

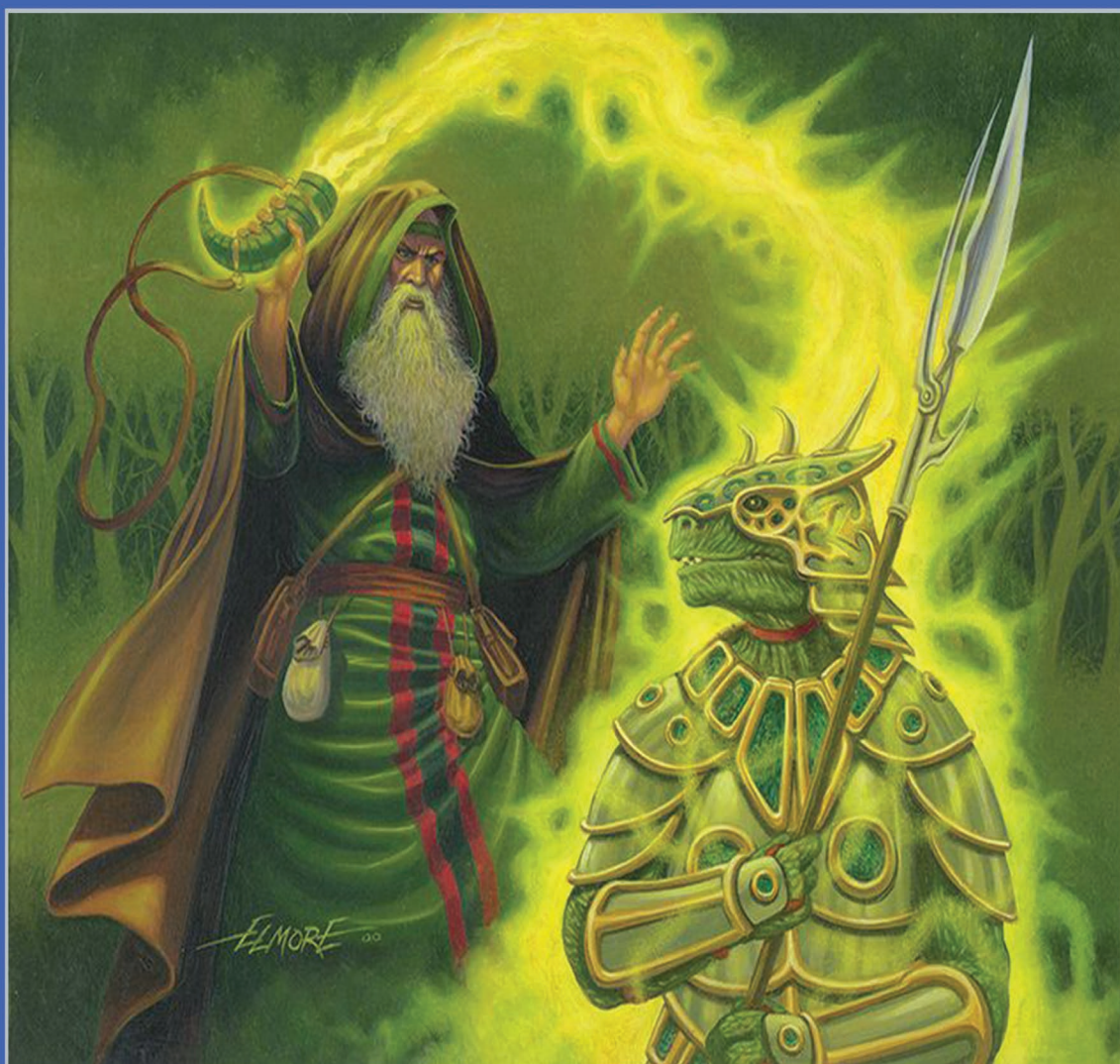
DUNGEONS & DRAGONS®

Tomo della Magia di Mystara

Volume 1 – Magia Arcana

ver. 2.9

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè



SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	2	<i>Effetti della Maledizione Rossa.....</i>	<i>211</i>
INDICE DI RIFERIMENTO DEI TERMINI.....	4	<i>Esaurimento del Cinnabryl.....</i>	<i>214</i>
LISTA DELLE FONTI.....	5	<i>Riprendersi dagli Effetti Deleterii.....</i>	<i>214</i>
CAPITOLO 1. LA MAGIA ARCANNA	6	<i>Una Cura Possibile?.....</i>	<i>215</i>
NATURA DELLA MAGIA ARCANNA	6	<i>Le Eredità.....</i>	<i>216</i>
MEMORIZZARE ED EVOCARE INCANTESIMI ARCANI.	7	<i>Erede.....</i>	<i>239</i>
LIMITI DELLA MAGIA ARCANNA.....	7	LE ARTI SEGRETE DI MYSTARA.....	243
LA LINGUA DELLA MAGIA	8	<i>Alchimia.....</i>	<i>245</i>
LIBRO DEGLI INCANTESIMI E PERGAMENE ARCANNE .	9	<i>Criptomanzia.....</i>	<i>247</i>
VINCOLARE UN FAMIGLIO ANIMALE	10	<i>Cronomanzia.....</i>	<i>249</i>
VINCOLARE UN HOMUNCULUS	11	<i>Demonologia.....</i>	<i>252</i>
SCUOLE DI MAGIA E SPECIALIZZAZIONE	12	<i>Dracologia.....</i>	<i>255</i>
<i>Tab. 1.3 – Incantesimi di Primo Livello</i>	<i>14</i>	<i>Elementalismo.....</i>	<i>257</i>
<i>Tab. 1.4 – Incantesimi di Secondo Livello.....</i>	<i>14</i>	<i>Negromanzia.....</i>	<i>258</i>
<i>Tab. 1.5 – Incantesimi di Terzo Livello</i>	<i>15</i>	<i>Onirismo.....</i>	<i>260</i>
<i>Tab. 1.6 – Incantesimi di Quarto Livello.....</i>	<i>15</i>	<i>Stregoneria.....</i>	<i>261</i>
<i>Tab. 1.7 – Incantesimi di Quinto Livello</i>	<i>16</i>	NODI E LINEE DI FORZA (MEGALISMO).....	263
<i>Tab. 1.8 – Incantesimi di Sesto Livello.....</i>	<i>16</i>	IL SEGRETO DELLA RADIOSITÀ	267
<i>Tab. 1.9 – Incantesimi di Settimo Livello.....</i>	<i>17</i>	<i>La Natura della Radiosità.....</i>	<i>267</i>
<i>Tab. 1.10 – Incantesimi di Ottavo Livello.....</i>	<i>17</i>	<i>L’Estensione della Radiosità.....</i>	<i>268</i>
<i>Tab. 1.11 – Incantesimi di Nono Livello.....</i>	<i>17</i>	<i>L’Uso della Radiosità.....</i>	<i>268</i>
TRADIZIONI ARCANNE	18	<i>I Pericoli della Radiosità.....</i>	<i>268</i>
