lo stregone può ricercare nuovi incantesimi, purché appartenenti alle scuole di magia accessibili e senza superare il limite totale per livello di potere imposto dal Carisma. Lo stregone fa esperimenti per una settimana + 1 giorno per livello della magia e al termine effettua una prova di Carisma con penalità pari al livello della magia: in caso di fallimento può ritentare con quella magia solo una volta acquisito un nuovo livello; in caso di successo guadagna il nuovo incantesimo e anche 1000 PE per livello di potere.

### **Armi e Armature**

Lo stregone risente di interferenze nel lancio di incantesimi se indossa qualsiasi armatura proprio come i maghi (vedere Tabella 1.1), ad esclusione degli stregoni di sangue elfico, e di norma non usa scudi.

Per quanto riguarda le armi usabili, gli stregoni si concentrano su armi da punta o da taglio a una mano non troppo difficili da maneggiare (il cui danno base massimo è 1d6) e facilmente celabili indosso.

### **Tabella di Progressione dello Stregone**

Come già accennato, lo stregone usa la tabella di avanzamento del Mago per quanto riguarda i PE e gli incantesimi utilizzabili quotidianamente.

Tuttavia, poiché è possibile ad una creatura scoprire i propri poteri stregoneschi anche in un momento avanzato della propria vita, è possibile affiancare alla classe primaria anche quella di Stregone semplicemente aggiungendo ai PE necessari per avanzare di un livello nella classe primaria anche quelli necessari per avanzare di un livello da stregone (per acquisire il primo livello, bisogna guadagnare almeno 1200 PE). Ovviamente valgono le regole più restrittive per quanto riguarda le armature concesse, nonché la progressione nell'uso delle armi, anche se potrà usare tutte le armi fino a quel momento padroneggiate (con la preferenza per le armi a una mano). Tuttavia, il personaggio beneficia del THAC0 migliore, dei TS e dei PF migliori (vedere la sezione sulle *Regole per personaggi multi-classe* nel secondo capitolo del Volume 3).

Esempio: Padraic è un guerriero di 4° livello che però scopre di avere sangue dracónico e sceglie di sviluppare i poteri da stregone. Dopo aver guadagnano 1200 PE raggiunge quindi il primo livello da stregone e ne guadagna tutti poteri. Ora avrà due pool separati di PE: quelli da Guerriero e quelli da Stregone, e ogni volta che ne guadagna sceglierà a quale classe destinarli (ovviamente se non usa abilità stregonesche e guadagna PE grazie alle sue azioni da guerriero, non dovrebbe essere possibile usarli per avanzare come stregone). Userà il THAC0 e i TS del Guerriero (dato che sono migliori), e i PF del guerriero (senza guadagnarne altri, dato che è avanzato come stregone e avrebbe 1d4 PF contro 4d8 PF da guerriero), mentre sarà ristretto nell'uso delle armature (se non vuole rischiare di fallire il lancio degli incantesimi) e potrà usare solo le armi finora apprese, guadagnando nuove capacità nell'uso di armi seguendo la progressione del mago (1 slot ogni 5 livelli complessivi, sommando quelli da mago e da guerriero). Se Padraic raggiungerà un livello da stregone sufficiente a superare i vantaggi come THAC0, TS e PF di quello da guerriero (ad esempio se diventa uno Stregone di 10° e rimane un Guerriero di 4°), userà immediatamente i vantaggi connessi al livello da stregone finché la situazione non si ribalterà di nuovo.

È infine possibile per una creatura avere sia livelli da stregone che da sciamano, ed è anche possibile biclassare come wotan e wicca (con progressione nel lancio di incantesimi da tenere separate).

## Virtuoso (Musicante Arcano)

Requisiti Primari: Intelligenza e Destrezza.

Altri requisiti: Intelligenza e Destrezza maggiori o uguali a 11.

Dadi Vita: 1d4 PF per livello fino al 9°, contando il bonus/malus Costituzione. Dal 10° livello, +1 Punti Ferita per livello successivo, e non si applicano più bonus/malus per la Costituzione.

PE e Livello massimo: Il Virtuoso utilizza la stessa tabella di progressione del mago per quanto riguarda i PE e gli incantesimi.

Tiri Salvezza: Mago di pari livello.

THAC0: Mago di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, nessuno scudo.

Armi consentite: Armi semplici escluse quelle a 2 mani.

Abilità Speciali: Suonare musica magica, creare strumenti magici, fischio magico, suono armonioso, usare oggetti arcani.

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Comporre musica (bonus), Suonare, Costruire strumenti, Imitare suoni.

### Descrizione Generale

La magia arcana è per la maggior parte ritualizzata attraverso un accostamento di simboli di potere in grado di evocare determinati effetti in base alla loro associazione con le forze magiche del cosmo. Alla base delle conoscenze e dei poteri dei maghi sta lo studio di questi simboli magici e la ricerca dei diversi modi in cui è possibile accostarli per creare effetti sempre diversi nel mondo circostante (v. Capitolo 1).

Alcuni incantatori arcani tuttavia si differenziano dalla maggior parte dei maghi poiché non ritengono il rapporto tra magia e simboli magici preferenziale e hanno invece concentrato la loro attenzione su un altro tipo di mezzo attraverso cui poter evocare e plasmare l'essenza magica del Multiverso: la musica. I cosiddetti Virtuosi o Musicanti Arcani (sottoclasse del Mago) hanno infatti stabilito una connessione fra alcuni tipi di suoni complessi e non facilmente riproducibili e gli effetti magici comunemente evocati dagli incantesimi arcani, e sono in grado di riprodurre gli stessi effetti tramite un accostamento di suoni piuttosto che di parole, simboli e gesti, come accade al resto dei maghi.

Naturalmente, i Virtuosi ritengono che sia questa la forma di magia più pura esistente nel mondo, poiché non è mediata nemmeno dalla simbologia magica ma nasce spontanea dal suono, che richiama, secondo la loro metafisica, le armoniche magiche che permeano l'universo; nessun musicante arcano quindi è interessato a intraprendere gli stessi studi di un mago, e viceversa. Come per i normali maghi, anche i musicanti arcani però necessitano di grandi capacità mnemoniche per imparare e ricordare tutti i suoni e le armoniche della musica magica che evocano, e conducono lunghe e complicate ricerche proprio come i loro colleghi, nella speranza di scoprire musiche sempre più potenti e innovative. Anche per questo motivo spesso partono all'avventura, per reperire fondi per i loro studi o in-

contrare altri musicanti con cui confrontarsi, nella speranza di poter scambiare le conoscenze acquisite per ottenerne di nuove.

Ogni apprendista che abbia le doti necessarie per diventare un musicante arcano deve ricercare un maestro (un Virtuoso di 5° livello o superiore) disposto ad insegnargli i segreti della musica magica, oppure cercare di entrare in una delle prestigiose scuole in cui si studiano le melodie magiche: i Conservatori. Normalmente i conservatori sono scuole di musica normali dove maestri e artisti eruditi insegnano agli allievi a suonare ogni tipo di strumento e a leggere la musica e le note. Nelle nazioni in cui la magia è un affare piuttosto comune e ben visto, i conservatori addestrano apertamente gli allievi anche ai segreti della musica magica oltre che a quella comune. In altri casi invece, quando l'arte magica è considerata un fatto più elitario e segreto, i conservatori gestiti dai Virtuosi mantengono una facciata del tutto comune, ma con la massima riservatezza si occupano di reclutare gli studenti migliori e più brillanti per tramandare loro, nel caso vengano giudicati idonei, anche i segreti dei cosiddetti Collegi Arcani. I Collegi non sono altro che la versione musicale delle Tradizioni Arcane: ognuno raccoglie le melodie magiche caratteristiche di una determinata civiltà, cultura o tradizione artistica. I Collegi si dividono in maggiori e minori e la differenza tra i primi e i secondi è molto semplice: nei collegi maggiori è possibile apprendere l'uso di qualsiasi categoria di strumenti, mentre nei collegi minori solitamente la scelta è limitata a una o due categorie in base alle conoscenze tecniche e al livello di civiltà raggiunto. I Collegi esistenti su Mystara sono i seguenti (i *collegi minori sono indicati in italico* e a fianco di ogni Collegio viene indicata la Tradizione corrispondente per stabilire la lista di incantesimi conosciuti e a cui hanno accesso i membri di quel collegio):

- Collegio Alphetiano (v. Trad. Alphetiana)
- Collegio Bellaynese (v. Trad. Herathiana)
- Collegio Darokiniano (v. Trad. Sindhi)
- *Collegio Elfico* (v. Trad. Elfica)
- Collegio Glantriano (v. Trad. Glantriana)
- *Collegio Mileniano* (v. Trad. Mileniana)
- *Collegio Ochalese* (v. Trad. Ylari)
- Collegio Renardese (v. Trad. Huleana)
- Collegio Saragonese (v. Trad. Olteca)
- Collegio Thyatiano (v. Trad. Thyatiana)

All'interno di un Conservatorio retto da musicanti arcani quindi, oltre a imparare a comporre e suonare musica comune, gli allievi virtuosi sono addestrati anche a riconoscere le note e le melodie magiche di un determinato collegio (l'abilità *Comporre musica* che apprendono gli consente di interpretare anche le note speciali e capire le melodie magiche), nonché a fabbricare strumenti musicali in grado di replicare queste note (abilità *Fabbricare strumenti musicali*) e a suonarle efficacemente (abilità *Suonare*). Inoltre, proprio come accade ai maghi, anche i musicanti arcani possono specializzarsi in un tipo di melodie magiche (cioè in una scuola di incantesimi tra quelle esistenti – v. regole per gestire i maghi specialisti presentate nel Capitolo 1).

A differenza dei maghi poi, i virtuosi sono sempre piuttosto ansiosi di confrontarsi con altri colleghi e non esitano quindi a mettere in comune le proprie scoperte e le melodie di cui sono in possesso con altri musicanti per impararne di nuove. Se si tratta di personaggi appartenenti allo stesso Collegio, questo scambio è piuttosto automatico (basta una prova di Carisma per convincere l'altro), mentre in caso appartengano a due collegi diversi è possibile tentare una prova di *Persuasione* o una prova di Carisma per ottenere un risultato Amichevole nel Tiro Reazioni. Se tuttavia il collega ha un allineamento opposto oppure il descrittore morale dell'allineamento è Malvagio, il rifiuto è immediato (il soggetto non si fida o semplicemente è troppo orgoglioso e presuntuoso per "concedersi" al personaggio). Scambiarsi melodie magiche funziona nello stesso modo della copiatura di un incantesimo dal libro degli incantesimi di un altro mago: la prova riesce automaticamente e si impiega 1 turno per livello della melodia.

Ovviamente, quando un virtuoso raggiunge il livello del titolo e diventa abbastanza potente e famoso, anch'egli può costruire un conservatorio in cui raccogliere promettenti musicanti ed insegnare loro i segreti del proprio Collegio, oppure fondare un nuovo Collegio inventando almeno 6 incantesimi nuovi per ciascun livello di potere e insegnandoli a una dozzina di discepoli per tramandarli per almeno una generazione.

### Poteri dei Virtuosi

Il primo e più importante potere di un virtuoso è la sua capacità di *suonare musica magica*, ovvero melodie e brevi canzoni in grado di evocare gli stessi effetti di un incantesimo. Il virtuoso è in grado di evocare effetti magici suonando uno strumento appositamente modificato, e in base al livello dell'incantesimo da evocare e alla grandezza dello strumento di cui dispone è costretto a suonare per un certo numero di round prima che la magia si manifesti:

| Strumento   | 1 round    | 2 round    | 3 round |
|-------------|------------|------------|---------|
| Minuto (T)  | Liv. 1°-4° | Liv. 5°-8° | Liv. 9° |
| Piccolo (S) | Liv. 1°-5° | Liv. 6°-8° | Liv. 9° |
| Medio (M)   | Liv. 1°-6° | Liv. 7°-9° | —       |
| Grande (L)  | Liv. 1°-7° | Liv. 8°-9° | —       |

**Esempio:** un musicante dotato di uno strumento minuto (flauto) per evocare un incantesimo di livello 1°-4° deve suonare per 1 round (come qualsiasi mago mentre lancia un incantesimo), ma se volesse lanciare una magia di 5°-8° dovrebbe suonare per 2 round, mentre una di 9° livello richiederebbe addirittura 3 round.

Tuttavia, il virtuoso eccelle nelle sue capacità e come tale può ridurre di 1 round il tempo richiesto per l'evocazione della magia se effettua con successo una prova di *Suonare* lo strumento appropriato; in caso di fallimento, il tempo resta quello sopra indicato. Con questa prova non è possibile ridurre il tempo di lancio a meno di 1 round, perciò la prova di abilità è utile solo per lanciare gli incantesimi più potenti (per i quali sono necessari 2 o 3 round). Se il musicante viene interrotto prima che sia trascorso il tempo necessario per evocare l'incantesimo, questo si considera sprecato (lanciato

ma senza effetti). In caso venga ferito, è possibile mantenere la concentrazione per continuare a suonare solo effettuando una prova di *Suonare* con penalità pari ai danni subiti in quel round (mentre i normali incantatori necessitano di una prova di *Concentrazione*).