<i>Tab. 1.12 – Tradizione Alphetiana</i>	<i>20</i>	<i>Incantesimi della Radiosità.....</i>	<i>269</i>
<i>Tab. 1.13 – Tradizione Elfica</i>	<i>21</i>	CAPITOLO 4. INCANTATORI ARCANI	
<i>Tab. 1.14 – Tradizione Fatata</i>	<i>22</i>	ALTERNATIVI	273
<i>Tab. 1.15 – Tradizione Glantriana</i>	<i>23</i>	DRAGHI.....	274
<i>Tab. 1.16 – Tradizione Herathiana.....</i>	<i>24</i>	ELEMENTALISTA.....	275
<i>Tab. 1.17 – Tradizione Huleana</i>	<i>25</i>	ELFO MAGO.....	278
<i>Tab. 1.18 – Tradizione Marina.....</i>	<i>26</i>	GIUSTIZIERE ARCANO.....	280
<i>Tab. 1.19 – Tradizione Mileniana.....</i>	<i>27</i>	GUERRIERO ARCANO.....	283
<i>Tab. 1.20 – Tradizione Nithiana.....</i>	<i>28</i>	INCANTATORI FATATI.....	285
<i>Tab. 1.21 – Tradizione Ochalese</i>	<i>29</i>	<i>Leprecauno (Leprechaun).....</i>	<i>288</i>
<i>Tab. 1.22 – Tradizione Olteca</i>	<i>30</i>	<i>Sidhe.....</i>	<i>290</i>
<i>Tab. 1.23 – Tradizione Sindhi.....</i>	<i>31</i>	<i>Spiritello (Sprite).....</i>	<i>292</i>
<i>Tab. 1.24 – Tradizione Tanagoro</i>	<i>32</i>	LADRO.....	293
<i>Tab. 1.25 – Tradizione Thyatiana.....</i>	<i>33</i>	MAESTRO DEI SIGILLI (HAKOMON).....	294
<i>Tab. 1.26 – Tradizione Traladarana.....</i>	<i>34</i>	MAGO CANALIZZATORE	297
<i>Tab. 1.27 – Tradizione Ylari.....</i>	<i>34</i>	MAGO SELVAGGIO (WOKAN)	300
CAPITOLO 2. INCANTESIMI ARCANI.....	35	PASTORE DI RAD.....	303
PRIMO LIVELLO.....	36	PRINCIPE MERCANTE DI MINROTHAD.....	305
SECONDO LIVELLO.....	55	STREGONE (WICCA).....	307
TERZO LIVELLO.....	73	VIRTUOSO (MUSICANTE ARCANO)	310
QUARTO LIVELLO.....	90	APPENDICE	318
QUINTO LIVELLO.....	112	ELENCO ALFABETICO DEGLI INCANTESIMI ARCANI	
SESTO LIVELLO	132	318
SETTIMO LIVELLO	151	ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI PER LIVELLO	
OTTAVO LIVELLO.....	169	322
NONO LIVELLO.....	185	INCANTESIMI ARCANI INEFFICACI NEL MONDO CAVO	
CAPITOLO 3. NUOVE FORME DI MAGIA		326
ARCANNA.....	206	TABELLA DI PROGRESSIONE DEL MAGO	327
LA MALEDIZIONE ROSSA E LE EREDITÀ	206	TABELLA DI PROGRESSIONE DELL’ELFO	328
<i>Origini della Maledizione Rossa</i>	<i>206</i>		
<i>Rimuovere la Maledizione Rossa.....</i>	<i>209</i>		
<i>Le Sostanze Magiche</i>	<i>210</i>		