Strumenti grandi sono certamente difficili da suonare e poco pratici (quasi impossibile trasportarli e quindi improbabile usarli durante un'avventura), tuttavia essi hanno una potenza sonora molto maggiore rispetto a quella degli strumenti di dimensioni più ridotte. Questo maggiore potere evocativo si riflette nella possibilità per un virtuoso che suoni uno strumento di dimensioni grandi di rendere più potente la melodia scegliendo di potenziare il suo effetto o la sua estensione: nel primo caso impone una penalità di -2 al Tiro Salvezza per evitarne gli effetti, nel secondo caso invece raddoppia il raggio d'azione o l'area d'effetto della magia (naturalmente non è possibile sfruttare la capacità degli strumenti grandi con magie personali, né con magie che non richiedono TS).

Il virtuoso è anche in grado di evocare gli effetti magici più semplici (magie di 1° livello) grazie al suo *fischio magico*, cioè fischiettando o gorgheggiando le note giuste per creare l'effetto desiderato, anche senza lo strumento appropriato. Per evocare l'incantesimo occorre effettuare una prova di *Imitare suoni*: se riesce l'effetto ha luogo, viceversa il musicante perde il round fischiettando un motivo difettoso, quindi non perde l'incantesimo ma solo la sua azione.

Inoltre, grazie al *suono armonioso* del suo strumento magico il virtuoso può contrastare un tentativo di fascinazione effettuato da una qualsiasi creatura che disponga di un potere simile a *charme* o basato sull'ascolto di una voce o di una melodia con una prova di *Suonare* per contrastare l'effetto della fascinazione. Finché continua a suonare e la prova riesce (una al round), l'effetto viene contrastato, ma solo se la vittima è in grado di udire la musica dello strumento.

Come accennato in precedenza, il virtuoso è in grado di evocare musica magica solo grazie a strumenti musicali appositamente modificati per riprodurre suoni o armonie fuori dal comune. Le tecniche per *creare strumenti magici* sono naturalmente custodite gelosamente dalla casta dei musicanti e tramandate solo al loro interno e solo a coloro che si dimostrano capaci di suonare strumenti dello stesso tipo. Ad esempio un virtuoso esperto di strumenti a fiato non è in grado di modificare strumenti diversi, come ottoni o archi, per far loro produrre musica magica, fino a che non trovi un virtuoso esperto in questi strumenti che sia disposto ad insegnarglielo (acquisendo anche le abilità *Costruire strumenti* e *Suonare strumenti* di quel tipo). Uno strumento magico non emana alcuna aura individuabile, non è nemmeno considerato magico a tutti gli effetti, ma possiede alcuni aggiustamenti (ad esempio un foro in più di forma unica, o una cassa con un'acustica particolare, oppure materiali speciali usati per realizzare parti dello strumento) che consentono ad un musicante arcano di suonare armonie speciali ed inusuali che, eseguite in una serie di note prestabilite, evocano un incantesimo ben specifico. Ogni volta che vuole costruire uno strumento magico modificato il virtuoso deve ef-

fettuare una prova di abilità relativa, spendere il doppio del prezzo di un normale strumento per reperire i materiali giusti e l'operazione lo impegna per un numero di giorni pari al valore dello strumento diviso cinque. Se la prova di abilità fallisce, i soldi sono stati ugualmente spesi ma la resa è uno strumento mal fatto, adatto al massimo per suonare canzoni normali. Al primo tentativo di usarlo per evocare musica magica, il virtuoso si accorgerà del problema dato che non si manifesterà nessun effetto e dovrà costruirne uno nuovo (non è possibile tentare di modificarlo ulteriormente, né modificare uno strumento comune per renderlo magico). Ovviamente, il musicante è anche in grado di suonare il suo strumento magico in modo che riproduca solo canzoni normali, senza quindi dover necessariamente produrre musica magica (dopotutto è sempre uno strumento musicale di fattura eccezionale).

Infine, nel caso il virtuoso voglia tentare un controincantesimo (v. regole alternative nel Volume 3), egli può effettuare una prova di *Comporre musica* solo nei confronti della melodia magica di un altro musicante, ma non è in grado di riconoscere il livello di potere degli incantesimi evocati dagli altri incantatori arcani; in quel caso dovrà scegliere a sua discrezione il livello di potere della magia da usare nel controincantesimo (e ciò significa che normalmente usa sempre il massimo livello di potere a cui ha accesso per essere sicuro di contrastare l'incantesimo). Naturalmente questo vale anche per i tentativi degli altri incantatori arcani che cerchino di contrastare la melodia magica di un virtuoso: non sono in grado di capire di cosa si tratti esattamente né di intuirne il livello di potere, quindi se vogliono opporsi dovranno scegliere a propria discrezione l'intensità del potere magico che vogliono usare nel tentativo di controincanto.

### **Melodie Magiche Disponibili**

Per ricordare le melodie necessarie ad evocare un incantesimo il virtuoso le annota nello Spartito delle Melodie Magiche, la sua versione del libro degli incantesimi dei comuni maghi. Naturalmente, le note scritte in questo spartito sono molto diverse da quelle comuni (che pure conosce grazie all'abilità *Comporre musica*), per cui qualsiasi altro esperto di musica si trovasse tra le mani uno spartito delle canzoni magiche del virtuoso non riuscirebbe a comprendere nulla né ad usarlo per lanciare incantesimi. Difatti, anche se riuscisse a decifrare le note magiche, non avrebbe la possibilità di suonarle dato che sono fuori dalle scale musicali comuni (e non a caso servono strumenti appositamente modificati per produrle), potendo al massimo improvvisare una melodia simile ma decisamente comune.

I virtuosi usano la tabella di progressione degli incantesimi del mago, e necessitano delle solite otto ore di riposo e di un'ora ogni giorno per raccogliere le energie e ripassare le varie melodie scritte nel loro spartito. Per evocare le melodie come già detto un musicante deve poter suonare lo strumento appropriato oppure riuscire a fischiare (solo per magie di 1° livello).

A differenza dei maghi, i virtuosi non sono in grado di incantare oggetti magici, ma possono usare

tutti gli oggetti magici disponibili agli incantatori arcani ammesso che riescano a capire come funzionano con un incantesimo appropriato (*lettura del magico* trasforma le rune magiche in note arcane che riconoscono, mentre *analizzare* identifica l'effetto magico in modo più approfondito), dato che non hanno conoscenze di *Magia arcana* perché non ritengono quella la via giusta per sviscerare i segreti della magia.

Inoltre, i virtuosi sono in grado di ricercare melodie magiche semplicemente con una prova di abilità *Comporre musica* anziché usare le regole comuni descritte nel Volume 3. La prova riceve una penalità di -1 per livello della magia da riprodurre nel caso di effetti che non appartengano alla lista del Collegio di riferimento (considerati nuovi o sconosciuti), mentre per ricercare melodie comuni (cioè presenti nella lista di canzoni tipiche di un Collegio arcano) la penalità è la seguente: Liv. 1°-2°: -1; Liv. 3°-4°: -2; Liv. 5°-6°: -3; Liv. 7°: -4; Liv. 8°: -5; Liv. 9°: -6. Creare una melodia arcana fa guadagnare al virtuoso 1000 PE per livello di potere della melodia in caso di riuscita e nulla in caso di fallimento, e il musicante non è chiamato a spendere nemmeno un centesimo per questa operazione. Tuttavia la ricerca lo tiene impegnato a comporre e provare per una settimana più 2 giorni per livello di potere della melodia che vuole creare (molto di più del tempo necessario ai maghi), durante i quali non può essere disturbato né deve avere distrazioni di sorta oltre al normale desinare e riposare (e quindi non può di certo ricercare nuove melodie nel corso di un'avventura).

### **Armi e Armature**

Il virtuoso non risente di interferenze nell'evocare musica magica se indossa un'armatura, ma essa può rappresentare un impedimento nell'uso dello strumento (la Destrezza ridotta dall'armatura influisce sulla prova di *Suonare*). Per questo normalmente il virtuoso cerca di non indossare armature, e se lo fa si limita a quelle più leggere. Inoltre, di norma il virtuoso non usa scudi proprio per avere entrambe le mani libere per suonare.

Per quanto riguarda le armi usabili, i virtuosi non sono particolarmente interessati ad affinare le loro capacità combattive, proprio come qualsiasi mago, e si concentrano su armi semplici e di facile utilizzo, evitando sempre le armi a due mani.

### **Strumenti musicali**

Uno strumento musicale è un oggetto che è stato costruito o modificato con lo scopo di produrre della musica. In principio, qualsiasi cosa producesse suoni poteva essere usato come strumento musicale, ma questo termine definisce solo gli oggetti che hanno il suddetto scopo. Esistono moltissimi strumenti musicali di vari generi e dimensioni disponibili ai musicanti (la lista sottostante non è esaustiva ma comprende la maggior parte degli strumenti più comuni). Questi strumenti si possono suddividere in quattro categorie in base al modo in cui viene emesso il suono (alcune delle

quali suddivise in varie famiglie), e a ciascuna è associato un potere o bonus ben preciso sotto elencato:

**Aerofoni:** emettono un suono per mezzo di una colonna d'aria che vibra all'interno dello strumento.

**Liberi:** -1 ai TS contro effetti di Illusione.

**Flauti:** -1 ai TS contro effetti di Ammalimento.

**Ance:** -1 ai TS contro effetti di Invocazione.

**Otoni:** -1 ai TS contro effetti di Evocazione.

**Cordofoni:** il suono è emesso dalla vibrazione di una corda azionata tramite lo sfregamento di un arco, la percussione di un martelletto, o pizzicando la corda.

**Strofinati:** aumenta di 1/3 area d'effetto della magia.

**Pizzicati:** aumenta di 1/3 la durata di effetti magici.

**Percossi:** aumenta ddi 1/3 il raggio di effetti magici.

**Idiofoni:** il suono è prodotto dalla vibrazione del corpo dello strumento stesso. **Speciale:** penalità di -2 al TS per resistere a un solo determinato incantesimo.

**Membranofoni:** il suono è prodotto dalle vibrazioni di membrane, percosse dalle mani o da appositi battenti.

**Speciale:** aumenta di 1d6 punti il danno dell'effetto.

L'abilità *Suonare* consente al Virtuoso di saper usare tutti gli strumenti appartenenti a una determinata famiglia, mentre se vuole suonare strumenti della stessa categoria ma di famiglia diversa di cui non è esperto può comunque effettuare una prova di abilità con penalità di -4; non è invece possibile suonare strumenti di una categoria sconosciuta (ad esempio un musicante specializzato in membranofoni non è in grado di usare aerofoni o cordofoni).

## AEROFONI

Gli strumenti musicali aerofoni emettono il suono per mezzo di una vibrazione di aria, senza l'uso di corde o membrane vibranti e senza che sia lo strumento stesso a vibrare. Gli aerofoni si dividono in due famiglie: gli *aerofoni liberi* e quelli *risonanti* (detti anche fiati), a loro volta suddivisi in flauti, otoni e ance.

Negli *aerofoni liberi* la vibrazione è provocata da una lamella elastica, di canna, bambù o metallo, fissata ad una estremità sopra ad un foro rettangolare delle sue stesse dimensioni, nel quale viene spinta l'aria. La lamella si mette in vibrazione, interrompendo periodicamente il flusso d'aria e generando il suono. Ogni ancia può dare una sola nota, che dipende dalle sue dimensioni, e normalmente l'aria viene soffiata da un mantice. I seguenti sono tutti strumenti aerofoni liberi:

- **Armonica:** strumento costituito da tre elementi, cioè un corpo centrale, due placchette porta ance e i gusci esterni. Caratteristica dello strumento è la possibilità di aspirare oltre che soffiare, peculiarità unica fra i fiati.
- **Concertina** (Bandoneon): strumento formato da due casse armoniche in legno a otto, dieci o dodici lati di piccole dimensioni, separate da un mantice a soffietto azionato manualmente e dotate di tasti collegati alle ance inserite nello strumento in maniera radiale.
- **Fisarmonica** (Accordion): strumento formato da due casse armoniche rettangolari separate da un mantice e dotate di due bottoniere, una

per ciascuna mano; rientra in questa categoria anche il Bayan (fisarmonica russa).

- **Organello:** si tratta di un organo portatile di dimensioni medie che funziona come l'organo ma può essere suonato appoggiandolo su un piano. L'organo portativo viene suonato con la sola mano destra, mentre la sinistra si occupa dell'azionamento del mantice posteriore che genera l'aria necessaria al suono; include il Regale (dotato di doppio mantice).
- **Organo:** strumento azionato da una tastiera dove l'aria viene immessa dall'esecutore con l'azione dei piedi su due pedali che comandano un mantice e che in base ai tasti spinti producono suoni che escono dalle canne poste in cima allo strumento. Rientra in questa categoria anche l'Armonium (organo usato nelle chiese) e due organi a funzionamento indipendente (cioè non azionati dall'uomo): l'organo idraulico (che produce i suoni per mezzo dell'aria spinta da un salto d'acqua che aziona il mantice) e l'organo meccanico (organo dotato di un rullo con delle sporgenze, simili a chiodi o punte che corrispondono, in base alla posizione, ad una particolare nota e che si aziona con una manovella che mette in moto il mantice e il rullo). Questi due organi automatici sono gli unici esempi di oggetti magici che un virtuoso può creare, associandovi un solo tipo di incantesimo permanente (altrimenti suonano una melodia normale).

Negli *areofoni risonanti* l'aria viene insufflata direttamente dal suonatore, dalla bocca o, in alcuni casi, da una narice; negli strumenti a mantice l'aria viene spinta con il movimento meccanico di un mantice. Si tratta di strumenti provvisti di una cavità (tubi o globi, nel caso di tubi abbiamo cilindri, coni e coni rovesciati) nella quale l'aria presente viene fatta vibrare (questa classe comprende quasi tutti gli strumenti a fiato occidentali). Numerosi strumenti di questa classe (ance e flauti, eccetto gli otoni) sono spesso classificati come legni in quanto il materiale di costruzione è o era il legno. In questi strumenti, la frequenza della vibrazione generata, e quindi la nota prodotta, dipende principalmente dalle dimensioni della cavità (cavità più piccola produce nota più acuta), ma anche dalla presenza di aperture sulle estremità o lungo la cavità, dalla sua forma (cilindrica o conica) e dalla sua sezione. Influenze minori sul timbro si possono avere anche dal metodo con cui viene generato il suono (con un'ancia, singola o doppia, senza ance) e dalle caratteristiche costruttive dello strumento (materiali, dimensioni, conicità, peso). Gli strumenti risonanti si suddividono ulteriormente in:

**Flauti:** costruiti con i materiali più vari, la cavità è cilindrica e la vibrazione è indotta semplicemente soffiando su uno spigolo della cavità. I flauti sono:

- **Flauto dolce:** flauto con la cavità posta in cima al cilindro e dotato di fori che possono essere chiusi con le dita per ottenere le diverse note; solo nei flauti più lunghi sono necessarie le

chiavi, ossia meccanismi per aprire i fori là dove le dita della mano non arrivano.

- **Flauto traverso**: flauto metallico più complesso con la cavità posta sul lato del cilindro, in cui le chiavi e i fori sono così numerosi da dare estrema ampiezza alla gamma dei suoni; include l'Ottavino (più piccolo e dai suoni più acuti).
- **Ocarina**: flauto di terracotta di forma ovoidale allungata che ricorda un'oca (da cui il nome) privata della testa. Presenta un'imboccatura laterale dalla quale si soffia l'aria che fuoriesce da piccoli fori posti lungo il corpo che possono essere chiusi dalle dita.
- **Siringa (Flauto di Pan)**: il più semplice strumento a fiato, costituito da 3 a 9 canne aperte su un lato e affiancate (legate o incollate), che producono ciascuna una nota diversa quando raggiunte dal soffio del suonatore.

**Ance**: strumenti dotati di un'ancia o di due ance che battono l'una contro l'altra. L'ancia è una piccola lamella elastica posta ad una estremità della cavità, che, sotto l'effetto della pressione dell'aria, induce la vibrazione nella cavità, e quindi vibra essa stessa in risonanza con la cavità, nel caso di doppie ance esse battono l'una contro l'altra interrompendo periodicamente il flusso che viene insufflato all'interno della cavità. Quando l'ancia è a contatto con le labbra, il suonatore può modificare il timbro e il volume della nota e, solo leggermente, la sua altezza. Le varie note sono ottenute attivando le numerose chiavi dello strumento, che aprendo o chiudendo altre aperture della cavità, determinano l'altezza della nota prodotta. Le ance esistenti sono le seguenti (*in italico strumenti a doppia ancia*):

- **Aulos**: strumento formato da uno o due tubi divergenti di canna, legno, osso o avorio, su cui sono praticati da 5 a 10 fori. L'imboccatura è a bulbo e il bocchino viene inserito nei tubi. L'aulos può avere un'ancia semplice o doppia che, in mancanza del bocchino, può essere introdotta direttamente nel tubo. Per suonare l'auleta indossa una fascia di cuoio (phorbeia) sul collo che favorisce la tenuta d'aria.
- **Clarinetto**: tubo cilindrico di canna con un'incisione nella parte superiore per ricavare l'ancia, dotato di sei fori e diverse chiavi.
- **Cornamusa**: strumento costituito da una sacca di pelle dalla quale partono canne di bordone e una canna diteggiabile (chanter) cui è affidata la melodia. È uno strumento a serbatoio o mantice che può essere ad aria calda (oltre alimentato per insufflaggio dell'aria attraverso un bocaglio direttamente dal suonatore) o ad aria fredda (il gonfiaggio avviene mediante un mantice assicurato sotto il gomito destro del suonatore e azionato dal movimento del braccio). Tra i tipi di cornamusa esistenti si annoverano la Baghet bergamasca, la Gaida balcanica, la Gaita spagnola, la Mûsa appenninica, la Musette francese, la Piva padana e la Uilleann irlandese (unica ad aria fredda tra le citate).

- **Cromorno**: strumento ad ancia doppia incapsulata, è costruito in legno d'acero con canna cilindrica dotata di 6-8 fori, che nella parte terminale presenta una curva a U.
- **Fagotto**: strumento in origine di forma simile a un mantice a soffietto (da qui il nome), è composto di un tubo conico lungo ripiegato su se stesso a U, e ricavato in tre diversi segmenti e un padiglione, da altrettanti masselli di legno (pero, acero, palissandro, ebano ecc.): i segmenti esterni sono innestati su quello mediano, detto piede, costituito da un blocco a sezione ovale nel quale sono ricavati due tratti di tubo paralleli, uno ascendente e l'altro discendente, congiunti da un accordo a gomito all'estremità inferiore. L'ancia è inserita su un cannello metallico ritorto inserito nel segmento iniziale. I fori sono scavati con andamento obliquo, in modo da raggiungere la colonna d'aria contenuta nel tubo in punti tra loro più distanziati di quanto non siano le aperture esterne, adeguate all'estensione delle dita di una mano. La tipologia comprende anche il Controfagotto (un fagotto contrabbasso dai toni più bassi) e il Rancheetto (la versione medievale del fagotto).
- **Launeddas**: strumento formato da tre canne che possono avere diverse misure e spessore, e terminano con la cabitzina dove è ricavata l'ancia. La canna più lunga è il basso, priva di fori e fornisce una sola nota; la seconda canna è legata alla prima e produce le note di accompagnamento; la terza canna è libera e ha la funzione di produrre le note della melodia.
- **Oboe**: strumento in tre parti dalla linea molto aggraziata, con cameratura fortemente conica ed una grossa campana che gli dà un suono molto aspro e potente, quasi da tromba, completo di chiavi e tastiera chiusa a piattelli; include il Corno Inglese (dai toni più bassi), lo Shawm (la versione medievale), la Zurna turca e il Piffero (oboe più piccolo), gli ultimi tre senza chiavi o piattelli di chiusura.
- **Sassofono**: strumento che unisce l'imboccatura ad ancia semplice del clarinetto a un sistema di chiavi ispirato al clarinetto, all'oboe ed al flauto ed un caneggio conico in metallo. Questo ibrido, pur appartenendo alla famiglia dei legni ed avendone la flessibilità tecnica, permette un grande volume di suono, paragonabile a quello degli ottoni, e include il Sarrusofono.
- **Zampogna**: strumento composto da una sacca di accumulo dell'aria (oltre) in pelle di pecora o capra in cui il suonatore immette l'aria mediante un insufflatore (cannetta o soffietto), e dotato di due chanter ad ancia doppia in canna (sinistro per l'accompagnamento e destro per la melodia); le zampogne sono lunghe da 1 a 2 mt.

**Ottoni**: strumenti in cui l'ancia è costituita dalle labbra del suonatore, che vibrano all'imboccatura di una canna che normalmente è provvista di un apposito bocchino e ha forma conica. Generalmente co-

struiti in ottone, ma si comprendono negli ottoni tutti gli strumenti ad ancia labiale, indipendentemente dal materiale con cui sono costruiti, in quanto il timbro del suono ottenuto e le modalità di utilizzo sono simili. In base al modo in cui si ottengono le varie note gli ottoni si suddividono ulteriormente in ottoni naturali (si forza il fiato e/o le labbra per ottenere le varie armonie) e *ottoni a valvole* (pistoncini che consentono di allungare la cavità, ottenendo note più basse):

- **Chiarina (Clarino):** tromba semplice dal suono acuto e limpido.
- **Cornetto:** piccolo corno in materiale osseo cavo e di forma irregolare, con imboccatura stretta e terminante in una bocca svasata; include anche lo Shofar ebraico (usato dagli elfi dell'ombra).
- **Corno lungo:** corno di lunghezza varia da 1,5 a 3 metri composto di un solo materiale (solitamente legno, osso o metallo) di forma variabile, la più comune delle quali è quella conica, in cui la colonna interna è stretta per la prima parte e si allarga nella parte finale, o quella perfettamente cilindrica, mentre altri esemplari presentano forme irregolari, contorte o serpentine (come il Didgeridoo tipico degli aborigeni australiani o dei wallara mystarani e il Lur normanno simile a un corno d'ariete), o a forma di pipa con un'estremità stretta e la parte terminale molto allargata (come il Corno Alpino svizzero e quello dei nani kogolor), o infine una forma in cui il tubo è ricurvo a C e rinforzato con una barra che collega le curve e che viene impugnata dal suonatore per stabilizzarne il movimento (come la Buccina romana e thyatiana, portata a tracolla del suonatore e appoggiata alla sua spalla).
- **Tromba:** si tratta di un tubo metallico lungo circa 50 cm con bocchino all'inizio che termina con un ampio padiglione a campana. La tromba possiede una macchina composta da cilindri e pistoncini, il cui numero può variare da 3 a 5, che consentono di produrre una gamma di suoni molto superiore a quella dei semplici corni e chiarine. Nella tromba si includono la Cornetta (il corno postale con pistoncini) e il Corno Francese (che presenta un bocchino laterale).
- **Trombone:** strumento caratterizzato da una pompa mobile ("coulisse" o "tiro") a forma di U che unisce due tubi paralleli ed è in questo modo allungabile modificando il percorso dell'aria e l'intonazione dell'armonico di base.
- **Tuba:** tromba dotata di un tubo conico avvolto in volute ellittiche con il bocchino emisferico a tazza perpendicolare al padiglione finale e dotata di 3-6 cilindri o pistoncini.

## CORDOFONI

Gli strumenti musicali cordofoni producono il suono attraverso le vibrazioni delle corde di cui sono dotati. I cordofoni hanno solitamente una cassa armonica con la funzione di amplificare il suono, una tastie-

ra che consente di determinare l'altezza della nota da eseguire, il ponte che consente di ancorare le corde sullo strumento e i piroli (bischeri) o le chivette o le meccaniche (a seconda del tipo di strumento) con cui può essere regolata la tensione delle corde, allo scopo di accordare lo strumento. Per realizzare le corde si utilizza l'acciaio, il bronzo, il nichel o budelli di animali. I cordofoni si dividono in tre famiglie: *strofinati*, *pizzicati* o *percossi*.

I cordofoni a *corde strofinate* detti anche archi sono strumenti nei quali la vibrazione delle corde è sollecitata da un archetto su cui viene teso un fascio di crini di cavallo. Lo sfregamento o la percussione dell'archetto sulla corda genera un suono e la cassa armonica ha una speciale rientranza su entrambi i lati, che consente al musicista di azionare agevolmente l'archetto sulle corde. Gli strumenti ad arco sono anche definiti come appartenenti alla famiglia delle viole. La famiglia delle viole nasce tra il Medioevo e il Rinascimento, quando con il termine "vielle" si indicavano tutti gli strumenti suonati tramite l'utilizzo di un archetto, in particolare la viola da gamba (violone) e la viola da braccio (simile a quella moderna). La necessità però di avere uno strumento che potesse avere un suono più acuto venne soddisfatta quando l'abilità dei costruttori di corde arrivò al punto da costruire corde più sottili. Da lì nacque una prima diramazione, il violino, e in seguito il violoncello (derivato dal violone) dotato di un'estensione maggiore, fino ad arrivare al contrabbasso.