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 Cyclopedia*. Con questo supplemento si è cercato di uniformare le regole che spesso apparivano contrastanti o semplicemente non codificate, rendendo più semplice per i giocatori e i Dungeon Master gestire l'utilizzo e la creazione di incantesimi, oggetti magici e classi di incantatori.

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

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 vincolare famigli e per le Arti Segrete (a cui ho aggiunto Cronomanzia e Demonologia), e soprattutto ho aggiunto una nuova forma di magia arcana basata sullo sfruttamento delle linee di forza del pianeta (Megalismo) e le classi dell'Elementalista (incantatore specializzato nelle magie elementali aggiunte alla lista), del Canalizzatore (mago che usa solo bacchette e pozioni), del Mago Selvaggio (il vecchio wotan), dello Stregone (che trae il suo potere dal sangue e dal proprio retaggio) e del Virtuoso (un mago che evoca le magie grazie alla musica), eliminando il Mercante Avventuriero (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 la sua funzione.

Un ringraziamento particolare va a tutti i miei giocatori e ai seguenti amici del forum di Mystara, che nel corso degli anni 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)
Domenico Coppola (Xarabas Ayendir)
Simone Neri (Zendrolion)
Giacomo Gentile (editor delle cover)

Marco Dalmonte

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

¹ Ora sostituito dal manuale *Armeria di Mystara*.

² 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 pletera 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

Matteo "Ekrenor" Barnabè
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 solo con prova d'abilità ogni round, udito non compromesso. La visione è limitata al solo campo visivo fisso (non si possono muovere gli occhi), e la ri-

gidità delle membra può essere forzata da interventi esterni con una prova di Forza.