- **Violino:** strumento in legno dotato di un numero di corde variabili da tre a cinque tese sopra una cassa di piccole dimensioni a forma di pera con manico senza tasti nella parte superiore in cui sono presenti le chiavi che tendono le corde. Si suona mediante un archetto che passa sulle corde, appoggiando la cassa nell'incavo tra spalla e collo; la categoria include la Viella medievale, la Viola moderna, la Gusla balcanica e il Rebec arabo.
- **Violoncello:** la viola da gamba (detta Violone o Violoncello, con l'inclusione del Contrabbasso) è uno strumento in legno simile ad un violino ma di dimensioni tali che è possibile suonarlo solo posandolo in perpendicolo sul terreno (perciò dotato di perno d'appoggio).

Nei cordofoni a *corde pizzicate* il suono è prodotto dalla vibrazione di una corda, innescata pizzicandola con un plettro o con le dita dell'esecutore. Da notare che anche gli strumenti ad arco possono essere suonati pizzicando le loro corde (la prova di abilità per *Suonare* strumenti della famiglia degli strofinati da parte di esperti di strumenti pizzicati ha una penalità di -2 invece di -4) con pizzico diretto (con plettro o dita) o *indiretto* (tramite una tastiera):

- **Arpa:** strumento composto da diverse corde perpendicolari alla traversa che funge da cassa e solitamente di forma triangolare. Può essere da braccio come la più piccola arpa celtica (Clàrsach), oppure da piede, come le grandi arpe dotate di pilastro che sostiene in posizione eretta sul terreno l'intera struttura.

- **Cetra**: strumento in cui le corde non si estendono al di fuori della cassa. Include il Gusli slavo e russo, il Guzheng cinese, il Kankles lituano, il Kantele finnico, il Kanun arabo, il Kokle lettone, il Koto giapponese, il Salterio, lo Swarmandal indiano e lo Zither balcanico.
- **Chitarra**: strumento simile al mandolino ma di dimensioni più grandi, con una cassa risonante cava. Include il Banjo, il Basso, il Cavaquinho portoghese, l'Hukulele hawaiano, il Sangen cinese, il Samisen giapponese, il Sitar indiano e il Tres cubano.
- **Clavicembalo**: strumento musicale a corde dotato di tastiera simile al pianoforte ma dotato di aghi che pizzicano le corde anziché percuoterle. Clavicembali più piccoli sono costituiti da una cassa parallelepipedale senza gambe dotata di una sola corda per ciascuna nota, disposta parallelamente (Virginale) o angolata (Spinetta) rispetto alla tastiera. Rientra in questa categoria anche il Claviorgano, nato dalla fusione di un organo e di una spinetta.
- **Lira**: strumento formato da una cassa vuota da cui si estendono due braccia ricurve, unite in cima da una traversa o giogo; le corde sono tese nello spazio interno alle due braccia, e tese sulla traversa, estendendosi quindi al di fuori della cassa (a differenza della cetra). La lira piccola è detta da braccio, quella più grande (come la Kitahra greca) è detta lirone.
- **Liuto**: strumento a corde pizzicate comprendente un manico (con o senza tasti) con l'estremità piegata a 90° dotata di chiavi accordanti a cui sono legate le corde e una cassa cava con la parte posteriore tondeggiante. Comprende anche l'Arciliuto (detto anche Chitarro-ne), la Balalaika russa, il Barbat persiano, la Biwa giapponese, il Charango boliviano, la Pipa cinese, il Sarod indiano, il Setar persiano, la Tiorba italiana (o Theorbe francese), l'Ud arabo, la Vihuela spagnola.
- **Mandolino**: strumento dotato di manico con tasti e capotasti a cui sono attaccate le corde e una cassa vuota a forma di lacrima con la parte posteriore bombata. Comprende la Pandura (Tricordon) e il Bouzouki greco, la Dambura africana, il Tanbur persiano.

I cordofoni a **corde percosse** sono azionati di solito da una tastiera collegata ad alcuni martelletti che battono sulle corde dello strumento mettendolo in vibrazione. In alcuni, è presente un dispositivo che solleva il martelletto dopo la percussione, per liberare la corda e lasciarla vibrare naturalmente. Negli altri strumenti, dove questo dispositivo non è applicato, è il martelletto a determinare l'altezza della nota prodotta, relativamente al punto in cui colpisce la corda. Possono essere considerati in questa categoria anche gli strumenti vengono percossi con le dita. La lista comprende:

- **Clavicordo**: strumento di medie dimensioni in cui una cassa di legno contiene corde collegate a una tastiera. Le corde vengono colpite da tan-

tangenti che possono rimanere in contatto con la corda stessa in base alla durata dell'azionamento del tasto per produrre suoni discreti ma ben modulati; include il Pantaleon e il Dulcimer.

- **Pianoforte**: disponibile in due varianti, a coda o a tavolo, il pianoforte è costruito in legno con rinforzi metallici e le corde, contenute in una grande cassa di legno, sono percosse da martelletti rivestiti di feltro che immediatamente rimbalzano, permettendo quindi alla corda di vibrare liberamente, fino al rilascio del tasto collegato al martelletto, che provoca l'intervento dello smorzatore. Il pianoforte presenta anche due pedali sotto la tastiera che se premuti permettono di modificare il suono risultante; include il Fortepiano (suo precursore) che presenta martelletti rivestiti di pelle e un telaio completamente in legno.

## IDIOFONI

Gli strumenti musicali idiofoni emettono il suono attraverso la vibrazione del corpo stesso dello strumento, senza l'utilizzo di corde o membrane, e possono essere a suono determinato (se si controlla la nota emessa) oppure a suono indeterminato (se il suono è casuale pur rimanendo all'interno di una gamma molto semplice e definita). A causa della loro semplicità, chiunque può suonarli con una prova di Destrezza a -4, ma se non sono modificati appositamente non evocheranno magie. La maggior parte degli idiofoni riesce a produrre una gamma limitata di suoni, e a causa di ciò possono evocare solo effetti associati ad una sola scuola di magia tra Abiurazione, Ammalimento e Invocazione decisa nel momento in cui il Virtuoso crea quel determinato strumento. Gli *strumenti idiofoni polifoni indicati in italico* hanno invece un'ampiezza di suono tale da poter evocare qualsiasi effetto magico.

- Campana (include Campanaccio e Campanella)
- *Chimes*: serie di campane tubolari metalliche o di cristallo disposte verticalmente.
- Gong
- *Lamellofono (Sanza)*: il suono è prodotto da una serie di sottili lamine, ciascuna delle quali è fissata a una sola estremità; il musicista suona abbassando l'estremità libera della lamina e lasciandola bruscamente libera, in modo da produrne la vibrazione; include la Kalimba caraibica e la Mbira africana.
- Legnetti (Claves)
- Nacchere
- Piatti (Cembali)
- Raganella (Ratchet)
- Scacciapensieri (detto anche Arpa ebraica)
- Scraper (include il Guiro e la Mandibola o Quijada)
- Sistro
- Sonaglio (include lo Shekere africano)
- Triangolo
- *Xilofono*: include il piccolo Glockenspiel tedesco, e le grandi Marimba e Balafon africane (in legno)

## MEMBRANOFONI

Gli strumenti musicali membranofoni (detti anche tamburi) emettono il suono per mezzo della vibrazione di una membrana tesa fatta di materiali sintetici o naturali, che può essere sollecitata in numerose maniere. Le membrane sollecitate possono essere due (tamburo bipelle), oppure una sola col tamburo chiuso alla estremità opposta (in ogni caso si dice monopelle). Vari tipi di membranofoni sono i seguenti:

- **Grancassa:** tipo di tamburo estremamente grande con due membrane orientate perpendicolarmente al terreno (costituiscono i lati del tamburo) che può essere suonato solo tramite bacchette apposite.
- **Kazoo:** unico membranofono a non essere un tamburo, di forma tubolare schiacciata in metallo, con foro centrale chiuso da una membrana che vibra con la voce del suonatore.
- **Tamburo:** qualsiasi membranofono che si possa sollecitare sia con le sole mani che con apposite bacchette. La dimensione e la forma del fusto del tamburo può essere molto varia: a cornice, a cono, a cono rovesciato, a botte, cilindrico, a caldaia, ecc. Anche la sollecitazione del tamburo può variare: nel tamburo sonaglio la membrana viene sollecitata da oggetti contenuti all'interno del fusto del tamburo che viene agitato come un sonaglio; nel tamburo percosso la membrana viene sollecitata con le mani, con mazzuoli, con spazzole di filo di ferro (batteria), con mazzuoli imbottiti; nel tamburo a percussione indiretta (tamburo tibetano) la percussione è indotta dalla rotazione su se stesso del tamburo che così riceve la percussione di battenti legati all'esterno che per il brusco cambio di rotazione vanno a collidere sulle membrane; nel tamburo a frizione si sfregano le membrane con le mani o con un bastone appoggiato o imperniato al centro della membrana (es. puti pu napoletano).
- **Tamburello:** strumento è costituito da una corona di legno (telaio) sulla quale è tesa una membrana di pelle; nel telaio sono presenti delle fessure in cui sono applicati dei cimbali (sonaglietti), che ad ogni percussione arricchiscono il suono col loro tintinnare (per questo è chiamato anche cimbalo).
- **Timpano:** grande tamburo con una sola membrana tesa su fusto in rame parallela al terreno suonato con due battenti a punta morbida.

### **Elenco Alfabético degli Strumenti Musicali**

Di seguito viene presentata una lista di tutti gli strumenti precedentemente elencati provvisti di costo in m.o., ingombro, dimensioni, tipo (Aerofoni, Cordofoni, Idiofoni, Membranofoni) e del Livello Tecnologico a cui sono disponibili (per una spiegazione riguardante il LT e la lista dei LT delle nazioni di Mystara si rimanda il lettore al manuale *Armeria di Mystara*).

**Tab. 4.9 – Strumenti Musicali**

| <b>Strumento</b>     | <b>Tipo</b> | <b>Dim.</b> | <b>Costo</b> | <b>Ing.</b> | <b>L.T.</b> |
|----------------------|-------------|-------------|--------------|-------------|-------------|
| Arciliuto/Chitarrone | C           | M           | 50           | 90          | A           |
| Armonica             | A           | T           | 5            | 1           | E           |
| Arpa da braccio      | C           | S           | 30           | 40          | B           |
| Arpa da piede        | C           | L           | 80           | 200         | F           |
| Aulos/Launeddas      | A           | S           | 15           | 20          | B           |
| Cetra                | C           | S           | 40           | 90          | B           |
| Chiarina             | A           | S           | 30           | 40          | F           |
| Chitarra             | C           | M           | 50           | 90          | E           |
| Clarinetto           | A           | S           | 20           | 40          | E           |
| Clavicembalo         | C           | M           | 200          | 400         | E           |
| Clavicordo           | C           | M           | 120          | 200         | E           |
| Concertina           | A           | S           | 60           | 70          | E           |
| Cornamusa            | A           | M           | 40           | 70          | B           |
| Cornetto             | A           | S           | 10           | 20          | B           |
| Corno lungo          | A           | L           | 40           | 150         | B           |
| Cromorno             | A           | S           | 20           | 20          | B           |
| Fagotto              | A           | M           | 30           | 70          | A           |
| Fisarmonica          | A           | M           | 100          | 120         | E           |
| Flauto dolce         | A           | T           | 2            | 2           | B           |
| Flauto traverso      | A           | S           | 5            | 5           | A           |
| Grancassa            | M           | L           | 40           | 200         | E           |
| Idiofono grande      | I           | L           | 40-60        | 90-200      | P-B         |
| Idiofono medio       | I           | M           | 10-30        | 40-80       | P-B         |
| Idiofono minuto      | I           | T           | 1            | 1           | P-B         |
| Idiofono piccolo     | I           | S           | 2-10         | 10-30       | P-B         |
| Kazoo                | M           | T           | 2            | 1           | B           |
| Lira da braccio      | C           | S           | 30           | 40          | B           |
| Lirone               | C           | M           | 40           | 60          | B           |
| Liuto                | C           | S           | 35           | 60          | F           |
| Mandolino            | C           | S           | 40           | 50          | A           |
| Oboe                 | A           | S           | 20           | 10          | F           |
| Ocarina              | A           | T           | 5            | 1           | B           |
| Organetto            | A           | S           | 200          | 500         | E           |
| Organo               | A           | G           | 300          | 900         | E           |
| Organo automatico    | A           | G           | *            | 1500        | E           |
| Ottavino             | A           | T           | 4            | 2           | A           |
| Pianoforte           | C           | L           | 500          | 2000        | E           |
| Piffero              | A           | T           | 2            | 5           | B           |
| Sassofono            | A           | M           | 60           | 100         | E           |
| Siringa              | A           | T           | 1            | 10          | P           |
| Tamburello           | M           | T           | 5            | 20          | B           |
| Tamburo medio        | M           | M           | 20           | 50-90       | P           |
| Tamburo piccolo      | M           | S           | 10           | 30-50       | P           |
| Timpano              | M           | M           | 30           | 150         | B           |
| Tromba               | A           | S           | 20           | 50          | E           |
| Trombone             | A           | M           | 60           | 100         | E           |
| Tuba                 | A           | S           | 40           | 70          | V           |
| Violino/Viola        | C           | S           | 60           | 40          | F           |
| Violoncello/Violone  | C           | L           | 80           | 150         | A           |
| Zampogna corta       | A           | M           | 30           | 50          | B           |
| Zampogna lunga       | A           | L           | 45           | 80          | B           |

\* il costo dei due organi automatici (meccanico o idraulico) è pari a 1000 m.o. in caso suonino una melo-

dia comune, o 5000 m.o. per livello dell'incantesimo in

caso suonino una melodia magica permanente.

## APPENDICE

### **Elenco Alfabetico degli Incantesimi Arcani**

Di seguito vengono elencati in ordine alfabetico tutti gli incantesimi arcani menzionati in questo manuale (ad esclusione delle canzoni magiche dei bardi e dei trucchi magici dei mercanti). 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 = Ammalimento, Di = Divinazione, Ev = Evocazione, Il = Illusione, In = Invocazione, Ne = Necromanzia, Tr = Trasmutazione. Gli *incantesimi elencati in italico* sono le versioni inverse degli incantesimi invertibili corrispondenti, contrassegnati da un asterisco (\*).

| <b>A</b>                 |            |           |
|--------------------------|------------|-----------|
| <i>Nome Incantesimo</i>  | <i>Liv</i> | <i>Sc</i> |
| abilità eccezionale      | 4          | Tr        |
| abilità rubata           | 4          | Am        |
| acqua aeriforme *        | 4          | Tr        |
| acqua in ghiaccio *      | 4          | Tr        |
| <i>affogare</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        |
| amante fantasma          | 6          | Ev        |
| amicizia                 | 1          | Am        |
| amnesia                  | 3          | Am        |
| analizzare               | 1          | Di        |
| ancora dimensionale      | 6          | Ab        |
| animare armi             | 7          | Tr        |
| animazione dei morti     | 5          | Ne        |
| annullare immunità       | 9          | Tr        |
| apertura mentale         | 8          | Am        |
| apnea                    | 2          | Ab        |
| aria calda               | 1          | Tr        |
| <i>aria liquida</i>      | 4          | Tr        |
| arma elementale          | 3          | Tr        |
| arma magica              | 2          | Tr        |
| arma mortale             | 6          | Tr        |
| arma ritornante          | 1          | Tr        |
| armatura magica          | 7          | Ab        |
| armatura spirituale      | 4          | Ab        |
| assorbire conoscenze     | 8          | Di        |
| assorbire energia vitale | 5          | Ne        |
| attacco devastante       | 8          | Tr        |
| attacco solare           | 4          | In        |
| aura difensiva           | 4          | Ab        |
| aura dissimulante        | 1          | Il        |
| aura elementale          | 8          | Tr        |
| autometamorfosi          | 4          | Tr        |

| <b>B</b>                                  |            |           |
|---|------------|-----------|
| <i>Nome Incantesimo</i>                   | <i>Liv</i> | <i>Sc</i> |
| baluardo                                  | 7          | Ab        |
| bandire                                   | 7          | Ab        |
| barriera anti-animale                     | 4          | Ab        |
| barriera anti-magia                       | 6          | Ab        |
| barriera elettrica                        | 3          | Ab        |
| barriera impermeabile                     | 1          | Ab        |
| barriera intercetta                       | 5          | Ab        |
| barriera intercetta incantesimi           | 9          | Ab        |
| barriera intercetta incantesimi superiore | 8          | Ab        |
| barriera mentale                          | 8          | Ab        |
| barriera respingi incantesimi             | 7          | 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        |

| <b>C</b>                       |            |           |
|--------------------------------|------------|-----------|
| <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        |
| carta geografica               | 3          | Di        |
| catena di fulmini              | 7          | In        |
| catene imprigionanti           | 8          | Ev        |
| catrame                        | 1          | Ev        |
| 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          | Ab        |
| cerchio mistico                | 4          | Ab        |

|                                 |   |    |
|---------------------------------|---|----|
| charme animali                  | 2 | Am |
| charme di massa                 | 8 | Am |
| charme mostri                   | 4 | Am |
| charme persone                  | 1 | Am |
| charme piante                   | 7 | Am |
| chiavistello magico             | 2 | Ab |
| climatizzare ambiente           | 3 | Tr |
| clonare                         | 8 | Ne |
| collare dell'asservimento       | 7 | Am |
| colorare *                      | 1 | Tr |
| colpo sicuro                    | 2 | Tr |
| comando inconscio               | 5 | Am |
| comunicazione                   | 4 | Di |
| concentrazione                  | 3 | Ab |
| confusione                      | 4 | Am |
| connessione                     | 9 | In |
| cono di freddo                  | 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           | 7 | Ne |
| controllare draghi              | 6 | Am |
| controllare emozioni            | 4 | Am |
| controllare giganti             | 4 | Am |
| controllare i liquidi           | 6 | Tr |
| controllare i venti             | 6 | Tr |
| controllare il destino          | 7 | Tr |
| controllare le correnti         | 6 | Tr |
| controllare non-morti           | 6 | Ne |
| controllare piante              | 5 | Am |
| controllare umanoidi            | 2 | Am |
| controllare viventi             | 8 | Am |
| 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 | In |
| corda magica               | 2 | Ev |
| corpo astrale              | 7 | 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 magici       | 8 | Ev |
| creare mostri normali      | 7 | Ev |
| creare non-morti           | 6 | Ne |
| creare non-morti superiori | 8 | Ne |
| creare pietra              | 6 | Ev |
| creare proiettili          | 4 | Ev |
| creare qualsiasi mostro    | 9 | Ev |
| creare tessuto             | 4 | Ev |
| creazione maggiore         | 8 | Ev |
| creazione minore           | 5 | Ev |
| creazione spettrale        | 2 | Il |
| crescita vegetale *        | 4 | Tr |
| cristallizzare             | 9 | Tr |
| custode vigile             | 3 | Di |

### D

| <i>Nome Incantesimo</i>     | <i>Liv</i> | <i>Sc</i> |
|-----------------------------|------------|-----------|
| danza                       | 7          | Am        |
| dardi elementali            | 2          | In        |
| dardi incendiari            | 3          | Tr        |
| dardo accecante             | 2          | In        |
| dardo fatale                | 5          | Tr        |
| dardo incantato             | 1          | In        |
| dardo infallibile           | 1          | Tr        |
| dardo liquido               | 3          | Ev        |
| <i>debolezza</i>            | 5          | Tr        |
| déjà-vu                     | 5          | Di        |
| demenza precoce             | 5          | Am        |
| desiderio                   | 9          | -         |
| disco levitante             | 1          | In        |
| disintegrazione             | 6          | Tr        |
| disperazione opprimente     | 4          | Am        |
| <i>disperdere</i>           | 6          | Ev        |
| dissoluzione *              | 5          | Tr        |
| dissolvi magie              | 3          | Ab        |
| distorsione                 | 4          | Il        |
| distorsione spaziale        | 5          | Tr        |
| distruggere non-morti *     | 3          | Ne        |
| <i>distruggi filatterio</i> | 8          | Ne        |
| distruzione del magico      | 9          | Ab        |
| divinazione ultima          | 8          | Di        |
| dolore mortale              | 3          | Ne        |
| dominare mostri             | 9          | Am        |
| dominare persone            | 5          | Am        |
| duplicazione magica         | 7          | Ev        |

### E

| <i>Nome Incantesimo</i> | <i>Liv</i> | <i>Sc</i> |
|-------------------------|------------|-----------|
|-------------------------|------------|-----------|

|                            |   |    |
|----------------------------|---|----|
| elasticità                 | 2 | Tr |
| epurare invisibilità       | 7 | Ab |
| equilibrio marinaro *      | 1 | Tr |
| eroismo                    | 7 | Tr |
| esigere                    | 7 | Am |
| esitazione                 | 1 | Am |
| ESP                        | 2 | Di |
| esplosione elementale      | 1 | Ev |
| estasi                     | 2 | Am |
| estensione                 | 6 | Tr |
| estetismo                  | 1 | Tr |
| 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 elementale        | 5          | Tr        |
| forma eterea            | 6          | Tr        |
| forma gassosa           | 3          | Tr        |
| forma liquida           | 3          | Tr        |
| forma bestiale          | 4          | Tr        |
| forza dei giganti       | 8          | Tr        |
| forza taurina *         | 5          | Tr        |
| frantumare              | 5          | Tr        |
| freccia acida           | 2          | Ev        |
| freccia nera            | 4          | Ne        |
| frenesia necromantica   | 7          | 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          | In        |
| galleggiare             | 1          | Tr        |

|                          |   |    |
|--------------------------|---|----|
| <i>gambe molli</i>       | 1 | Tr |
| gemello d'ombra          | 7 | Il |
| <i>ghiaccio in acqua</i> | 4 | Tr |
| ghiaccio perenne         | 8 | In |
| giara magica             | 5 | Ne |
| gittata eccezionale      | 4 | Tr |
| globo della sapienza     | 9 | Di |
| globo di invulnerabilità | 6 | Ab |
| <i>goffaggine</i>        | 5 | Tr |
| guardia notturna         | 2 | Tr |
| guardiano naturale       | 1 | Ab |
| guarigione fatata        | 3 | Tr |
| 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 mortale                | 9          | Il        |
| illusione programmata            | 6          | Il        |
| immagine persistente             | 5          | Il        |
| immagini illusorie               | 2          | Il        |
| immunità                         | 9          | Ab        |
| impersonare                      | 8          | Il        |
| imposizione                      | 5          | Am        |
| incantare oggetti                | 4          | Tr        |
| incantesimo d'ombra              | 5          | Il        |
| incantesimo d'ombra superiore    | 8          | Il        |
| inciampare                       | 1          | Tr        |
| incubo                           | 5          | Il        |
| incubo illusorio                 | 7          | Il        |
| indebolire non-morti *           | 2          | Ne        |
| individuare costruzioni nascoste | 1          | Di        |
| individuare il magico            | 1          | Di        |
| individuare il male              | 2          | Di        |
| individuare mutaforma            | 1          | Di        |
| individuare non-morti            | 1          | Di        |
| <i>indurire</i>                  | 5          | Tr        |
| infravisione                     | 3          | Tr        |
| infreddolire                     | 1          | Tr        |
| inganno                          | 6          | Il        |
| ingrandire *                     | 3          | Tr        |
| intralciare                      | 1          | Tr        |
| <i>invecchiamento</i>            | 9          | Ne        |
| invisibilità                     | 2          | Il        |
| invisibilità di massa            | 7          | Il        |
| invisibilità migliorata          | 4          | Il        |
| iscrizione segreta               | 3          | Il        |

### L

| <i>Nome Incantesimo</i> | <i>Liv</i> | <i>Sc</i> |
|-------------------------|------------|-----------|
| labirinto astrale       | 9          | Ev        |
| lamento lugubre         | 7          | Ne        |
| lampo solare            | 6          | In        |
| lancia di ghiaccio      | 4          | In        |
| 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 metalli     | 1 | Di |
| localizzare oggetti     | 2 | Di |
| localizzare specie      | 1 | Di |
| longevità *             | 9 | Ne |
| lucchetto magico        | 6 | 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                    | 2          | Tr        |
| maledizione                   | 4          | Ne        |
| mani brucianti                | 1          | In        |
| mano di pietra                | 2          | Tr        |
| mano interposta               | 4          | In        |
| mano possente                 | 6          | In        |
| mano spettrale                | 2          | Ne        |
| mano stritolante              | 8          | In        |
| mappa focalizzata             | 4          | Di        |
| mappa rivelatrice             | 9          | Di        |
| marcatempo                    | 1          | Di        |
| marcire                       | 2          | Tr        |
| maremoto                      | 9          | Ev        |
| maschera di morte             | 2          | Il        |
| memoria                       | 5          | In        |
| memoria superiore             | 9          | In        |
| mente collettiva              | 7          | Di        |
| mentire                       | 1          | Il        |
| metamorfosi                   | 4          | Tr        |
| metamorfosi animale           | 3          | Tr        |
| metamorfosi di ogni oggetto   | 8          | Tr        |
| metamorfosi naturale          | 7          | Tr        |
| metamorfosi necromantica      | 5          | Ne        |
| metamorfosi vegetale di massa | 4          | Il        |
| mimetismo                     | 2          | Il        |
| miraggio arcano               | 8          | Il        |
| momento di prescienza         | 8          | Di        |
| morso del vampiro             | 4          | Ne        |
| morte                         | 6          | Ne        |
| morte apparente               | 2          | Ne        |
| morte esplosiva               | 8          | In        |
| mostro d'ombra                | 4          | Il        |

|                     |   |    |
|---------------------|---|----|
| movimenti del ragno | 1 | Tr |
| 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       | 3 | 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        |
| 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          | Tr        |
| occhio dello stregone   | 4          | Di        |
| olografia               | 6          | Il        |
| ombra strisciante       | 3          | Di        |
| onda congelante         | 5          | In        |
| onda di fuoco           | 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 pietra         | 4          | Ev        |
| parola accecante         | 8          | Am        |
| parola del comando       | 1          | Am        |
| parola del sonno         | 9          | Am        |
| parola incapacitante     | 7          | Am        |
| parola mortale           | 9          | Ne        |
| 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 |
| pietre incandescenti              | 8 | Tr |
| <i>pietra in carne</i>            | 6 | Tr |
| pilota automatico                 | 4 | Tr |
| pioggia acida                     | 7 | Ev |
| pioggia di meteore                | 9 | 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 |
| potenziamento vitale              | 3 | Ne |
| <i>potenziare non-morti</i>       | 2 | Ne |
| potere elementale                 | 9 | Tr |
| preparazione magica               | 9 | Tr |
| presagio                          | 3 | Di |
| preservare                        | 7 | Tr |
| previsione                        | 9 | Di |
| <i>prigione dimensionale</i>      | 7 | Ev |
| proiettili magici                 | 1 | Tr |
| protezione dai proiettili normali | 3 | Ab |
| protezione dal male               | 1 | Ab |
| protezione elementale             | 5 | Ab |
| protezione elementale estesa      | 6 | Ab |
| protezione mentale                | 2 | Ab |
| psicocinesi                       | 1 | Tr |
| pugno di roccia                   | 3 | Ev |