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

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

Sordità: penalità di -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.

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

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

Dimensioni e Taglia

Spesso nel testo si fa riferimento alle dimensioni di creature o di oggetti. Per una più rapida consultazione delle abbreviazioni o delle diciture riportate, la Tabella I mostra una chiarificazione metrica riguardante le possibili dimensioni di oggetti e creature. Per le Creature, la dimensione elencata è l'Altezza o la Lunghezza, per gli oggetti si intende la dimensione più grande (fra lunghezza, larghezza o spessore). Il Coefficiente di Taglia (*CdT*) indica per quanto occorre moltiplicare l'ingombro di un oggetto (o il peso di una creatura) di quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire il suo peso, P.D. e costo, e viene usato anche per determinare il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile.

Tab. I – Dimensioni di Creature e Oggetti

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

Occorre ricordare che le creature più piccole colpiscono più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore

riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

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

Tab. II – Dadi Vita in base alla Taglia

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

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

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

Tab. III – Forza e Destrezza in base alla Taglia

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

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 Cyclopedia
 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 Alphatia): i maestri donano ai loro allievi tutte le conoscenze necessarie per imparare a muovere da soli i primi passi nel mondo della magia, anche una volta che il loro apprendistato cessa.

I maghi imparano così a interpretare e leggere la lingua arcana (fatta di simboli di potere che, 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 alphatiana (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 distorto 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 in base al materiale con cui è fatta la protezione indossata (tirare 1d100 e consultare la seconda colonna della Tabella 1.1); in caso di materiali diversi, si applica sempre la probabilità più sfavorevole. Inoltre, un'armatura riduce il punteggio di Destrezza del mago e impone una penalità a tutti i suoi attacchi, poiché egli non è abituato a muoversi e a combattere indossando corazze (si vedano le regole nel manuale *Armeria di Mystara*).

Tab. 1.1 – Probabilità fallimento magie con corazze

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

* Materiali magici: con questa definizione si intendono i materiali creati magicamente (come il vetracciaio e il legno pietrificato) e quelli alieni e rari (come adamantite, mithril e acciaio rosso), non 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 del 40%, ed egli ha inoltre una penalità di -4 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° e due di 2°, e ne lancia uno di 1° e uno di 2° entro 8 ore prima di ristudiarli nuovamente, allora ne dovrà studiare uno in meno di 1° e di 2°, poiché non ha risparmiato energie sufficienti).

Inoltre, alcune magie possono essere utilizzate anche per evocare un effetto completamente contrario a quello standard: queste magie vengono chiamate incantesimi inversi o invertiti. Per 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 (eccezion fatta per *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° per i chierici, ma per i maghi è di 5°), 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 dura finché 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 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 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 accostamento 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 necessa-

rie all'incantamento. Una volta compreso 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 una volta che le diverse razze sono apparse, e mentre i dialetti comuni si sarebbero imbarbariti a tal punto da perdere qualsiasi connessione con l'energia primordiale del Multiverso, le lingue della magia sarebbero l'ultimo legame esistente con la Prima Lingua e l'energia che essa controllava.

Ciò che risulta chiaro comunque, è che la lingua della magia non possiede potere di per se stessa, ma è un mezzo tramite cui accedere alle energie arcane dell'universo e le plasma. Questo indica che la capacità effettiva di 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:

<p>% fallimento incantesimi oltre liv. max padroneggiato (liv. della magia – liv. di potere max padroneggiato) × 5%</p>
--

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 in qualsiasi altro caso semplicemente non accade nulla e la pergamena va sprecata.

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 nel libro

occupa 1 pagina per livello di potere a cui appartiene (visto che gli effetti più potenti richiedono descrizioni più lunghe e particolareggiate) e per leggere e capire un incantesimo trovato in un libro per la prima volta occorre 1 turno per livello della magia. È possibile apporre nuove formule nel libro in due modi:

- ricercando l'incantesimo desiderato con le procedure comuni (vedi Volume 3);
- 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*;
- avere sufficienti PE per non regredire di livello.

Prima di evocare l'animale, l'incantatore deve preparare un'offerta di cibo gradito alla creatura che in-

tende richiamare (es. carne per una tigre, bacche e sangue per un pipistrello, e così via) e bruciare un incenso speciale, avendo cura di mettervi parti (pelo, scaglie, piume) dell'animale da richiamare. Il rituale costa 50 m.o. per Dado Vita dell'animale scelto, che non può avere più DV del doppio del livello del mago (max 10 DV) e dura circa un turno, durante il quale il mago usa *evoca alleato animale*, che fa comparire l'animale scelto (normale o gigante). Mentre la bestia consuma il suo pasto, il mago esercita la sua influenza per vincolarla a sé come famiglio. Per conoscere la reazione della creatura occorre una prova contrapposta: l'evocatore tira 1d20 e somma i modificatori di Intelligenza, Saggia e Carisma, mentre l'animale 1d20 + i suoi DV, e vince chi realizza il punteggio più alto. Se l'animale prevale, esso rifiuta di vincolarsi e scompare, ponendo fine alla magia. È possibile evocare un altro animale per vincolarlo a sé solo trascorso un giorno, ma nel frattempo il mago può fare uso dell'incantesimo *evoca alleato animale* nel modo comune.

Se invece vince l'evocatore, riesce a vincolare l'animale ma sacrifica permanentemente 200 PE per DV della creatura per stabilire il legame empatico, e perde temporaneamente 1d4 Punti Ferita che trasferisce alla creatura per vincolarla a sé. Il famiglio da questo momento è in costante contatto telepatico con l'incantatore e obbedisce ad ogni suo ordine. Egli può evocarlo fino a tre volte al giorno gratuitamente concentrandosi come per evocare un incantesimo: l'animale compare al suo fianco e può rimanere a servirlo senza limiti di tempo; quando poi lo ritiene opportuno, l'evocatore può rimandare il famiglio nel luogo da cui proveniva prima dell'evocazione (max 3 volte al giorno). Il famiglio ha le stesse caratteristiche e capacità dell'animale di riferimento, cerca sempre di proteggere l'evocatore se ciò non mette in pericolo la sua vita (a meno di ordini diversi), e può allontanarsi da lui senza limiti di distanza. Finché il famiglio resta entro un raggio di 10 km per livello dal suo evocatore, questi può concentrarsi per vedere e udire grazie ai sensi della creatura (astraendosi così dai propri), e può comprenderne i pensieri (che saranno sempre piuttosto semplici) conversando telepaticamente con essa.

Inoltre, ogni famiglio dà al proprio evocatore un certo bonus in virtù di questo legame magico, ovvero l'accesso ad una abilità generale tipica dell'animale. Se il mago già possiede quell'abilità, riceve un bonus di +2, viceversa acquisisce l'abilità gratuitamente fino a che mantiene il proprio famiglio. Alcuni esempi di abilità legate ai famigli più comuni sono le seguenti (v. anche tab. 4.15 dello Sciamano Spirituale nel vol. 2):

Cane: <i>Seguire tracce</i>	Leopardo: <i>Scatto</i>
Cavallo: <i>Cavalcare</i>	Orso: <i>Robustezza</i>
Corvo: <i>Allerta</i>	Pipistrello: <i>Ascoltare</i>
Donnola: <i>Sorpresa</i>	Rospo: <i>Saltare</i>
Falco: <i>Osservare</i>	Scimmia: <i>Schernire</i>
Gatto: <i>Equilibrio</i>	Serpente: <i>Movimento furtivo</i>
Gufo: <i>Concentrazione</i>	Tigre: <i>Intimidire</i>
Leone: <i>Coraggio</i>	Topo: <i>Nascondersi</i>

Il famiglio invece beneficia delle stesse protezioni offerte dagli incantesimi protettivi del suo evoca-

tore finché rimane a 3 metri da lui. Inoltre guadagna dei vantaggi in base al crescere di livello del suo evocatore nel modo seguente (i bonus sono cumulativi):

Tab. 1.2 – Progressione del Famiglio Animale

<i>Liv. evocatore</i>	<i>Bonus del famiglio</i>
5°-7°	+1 DV, +1 TS, +1 danni
8°-10°	+1 DV, -1 CA, +1 TxC
11°-13°	+1 DV, colpisce come +1
14°-16°	+1 DV, -1 CA, +1 TxC
17°-19°	+1 DV, +1 TS, +1 danni
20°+	+1 DV, colpisce come +2

Se un famiglio 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 famiglio, 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 famiglio.