### R

| <i>Nome Incantesimo</i>     | <i>Liv</i> | <i>Sc</i> |
|-----------------------------|------------|-----------|
| raggio anti-magia           | 9          | Ab        |
| raggio di indebolimento     | 2          | Ne        |
| <i>raggio di luna</i>       | 2          | In        |
| raggio di sole *            | 2          | In        |
| raggio incandescente        | 1          | In        |
| raggio polare               | 9          | In        |
| ragnatela                   | 2          | Ev        |
| ragnatela infiammante       | 7          | In        |
| realtà illusoria            | 9          | Il        |
| regressione mentale         | 6          | Am        |
| reincarnazione              | 6          | Ne        |
| rescindere il legame magico | 9          | Tr        |
| resistenza                  | 1          | Ab        |
| respirare elemento          | 3          | Tr        |
| ricercare informazioni      | 1          | Di        |
| richiamo telepatico         | 6          | Di        |
| <i>riduzione vegetale</i>   | 4          | Tr        |
| riflessi fulminei           | 3          | Tr        |
| rifocillare                 | 3          | Tr        |
| rifugio dimensionale *      | 7          | Ev        |
| <i>rimpicciolire</i>        | 3          | Tr        |
| rimuovi ammalimento         | 8          | Ab        |
| riparare                    | 2          | Tr        |
| riparo sicuro               | 3          | Ab        |

|                          |   |    |
|--------------------------|---|----|
| <i>ripristino vitale</i> | 8 | Tr |
| risata incontenibile     | 2 | Am |
| risonanza empatica       | 8 | Am |
| risucchio magico         | 7 | Am |
| ritardo                  | 8 | 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> |
|---------------------------------|------------|-----------|
| saltare                         | 1          | Tr        |
| salto dimensionale              | 6          | Ev        |
| sassi in rocce*                 | 3          | Tr        |
| saturazione                     | 8          | Tr        |
| scaccia maledizioni             | 4          | Ab        |
| scarica                         | 8          | In        |
| scarica di fulmini              | 5          | In        |
| scavare                         | 1          | Tr        |
| scassinare                      | 2          | Tr        |
| schermo                         | 8          | Ab        |
| d'invulnerabilità               |            |           |
| schermo occultante              | 5          | Ab        |
| <i>scolorire</i>                | 1          | Tr        |
| scolpire pietra                 | 4          | Tr        |
| scrutare                        | 4          | Di        |
| scudo da duello                 | 8          | Ab        |
| scudo di fuoco                  | 4          | Ab        |
| scudo deflettente               | 2          | Ab        |
| scudo dimensionale              | 6          | Ab        |
| scudo entropico                 | 9          | Ab        |
| scudo magico                    | 1          | Ab        |
| seconda vista                   | 4          | Di        |
| sensi arcani                    | 2          | Di        |
| servigio mortale                | 6          | Ne        |
| servitore invisibile            | 1          | Ev        |
| sesto senso                     | 4          | Di        |
| sfera di invisibilità           | 3          | Il        |
| sfera di protezione dalla magia | 8          | Ab        |
| sfera incendiaria               | 2          | In        |
| sfera raggelante                | 6          | In        |
| sfere elettrizzanti             | 4          | In        |
| sguardo penetrante              | 6          | Ne        |
| sigillo d'allarme               | 1          | Ab        |
| sigillo del serpente            | 3          | Ev        |
| silenzio individuale            | 2          | Il        |
| simbolo di amnesia              | 4          | Am        |
| simbolo di discordia            | 5          | Am        |
| simbolo di dolore               | 6          | Ne        |
| simbolo di follia               | 8          | Am        |

|                        |   |    |
|------------------------|---|----|
| simbolo di morte       | 9 | Ne |
| simbolo di paura       | 3 | Am |
| simbolo di sonno       | 7 | Am |
| simbolo di stordimento | 2 | Am |
| simbolo di svenimento  | 1 | Ne |
| simulacro liquido      | 3 | Ev |
| soccorso               | 7 | Ev |
| soffio arcano          | 2 | In |
| soffocare              | 1 | Ne |
| sogno *                | 5 | Il |
| sonnambulismo          | 4 | Am |
| sonno                  | 1 | Am |
| sonno fatato           | 3 | Am |
| sonno maledetto        | 9 | Ne |
| spaccaossa             | 6 | Tr |
| spada                  | 7 | In |
| spada di luce          | 9 | In |
| specchio comunicante   | 6 | Tr |
| specchio del passato   | 7 | Di |
| spezzare incantamento  | 6 | Ab |
| spiare                 | 3 | Di |
| spinta possente        | 1 | Ev |
| spostamento planare    | 7 | Ev |
| spruzzo acido          | 3 | Ev |
| spruzzo prismatico     | 8 | In |
| stasi temporale *      | 8 | Tr |
| <i>sterilità</i>       | 3 | Tr |
| stimare cinnabryl      | 1 | Di |
| stordire               | 1 | Am |
| strali infuocati       | 4 | In |
| stretta folgorante     | 1 | In |
| stretta rocciosa       | 2 | Ev |
| suggestione            | 3 | Am |
| suggestione di massa   | 6 | Am |
| suono fantasma         | 1 | Il |
| 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 ogni oggetto | 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          | Ev        |
| terre mobili                  | 6          | Tr        |
| terreno illusorio             | 4          | Il        |
| terrori notturni              | 4          | Il        |
| tocco del ghoul               | 1          | Ne        |
| tocco devastante              | 2          | Ne        |
| tocco infiammante             | 6          | In        |

|                         |   |    |
|-------------------------|---|----|
| tosse spastica          | 1 | Ne |
| traccia di fuoco        | 5 | Di |
| trama ipnotica          | 2 | Il |
| trama iridescente       | 4 | Il |
| trama scintillante      | 8 | Il |
| trappola arcana         | 8 | Ne |
| trappola di fuoco       | 3 | Ab |
| trascendere la vita     | 9 | -  |
| trasferire incantamento | 6 | In |
| trasformazione forzata  | 5 | Tr |
| trasmutare liquidi      | 3 | Tr |
| trasmutare solidi       | 6 | Tr |
| trasparenza             | 5 | Tr |
| trasporto via roccia    | 7 | Ev |
| travestimento           | 5 | 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       | 4          | Tr        |
| velo                    | 7          | Il        |
| velocità *              | 3          | Tr        |
| vento sussurrante       | 2          | Di        |
| ventriloquio            | 1          | Il        |
| verga del drago         | 6          | Tr        |
| verità del sangue       | 3          | Di        |
| vetracciaio             | 8          | Tr        |
| viaggio elementale      | 6          | Ev        |
| viceversa               | 3          | Ev        |
| vincola elementali      | 7          | Ev        |
| vincola golem           | 5          | Ne        |
| vincolare l'anima *     | 9          | Ne        |
| vincolo spirituale      | 4          | Ne        |
| visione della morte     | 3          | Di        |
| visione falsa           | 5          | Il        |
| visioni della memoria   | 1          | Di        |
| vista a raggi X         | 4          | Di        |
| vista arcana            | 6          | Di        |
| vista rivelante         | 5          | Di        |
| volare                  | 3          | Tr        |

## Z

| <i>Nome Incantesimo</i> | <i>Liv</i> | <i>Sc</i> |
|-------------------------|------------|-----------|
| <i>zona di falsità</i>  | 2          | Am        |
| zona di interdizione    | 8          | Ab        |
| zona di verità *        | 2          | Am        |

## Elenco degli Incantesimi Arcani per Livello

Di seguito vengono elencati i 587 incantesimi arcani (incluse le magie delle fate), menzionati in questo manuale, divisi per livello di potere.

| <i>nr</i> | <b>Primo Livello</b>             | <i>nr</i> | <b>Secondo Livello</b>  | <i>nr</i> | <b>Terzo Livello</b>           |
|-----------|----------------------------------|-----------|-------------------------|-----------|--------------------------------|
| 1         | aiuto domestico                  | 55        | protezione dal male     | 30        | indebolire non-morti *         |
| 2         | amicizia                         | 56        | psicocinesi             | 31        | individuare il male            |
| 3         | analizzare                       | 57        | raggio incandescente    | 32        | invisibilità                   |
| 4         | aria calda                       | 58        | resistenza              | 33        | levitazione                    |
| 5         | arma ritornante                  | 59        | ricercare informazioni  | 34        | lingua animale                 |
| 6         | aura dissimulante                | 60        | saltare                 | 35        | localizzare oggetti            |
| 7         | barriera impermeabile            | 61        | scavare                 | 36        | magnetismo                     |
| 8         | bussola                          | 62        | <i>scolorire</i>        | 37        | mano di pietra                 |
| 9         | caduta morbida                   | 63        | scudo magico            | 38        | mano spettrale                 |
| 10        | camuffamento                     | 64        | servitore invisibile    | 39        | marcire                        |
| 11        | catrame                          | 65        | sigillo d'allarme       | 40        | maschera di morte              |
| 12        | cavalcatura fatata               | 66        | simbolo di svenimento   | 41        | mimetismo                      |
| 13        | celarsi ai non-morti             | 67        | soffocare               | 42        | morte apparente                |
| 14        | charme persone                   | 68        | sonno                   | 43        | muro di vuoto                  |
| 15        | colorare *                       | 69        | spinta possente         | 44        | nube maleodorante              |
| 16        | contrastare elementi             | 70        | stimare cinnabryl       | 45        | nuotare *                      |
| 17        | dardo incantato                  | 71        | stordire                | 46        | occhi di bragia                |
| 18        | dardo infallibile                | 72        | stretta folgorante      | 47        | paura                          |
| 19        | disco levitante                  | 73        | suono fantasma          | 48        | pirocinesi                     |
| 20        | equilibrio marinaro *            | 74        | sussurro maledetto      | 49        | <i>potenziare non-morti</i>    |
| 21        | esitazione                       | 75        | <i>tenebre magiche</i>  | 50        | protezione mentale             |
| 22        | esplosione elementale            | 76        | tocco del ghoull        | 51        | raggio di indebolimento        |
| 23        | estetismo                        | 77        | tosse spastica          | 52        | <i>raggio di luna</i>          |
| 24        | <i>evaporazione magica</i>       | 78        | unto                    | 53        | raggio di sole *               |
| 25        | fluttuare                        | 79        | ventriloquio            | 54        | ragnatela                      |
| 26        | galleggiare                      | 80        | visioni della memoria   | 55        | riparare                       |
| 27        | <i>gambe molli</i>               | <i>nr</i> | <b>Secondo Livello</b>  | 56        | risata incontenibile           |
| 28        | guardiano naturale               | 1         | <i>affogare</i>         | 57        | rune esplosive                 |
| 29        | guarigione necromantica          | 2         | allarme magico          | 58        | scassinare                     |
| 30        | inciampare                       | 3         | alterare fuochi normali | 59        | scudo deflettente              |
| 31        | individuare costruzioni nascoste | 4         | apnea                   | 60        | sensi arcani                   |
| 32        | individuare il magico            | 5         | arma magica             | 61        | sfera incendiaria              |
| 33        | individuare mutaforma            | 6         | barriera riflettente    | 62        | silenzio individuale           |
| 34        | individuare non-morti            | 7         | bocca magica            | 63        | simbolo di stordimento         |
| 35        | infreddolire                     | 8         | cadavere ambulante      | 64        | soffio arcano                  |
| 36        | intralciare                      | 9         | capacità temporanea     | 65        | stretta rocciosa               |
| 37        | lettura dei linguaggi            | 10        | carenare                | 66        | tocco devastante               |
| 38        | lettura del magico               | 11        | cerchio di simulazione  | 67        | trama ipnotica                 |
| 39        | localizzare metalli              | 12        | charme animali          | 68        | vedere l'invisibile            |
| 40        | localizzare specie               | 13        | chiavistello magico     | 69        | vento sussurrante              |
| 41        | luce magica *                    | 14        | colpo sicuro            | 70        | <i>zona di falsità</i>         |
| 42        | luci fatate                      | 15        | controllare umanoidi    | 71        | zona di verità *               |
| 43        | lungavista                       | 16        | corda magica            | <i>nr</i> | <b>Terzo Livello</b>           |
| 44        | lungopasso                       | 17        | creazione spettrale     | 1         | allucinazione mortale          |
| 45        | mani brucianti                   | 18        | dardi elementali        | 2         | amnesia                        |
| 46        | marcatempo                       | 19        | dardo accecante         | 3         | arma elementale                |
| 47        | mentire                          | 20        | elasticità              | 4         | barriera elettrica             |
| 48        | movimenti del ragno              | 21        | ESP                     | 5         | blocca persone                 |
| 49        | nascondere tracce                | 22        | estasi                  | 6         | carta geografica               |
| 50        | onda sonora                      | 23        | evoca alleato animale   | 7         | cerchio di protezione dal male |
| 51        | oratoria                         | 24        | fiamma magica           | 8         | climatizzare ambiente          |
| 52        | parola del comando               | 25        | folata di vento         | 9         | concentrazione                 |
| 53        | pioggia magica *                 | 26        | freccia acida           | 10        | cono di freddo                 |
| 54        | proiettili magici                | 27        | fusione corporea        | 11        | contenitore magico *           |
|           |                                  | 28        | guardia notturna        | 12        | <i>contenitore maledetto</i>   |
|           |                                  | 29        | immagini illusorie      | 13        | controllare animali            |

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| 14        | creare aria                       |
| 15        | custode vigile                    |
| 16        | dardi incendiari                  |
| 17        | dardo liquido                     |
| 18        | dissolvi magie                    |
| 19        | distruggere non-morti *           |
| 20        | dolore mortale                    |
| 21        | fertilità *                       |
| 22        | forma gassosa                     |
| 23        | forma liquida                     |
| 24        | fulmine magico                    |
| 25        | guarigione fatata                 |
| 26        | <i>guarire non-morti</i>          |
| 27        | identificare specie               |
| 28        | infravisione                      |
| 29        | ingrandire *                      |
| 30        | iscrizione segreta                |
| 31        | <i>lentezza</i>                   |
| 32        | libera persone                    |
| 33        | lingue                            |
| 34        | luce perenne *                    |
| 35        | metamorfosi animale               |
| 36        | muro di vento                     |
| 37        | muro illusorio                    |
| 38        | ombra strisciante                 |
| 39        | palla di fuoco                    |
| 40        | pele di legno                     |
| 41        | potenziamento vitale              |
| 42        | presagio                          |
| 43        | protezione dai proiettili normali |
| 44        | pugno di roccia                   |
| 45        | respirare elemento                |
| 46        | riflessi fulminei                 |
| 47        | rifocillare                       |
| 48        | <i>rimpicciolire</i>              |
| 49        | riparo sicuro                     |
| 50        | <i>rocce in sassi</i>             |
| 51        | rombo di tuono                    |
| 52        | rubare il respiro                 |
| 53        | sassi in rocce*                   |
| 54        | sfera di invisibilità             |
| 55        | sigillo del serpente              |
| 56        | simbolo di paura                  |
| 57        | simulacro liquido                 |
| 58        | sonno fatato                      |
| 59        | spiare                            |
| 60        | spruzzo acido                     |
| 61        | <i>sterilità</i>                  |
| 62        | suggestione                       |
| 63        | <i>tenebre perenni</i>            |
| 64        | trappola di fuoco                 |
| 65        | trasmutare liquidi                |
| 66        | velocità *                        |
| 67        | verità del sangue                 |
| 68        | viceversa                         |
| 69        | visione della morte               |
| 70        | volare                            |
| <b>nr</b> | <b><i>Quarto Livello</i></b>      |
| 1         | abilità eccezionale               |
| 2         | abilità rubata                    |
| 3         | acqua aeriforme *                 |

|    |                               |
|----|-------------------------------|
| 4  | acqua in ghiaccio *           |
| 5  | ali della fenice              |
| 6  | <i>aria liquida</i>           |
| 7  | armatura spirituale           |
| 8  | attacco solare                |
| 9  | aura difensiva                |
| 10 | autometamorfosi               |
| 11 | barriera anti-animale         |
| 12 | cerchio mistico               |
| 13 | charme mostri                 |
| 14 | comunicazione                 |
| 15 | confusione                    |
| 16 | contagio                      |
| 17 | controllare emozioni          |
| 18 | controllare giganti           |
| 19 | conversione magica            |
| 20 | copia fedele                  |
| 21 | creare atmosfera              |
| 22 | creare proiettili             |
| 23 | creare tessuto                |
| 24 | crescita vegetale *           |
| 25 | disperazione opprimente       |
| 26 | distorsione                   |
| 27 | evoca alleato mostruoso       |
| 28 | evoca rifugio                 |
| 29 | fauci della terra             |
| 30 | forma bestiale                |
| 31 | freccia nera                  |
| 32 | <i>ghiaccio in acqua</i>      |
| 33 | gittata eccezionale           |
| 34 | guscio rivelatore             |
| 35 | incantare oggetti             |
| 36 | invisibilità migliorata       |
| 37 | lancia di ghiaccio            |
| 38 | localizzare creatura          |
| 39 | maledizione                   |
| 40 | mano interposta               |
| 41 | mappa focalizzata             |
| 42 | metamorfosi                   |
| 43 | metamorfosi vegetale di massa |
| 44 | morso del vampiro             |
| 45 | mostro d'ombra                |
| 46 | muro d'acqua                  |
| 47 | muro di fuoco                 |
| 48 | muro di ghiaccio              |
| 49 | museruola magica              |
| 50 | nebbia solida                 |
| 51 | occhi del morto               |
| 52 | occhio dello stregone         |
| 53 | parete di pietra              |
| 54 | passa pareti                  |
| 55 | passa roccia                  |
| 56 | pensieri fittizi              |
| 57 | pilota automatico             |
| 58 | porta dimensionale            |
| 59 | possessione delle spoglie     |
| 60 | <i>riduzione vegetale</i>     |
| 61 | runa di guardia               |
| 62 | scaccia maledizioni           |
| 63 | scolpire pietra               |
| 64 | scrutare                      |

|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| 65        | scudo di fuoco                  |
| 66        | seconda vista                   |
| 67        | sesto senso                     |
| 68        | sfere elettrizzanti             |
| 69        | simbolo di amnesia              |
| 70        | sonnambulismo                   |
| 71        | strali infuocati                |
| 72        | tempesta di ghiaccio            |
| 73        | terreno illusorio               |
| 74        | terrori notturni                |
| 75        | trama iridescente               |
| 76        | tromba d'aria                   |
| 77        | veicolo incantato               |
| 78        | vincolo spirituale              |
| 79        | vista a raggi X                 |
| <b>nr</b> | <b><i>Quinto Livello</i></b>    |
| 1         | agilità felina *                |
| 2         | animazione dei morti            |
| 3         | assorbire energia vitale        |
| 4         | barriera intercetta incantesimi |
| 5         | blocca mostri                   |
| 6         | blocca non-morti                |
| 7         | comando inconscio               |
| 8         | consumare cinnabryl             |
| 9         | contattare piani esterni        |
| 10        | controllare piante              |
| 11        | creare legno                    |
| 12        | creazione minore                |
| 13        | dardo fatale                    |
| 14        | <i>debolezza</i>                |
| 15        | déjà-vu                         |
| 16        | demenza precoce                 |
| 17        | dissoluzione *                  |
| 18        | distorsione spaziale            |
| 19        | dominare persone                |
| 20        | evoca elementali                |
| 21        | <i>fiacchezza</i>               |
| 22        | fiamma purificatrice            |
| 23        | forma elementale                |
| 24        | forza taurina *                 |
| 25        | frantumare                      |
| 26        | frusta di vento                 |
| 27        | fulmine oscuro                  |
| 28        | fuoco d'assedio                 |
| 29        | giara magica                    |
| 30        | <i>goffaggine</i>               |
| 31        | immagine persistente            |
| 32        | imposizione                     |
| 33        | incantesimo d'ombra             |
| 34        | <i>incubo</i>                   |
| 35        | <i>indurire</i>                 |
| 36        | libertà                         |
| 37        | lingua universale               |
| 38        | memoria                         |
| 39        | metamorfosi necromantica        |
| 40        | muro di pietra                  |
| 41        | nebbia mentale                  |
| 42        | nube mortale                    |
| 43        | oblio                           |
| 44        | onda congelante                 |
| 45        | onda di fuoco                   |

46 pelle di pietra  
 47 penetrare le difese  
 48 pioggia di terrore  
 49 porta di roccia  
 50 protezione elementale  
 51 scarica di fulmini  
 52 schermo occultante  
 53 simbolo di discordia  
 54 sogno \*  
 55 supplizio empatico  
 56 telecinesi  
 57 telepatia  
 58 teletrasporto  
 59 tempra ferrea \*  
 60 traccia di fuoco  
 61 trasformazione forzata  
 62 trasparenza  
 63 travestimento  
 64 tunnel dimensionale  
 65 usare la radiosità  
 66 vincola golem  
 67 visione falsa  
 68 vista rivelante

**nr Sesto Livello**

1 alterare la memoria  
 2 amante fantasma  
 3 ancora dimensionale  
 4 arma mortale  
 5 barriera anti-magia  
 6 carne in pietra \*  
 7 controllare draghi  
 8 controllare i liquidi  
 9 controllare i venti  
 10 controllare le correnti  
 11 controllare non-morti  
 12 controllo inerziale  
 13 convocare \*  
 14 creare non-morti  
 15 creare pietra  
 16 disintegrazione  
 17 *disperdere*  
 18 estensione  
 19 evanescenza  
 20 evoca alleato planare  
 21 evocare la radiosità  
 22 fiamma di giustizia  
 23 forma eterea  
 24 fuorviare  
 25 gabbia di forza  
 26 globo di invulnerabilità  
 27 illusione programmata  
 28 inganno  
 29 lampo solare  
 30 legno pietrificato  
 31 lucchetto magico  
 32 mano possente  
 33 morte  
 34 muro di ferro  
 35 nebbia acida  
 36 nube velenosa  
 37 olografia

38 *pietra in carne*  
 39 porta magica  
 40 protezione elementale estesa  
 41 regressione mentale  
 42 reincarnazione  
 43 richiamo telepatico  
 44 roccia in lava  
 45 salto dimensionale  
 46 scudo dimensionale  
 47 servizio mortale  
 48 sfera raggelante  
 49 sguardo penetrante  
 50 simbolo di dolore  
 51 spaccaossa  
 52 specchio comunicante  
 53 spezzare incantamento  
 54 suggestione di massa  
 55 tentacolo infuocato  
 56 terre mobili  
 57 tocco infiammante  
 58 trasferire incantamento  
 59 trasmutare solidi  
 60 verga del drago  
 61 viaggio elementale  
 62 vista arcana

**nr Settimo Livello**

1 *agitare le acque*  
 2 animare armi  
 3 armatura magica  
 4 baluardo  
 5 bandire  
 6 barriera respingi incantesimi  
 7 calmare le acque \*  
 8 catena di fulmini  
 9 cerchio fatato  
 10 charme piante  
 11 collare dell'asservimento  
 12 conoscenza  
 13 conservazione dell'energia  
 14 controllare costrutti  
 15 controllare il destino  
 16 controllo della gravità  
 17 controllo del tempo atmosferico  
 18 copia incantesimo  
 19 corpo astrale  
 20 creare ferro  
 21 creare mostri normali  
 22 danza  
 23 duplicazione magica  
 24 energia purificatrice  
 25 epurare invisibilità  
 26 eroismo  
 27 esigere  
 28 evoca oggetto  
 29 frenesia necromantica  
 30 fuoco dilaniante  
 31 fusione necromantica  
 32 gemello d'ombra  
 33 incubo illusorio  
 34 invisibilità di massa  
 35 lamento lugubre