Vincolare un Homunculus

Giunto a livelli più alti, un incantatore può scegliere di evocare come famiglio un Homunculus, una creatura immortale dei Piani Esterni che appare come un umanoide di taglia Minuta. Solo incantatori di 12° 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 evocare e vincolare l'homunculus (tra questi è fondamentale avere terreno proveniente da un piano esterno allineato con la sfera di appartenenza dell'homunculus). Giunto al termine del rituale vero e proprio che dura un'ora, il mago sfrutta *evoca alleato planare*³ e l'homunculus in questione compare alla sua presenza, rimanendo vincolato in un cerchio magico precedentemente preparato.

L'incantatore ha quindi due strade per vincolare l'homunculus a sé: convincerlo o obbligarlo. Un homunculus può essere convinto ad agire come famiglio se il mago gli propone un contratto per legarsi a lui per un determinato lasso di tempo, al termine del quale l'essere sarà libero di tornare nel suo piano insieme ad una generosa ricompensa stabilita dal mago. L'homunculus ha una probabilità base di accettare il patto pari a 30%, +30% se l'evocatore ha il suo stesso allineamento. Se invece rifiuta il patto, l'evocazione termina e la creatura ritorna nel suo piano d'origine. In alternativa, l'incantatore può tentare di sottomettere la volontà dell'homunculus obbligandolo a servirlo. In tal caso occorre una prova contrapposta tirando 1d20 e sommando i modificatori di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Se vince il mago, l'homunculus è costretto a diventare suo famiglio a tempo indeterminato (o finché

una potenza superiore lo libera dal vincolo), anche se nutrirà astio nei confronti del suo padrone pur obbedendogli. Se invece vince la creatura, è libera di andarsene o di assalire l'evocatore. Se il tentativo fallisce, è possibile evocare un altro homunculus per vincolarlo a sé solo dopo aver guadagnato un nuovo livello.

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 e il padrone deve comunque garantirgli cibo per sfamarsi e un riparo per dormire e sopravvivere. L'homunculus da questo momento obbedisce agli ordini del mago in base alla propria personalità, e finché rimangono entro una distanza di 2 km il padrone può sfruttare tutti i sensi del famiglio e comunicare con lui telepaticamente (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 allontanarsi (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 cinque tipi di homunculi, uno per ogni asse dell'allineamento (Legge, Neutralità, Caos) e della morale (Bene e Male), e anche se condividono particolari poteri, ciascuno ha un aspetto e delle peculiarità che lo distinguono. Gli homunculi e i loro poteri sono descritti di seguito, insieme alla lista di sfere a cui appartiene ogni homunculus in base al sottotipo.

³ Anche i sacerdoti dal 12° livello in poi possono evocare e vincolare un homunculus. La procedura è la medesima, ma nel loro caso si usa l'incantesimo *evocazione*.

Homunculus	ARYTH	BOGAN	FYLGAR	GRETCH	ULZAQ
Movimento	27 / 9 / 3	36 / 12 / 4	18 / 6 / 2	45 / 15 / 5	36 / 12 / 4
<i>Volando</i>	54 / 18 / 6	90 / 30 / 10	72 / 24 / 8	54 / 18 / 6	–
Attacchi	1 artiglio + 1 coda	1 morso + 1 coda	1 pugno + 1 coda	1 morso + 1 coda	2 artigli + 1 morso
Danni	1d4 o 1d4+TS	1d4+TS o 1d3	1d4 o 1d3	1d4 o 1d4+TS	1d3x2 o 1d4+TS
Allineamento	Buono	Malvagio	Legale	Neutrale	Caotico
Sfera	Pensiero	Entropia	Materia	Tempo	Energia

Caratteristiche comuni a tutti gli homunculi:

- CA Base: 0
- Dadi Vita: 3
- Tiri Salvezza come Mago di 21° livello
- immune alle armi non magiche
- immune al fuoco/caldo e al gelo/freddo
- 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)

Aryth: Gli aryth sono alti 30 cm con pelle nera lucida, occhi verde brillante, un paio d'ali traslucide quasi invisibili e una coda irta di aculei. Essi possono trasformarsi a volontà in ragni o passerieri e chiunque venga colpito dalla coda deve effettuare un TS contro Veleno per non cadere addormentato per 2d4 round. Gli aryth sanno sempre se qualcuno gli mente e tre volte al giorno possono evocare un *cerchio di protezione dal male* come maghi di 21° livello. Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos 10, Int 13, Sag 18, Car 15.

Bogan: I bogan sono alti 30 cm con quattro ali di libellula, grandi occhi verdi o blu, pelle cerulea e una corta coda scagliosa. I bogan possono trasformarsi a volontà in serpenti o macachi, sono immuni al veleno e in forma umanoide attaccano a morsi (TS Veleno per evitare di tremare per 1d4 round, subendo -2 a tutti i TxC e alla CA) e usando la coda appuntita. Tutti i bogan possono usare tre volte al giorno il potere di *charme mostri* come maghi di 21° livello. Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 10, Int 13, Sag 13, Car 18.

Fylgar: I fylgar sembrano bambini paffutelli alti 60 cm dalla pelle rosea, con ali piumate e colorate sulla schiena 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 (+1 all'Iniziativa) e in forma umanoide attaccano a pugni e usando la loro coda come una frusta (+4 al TxC con la coda). Tutti i fylgar possono *vedere l'invisibile* costantemente e tre volte al giorno evocare un *cerchio di protezione dal male* come maghi di 21° livello. Caratteristiche: For 10, Des 18, Cos 10, Int 13, Sag 12, Car 13.

Gretch: I gretch sono alti 60 cm, hanno pelle grigiastra o nera, mani grandi e sproporzionate, un paio di piccole corna gialle o nere sulla fronte, ali simili a quelle di un pipistrello e una coda irta di barbigli. Chiunque venga colpito dalla coda 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, sono immuni a qualsiasi incantesimo di Ammalimento e una volta al giorno possono evocare un effetto di *lentezza* su una vittima come maghi di 21°. Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos 18, Int 12, Sag 13, Car 10.

Ulzaq: Gli ulzaq sono umanoidi deformi alti 60 cm con pelle squamata, lunghi artigli, zanne contorte e corna ricurve sulla testa spelacchiata. Gli ulzaq non possono volare nella loro forma umanoide poiché non hanno ali. Essi attaccano con artigli e le zanne, e ogni vittima del loro morso perde 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 e rimane svenuta finchè la Forza non ritorna ad almeno 3 punti. Gli ulzaq possono trasformarsi a piacere in rospi o pipistrelli, sono immuni ad attacchi basati sull'elettricità e una volta al giorno possono causare *confusione* come maghi di 21°. Caratteristiche: For 14, Des 10, Cos 14, Int 12, Sag 14, Car 10.

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.

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

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

Evocazione: incantesimi che portano creature o oggetti all'incantatore (convocazione), manipolano la materia per creare un elemento o un essere (creazione), o permettono lo spostamento istantaneo (trasporto). Le convocazioni portano 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 può scegliere se specializzarsi in una delle scuole di magia o meno (la maggior parte dei maghi mystarani sono incantatori generici). Gli specialisti privilegiano una scuola sulle altre e grazie alla loro devozione a questa disciplina acquisiscono diversi vantaggi. Dal momento in cui decide di specializzarsi, la scelta del mago è irrevocabile, e ciò di solito avviene all'inizio della sua carriera (1° livello). Nel caso in cui un incantatore voglia diventare uno specialista una volta maturata una certa esperienza, ciò è possibile solo studiando presso una scuola di magia o un maestro specialista per un periodo di 1 mese per proprio livello.