36 mente collettiva  
 37 metamorfosi naturale  
 38 nube esplosiva  
 39 palla di fuoco ritardata  
 40 parola incapacitante  
 41 pelle d'acciaio  
 42 pioggia acida  
 43 preservare  
 44 *prigione dimensionale*  
 45 ragnatela infiammante  
 46 rifugio dimensionale \*  
 47 risucchio magico  
 48 risucchio vitale  
 49 roccia  
 50 simbolo di sonno  
 51 soccorso  
 52 spada  
 53 specchio del passato  
 54 spostamento planare  
 55 teletrasporto di ogni oggetto  
 56 trasporto via roccia  
 57 vascello incantato  
 58 velo  
 59 vincola elementali

**nr Ottavo Livello**

1 apertura mentale  
 2 assorbire conoscenze  
 3 attacco devastante  
 4 aura elementale  
 5 barriera mentale  
 6 campo di forza  
 7 catene imprigionanti  
 8 charme di massa  
 9 clonare  
 10 controllare viventi  
 11 corpo di sabbia  
 12 creare acciaio  
 13 creare mostri magici  
 14 creare non-morti superiori  
 15 creazione maggiore  
 16 *distruggi filatterio*  
 17 divinazione ultima  
 18 filatterio vitale \*  
 19 forza dei giganti  
 20 ghiaccio perenne  
 21 impersonare  
 22 incantesimo d'ombra superiore  
 23 mano stritolante  
 24 metamorfosi di ogni oggetto  
 25 miraggio arcano  
 26 momento di prescienza  
 27 morte esplosiva  
 28 nave di nuvola  
 29 nube corrosiva  
 30 orrido avvizzimento  
 31 parola accecante  
 32 permanenza  
 33 pietre incandescenti  
 34 rimuovi ammalimento  
 35 *ripristino vitale*

|    |                                 |    |                     |
|----|---------------------------------|----|---------------------|
| 36 | risonanza empatica              | 45 | trascendere la vita |
| 37 | ritardo                         | 46 | ubiquità            |
| 38 | rivela locazioni                | 47 | uragano             |
| 39 | saturazione                     | 48 | vincolare l'anima * |
| 40 | scarica                         |    |                     |
| 41 | schermo di invulnerabilità      |    |                     |
| 42 | scudo da duello                 |    |                     |
| 43 | sfera di protezione dalla magia |    |                     |
| 44 | simbolo di follia               |    |                     |
| 45 | spruzzo prismatico              |    |                     |
| 46 | stasi temporale *               |    |                     |
| 47 | trama scintillante              |    |                     |
| 48 | trappola arcana                 |    |                     |
| 49 | vetracciaio                     |    |                     |
| 50 | zona di interdizione            |    |                     |

*nr* ***Nono Livello***

---

|    |   |
|----|---|
| 1  | alter ego                                 |
| 2  | annullare immunità                        |
| 3  | barriera intercetta incantesimi superiore |
| 4  | cambiaforma                               |
| 5  | cancello                                  |
| 6  | cerchio di teletrasporto                  |
| 7  | connessione                               |
| 8  | creare ibridi                             |
| 9  | creare qualsiasi mostro                   |
| 10 | cristallizzare                            |
| 11 | desiderio                                 |
| 12 | distruzione del magico                    |
| 13 | dominare mostri                           |
| 14 | ferma tempo                               |
| 15 | fiume di sabbia                           |
| 16 | furia infuocata                           |
| 17 | globo della sapienza                      |
| 18 | illusione mortale                         |
| 19 | immunità                                  |
| 20 | <i>invecchiamento</i>                     |
| 21 | labirinto astrale                         |
| 22 | <i>liberare l'anima</i>                   |
| 23 | longevità *                               |
| 24 | mappa rivelatrice                         |
| 25 | maremoto                                  |
| 26 | memoria superiore                         |
| 27 | muro prismatico                           |
| 28 | paralisi di massa                         |
| 29 | parola del sonno                          |
| 30 | parola mortale                            |
| 31 | pioggia di meteore                        |
| 32 | potere elementale                         |
| 33 | preparazione magica                       |
| 34 | previsione                                |
| 35 | raggio anti-magia                         |
| 36 | raggio polare                             |
| 37 | realtà illusoria                          |
| 38 | rescindere il legame magico               |
| 39 | rugghito possente                         |
| 40 | scudo entropico                           |
| 41 | simbolo di morte                          |
| 42 | sonno maledetto                           |
| 43 | spada di luce                             |
| 44 | tempesta di fulmini                       |

## Incantesimi Arcani Inefficaci nel Mondo Cavo

Questa appendice indica quali incantesimi arcani 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 arcani 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 mortale (esclusi effetti prodotti da immortali o da artefatti) di questo tipo:

- tutti i tipi di charme e dominazione mentale, controllo dell'anima o della forza vitale.
- tutti i tipi di invisibilità ed effetti che penetrano l'invisibilità (compresa *vista rivelante*).

- qualsiasi incantesimo che veda nel futuro o nel passato e *conoscenza*.
- qualsiasi forma di scrutamento a distanza.
- effetti di bloccaggio.
- 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 piani o da altri luoghi.
- effetti che creano esseri viventi.
- effetti di possessione di un corpo altrui.
- qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione.
- *Desiderio* e qualsiasi effetto di simile potenza.

### Livello di Potere degli incantesimi

| 1° livello           | 2° livello            | 3° livello                 | 4° livello                | 5° livello               |
|----------------------|-----------------------|----------------------------|---------------------------|--------------------------|
| Amicizia             | Charme animali        | Blocca persone             | Charme mostri             | Blocca mostri            |
| Celarsi ai non-morti | Controllare umanoidi  | Contenitore magico*        | Controllare emozioni      | Blocca non-morti         |
| Charme persone       | ESP                   | Controllare animali        | Controllare giganti       | Comando inconscio        |
| Parola del comando   | Evoca alleato animale | Il lamento del prigioniero | Evoca alleato mostruoso   | Contattare piani esterni |
|                      | Invisibilità          | Iscrizione segreta         | Il miracolo dell'amore    | Controllare piante       |
|                      | Sensi arcani          | Ombra strisciante          | Invisibilità migliorata   | Déjà-vu                  |
|                      | Vedere l'invisibile   | Presagio                   | Occhi del morto           | Dominare persone         |
|                      | Zona di verità*       | Sfera di invisibilità      | Occhio dello stregone     | Evoca elementali         |
|                      |                       | Spiare                     | Passa roccia              | Giara magica             |
|                      |                       | Suggestione                | Porta dimensionale        | Imposizione              |
|                      |                       | Viceversa                  | Possessione delle spoglie | Sogno*                   |
|                      |                       | Visione della morte        | Scrutare                  | Telepatia                |
|                      |                       |                            | Seconda vista             | Teletrasporto            |
|                      |                       |                            | Sonnambulismo             | Tunnel dimensionale      |
|                      |                       |                            |                           | Vincola golem            |
|                      |                       |                            |                           | Vista rivelante          |

### Livello di Potere degli incantesimi

| 6° livello            | 7° livello                    | 8° livello           | 9° livello               |
|-----------------------|-------------------------------|----------------------|--------------------------|
| Alterare la memoria   | Bandire                       | Assorbire conoscenze | Cancello                 |
| Amante fantasma       | Charme piante                 | Charme di massa      | Cerchio di teletrasporto |
| Controllare draghi    | Collare dell'asservimento     | Clonare              | Creare ibridi            |
| Controllare non-morti | Conoscenza                    | Controllare viventi  | Creare qualsiasi mostro  |
| Convocare*            | Controllare costrutti         | Creare mostri magici | Desiderio                |
| Evoca alleato planare | Corpo astrale                 | Divinazione ultima   | Dominare mostri          |
| Forma eterea          | Creare mostri normali         | Filatterio vitale*   | Labirinto astrale        |
| Fuorviare             | Esigere                       | Risonanza empatica   | Mappa rivelatrice        |
| Reincarnazione        | Evoca oggetto                 | Trappola arcana      | Paralisi di massa        |
| Richiamo telepatico   | Fusione necromantica          |                      | Trascendere la vita      |
| Salto dimensionale    | Invisibilità di massa         |                      | Vincolare l'anima*       |
| Servigio mortale      | Mente collettiva              |                      |                          |
| Specchio comunicante  | Rifugio dimensionale*         |                      |                          |
| Suggestione di massa  | Soccorso                      |                      |                          |
| Viaggio elementale    | Specchio del passato          |                      |                          |
|                       | Spostamento planare           |                      |                          |
|                       | Teletrasporto di ogni oggetto |                      |                          |
|                       | Trasporto via roccia          |                      |                          |
|                       | Vincola elementali            |                      |                          |

## Tabella di Progressione del Mago

| Livello | PE        | Incantesimi per livello di potere |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------|-----------|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
|         |           | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1       | 0         | 1                                 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 2       | 2.500     | 2                                 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 3       | 5.000     | 2                                 | 1 | – | – | – | – | – | – | – |
| 4       | 10.000    | 2                                 | 2 | – | – | – | – | – | – | – |
| 5       | 20.000    | 2                                 | 2 | 1 | – | – | – | – | – | – |
| 6       | 40.000    | 2                                 | 2 | 2 | – | – | – | – | – | – |
| 7       | 80.000    | 3                                 | 2 | 2 | 1 | – | – | – | – | – |
| 8       | 150.000   | 3                                 | 3 | 2 | 2 | – | – | – | – | – |
| 9       | 300.000   | 3                                 | 3 | 3 | 2 | 1 | – | – | – | – |
| 10      | 450.000   | 3                                 | 3 | 3 | 3 | 2 | – | – | – | – |
| 11      | 600.000   | 4                                 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | – | – | – |
| 12      | 750.000   | 4                                 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | – | – | – |
| 13      | 900.000   | 4                                 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | – | – | – |
| 14      | 1.050.000 | 4                                 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | – | – | – |
| 15      | 1.200.000 | 5                                 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | – | – |
| 16      | 1.350.000 | 5                                 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 2 | – | – |
| 17      | 1.500.000 | 6                                 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | – | – |
| 18      | 1.650.000 | 6                                 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | – |
| 19      | 1.800.000 | 6                                 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 2 | – |
| 20      | 1.950.000 | 6                                 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | – |
| 21      | 2.100.000 | 6                                 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 22      | 2.250.000 | 6                                 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| 23      | 2.400.000 | 6                                 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 24      | 2.550.000 | 7                                 | 7 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 25      | 2.700.000 | 7                                 | 7 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| 26      | 2.850.000 | 7                                 | 7 | 7 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 |
| 27      | 3.000.000 | 7                                 | 7 | 7 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 28      | 3.150.000 | 8                                 | 8 | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| 29      | 3.300.000 | 8                                 | 8 | 7 | 7 | 7 | 6 | 6 | 5 | 5 |
| 30      | 3.450.000 | 8                                 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 6 | 6 | 5 |
| 31      | 3.600.000 | 8                                 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 6 |
| 32      | 3.750.000 | 9                                 | 8 | 8 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 | 6 |
| 33      | 3.900.000 | 9                                 | 9 | 9 | 8 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 |
| 34      | 4.050.000 | 9                                 | 9 | 9 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 | 7 |
| 35      | 4.200.000 | 9                                 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 8 | 8 | 8 |
| 36      | 4.350.000 | 9                                 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |

## Tabella di Progressione dell'Elfo

| Livello | Classe<br>d'Attacco | PE        | Incantesimi per Livello di Potere |   |   |   |   |
|---------|---------------------|-----------|-----------------------------------|---|---|---|---|
|         |                     |           | 1                                 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1       |                     | 0         | 1                                 | – | – | – | – |
| 2       |                     | 4.000     | 2                                 | – | – | – | – |
| 3       |                     | 8.000     | 2                                 | 1 | – | – | – |
| 4       |                     | 16.000    | 2                                 | 2 | – | – | – |
| 5       |                     | 32.000    | 2                                 | 2 | 1 | – | – |
| 6       |                     | 64.000    | 2                                 | 2 | 2 | – | – |
| 7       |                     | 120.000   | 3                                 | 2 | 2 | 1 | – |
| 8       |                     | 240.000   | 3                                 | 3 | 2 | 2 | – |
| 9       |                     | 400.000   | 3                                 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 10      | C                   | 600.000   | 3                                 | 3 | 3 | 3 | 2 |
|         | D*                  | 850.000   |                                   |   |   |   |   |
|         | E                   | 1.100.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | F                   | 1.350.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | G**                 | 1.600.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | H                   | 1.850.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | I                   | 2.100.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | J                   | 2.350.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | K                   | 2.600.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | L                   | 2.850.000 |                                   |   |   |   |   |
|         | M***                | 3.100.000 |                                   |   |   |   |   |

### Note:

\* Giunto a Classe d'Attacco D, l'elfo signore acquisisce le opzioni di combattimento dei guerrieri e può effettuare 2 attacchi per round.

\*\* Giunto a Classe d'Attacco G, l'elfo signore subisce automaticamente la metà dei danni causati da attacchi schivabili e di tipo soffio.

\*\*\* Giunto a Classe d'Attacco M, l'elfo signore può effettuare tre attacchi per round.