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 un bonus di +1 ai TS contro incantesimi e un bonus di +10% per dissolvere magie, e i Divinatori, che hanno un bonus di +2 ai TS contro effetti di Illusione e impongono un -2 ai TS per evitare i loro incantesimi. Inoltre, gli effetti 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, poiché non hanno le capacità per manipolare questo tipo di energie, e rifiutano pertanto anche oggetti incantati con poteri della scuola proibita. Per ognuna scuola ne esiste una opposta o proibita secondo questo schema:

Abiurazione – Invocazione

Ammaliamento – Negromanzia

Divinazione – Illusione

Evocazione – Trasmutazione

Gli specialisti delle scuole di Divinazione e di Illusione tuttavia, dato il limitato potenziale offensivo di queste scuole, possono apprendere gli incantesimi dei primi tre livelli di potere della scuola opposta.

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

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

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

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

Evocatore: raddoppia la durata dell'evocazione o aumenta del 50% i DV di esseri evocati.

Illusionista: non deve rimanere concentrato per mantenere un'illusione o una trama che richiedano concentrazione, che durano invece 1 round per livello.

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

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

Trasmutatore: può modificare la propria forma finché dura l'incantesimo di alterazione senza interromperlo.

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.

Tab. 1.3 – Incantesimi di Primo Livello

	Abiurazione	Ammal.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necroman.	Trasmutaz.
1	Barriera impermeabile	Amicizia	Analizzare	Catrame	Aura dissimulante	Dardo incantato	Guarigione necromantica	Aiuto domestico
2	Contrastare elementi	Charme persone	Bussola	Cavalcatura fatata	Camuffamento	Disco levitante	Simbolo di debolezza	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	Munizioni inesauribili	Mentire	Luci fatate	Sussurro maledetto	Caduta morbida
5	Resistenza	Parola del comando	Individuare mutaforma	Servitore invisibile	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 arcano	Stordire	Intuizione		Ventriloquo	Raggio elementale		Equilibrio marinaro*
8			Lettura dei linguaggi			Spinta possente		Estetismo
9			Lettura del magico			Spruzzo colorato		<i>Evaporazione magica</i>
10			Localizzare metalli			Stretta folgorante		Fluttuare
11			Localizzare specie			<i>Tenebre magiche</i>		Galleggiare
12			Lungavista					<i>Gambe molli</i>
13			Marcatempo					Inciampare
14			Ricerca informazioni					Infreddolire
15			Stimare					Intralciare
16			Visioni della memoria					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

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

Tab. 1.5 – Incantesimi di Terzo Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocaz.	Necroman.	Trasmutazione
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>	Controllo degli elementi
4	Dissolvi magie	Simbolo di paura	Lingue	Pugno di roccia	Sfera di invisibilità	Muro di vento	Morso del vampiro	Dardi incendiari
5	Libera persone	Sonno fatato	Ombra strisciante	Sigillo del serpente		Palla di fuoco	Rubare il respiro	Fertilità*
6	Pelle di legno	Suggestione	Presagio	Simulacro liquido		Rombo di tuono		Forma gassosa
7	Protezione da proiet. normali		Spiare	Spruzzo acido		<i>Tenebre perenni</i>		Forma liquida
8	Riparo sicuro		Verità del sangue	Viceversa				Forma sabbiosa
9	Trappola di fuoco		Visione della morte					Infravisione
10								Ingrandire*
11								<i>Lentezza</i>
12								Metamorfosi animale
13								Respirare elemento
14								Riflessi fulminei
15								Rifocillare
16								<i>Rimpicciolire</i>
17								<i>Rocce in sassi</i>
18								Sassi in rocce*
19								<i>Sterilità</i>
20								Trasmutare liquidi
21								Velocità*
22								Volare

Tab. 1.6 – Incantesimi di Quarto Livello

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

Tab. 1.7 – Incantesimi di Quinto Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinaz.	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutaz.
1	Aura di sicurezza	Blocca mostri	Contattare piani esterni	Creare legno	Immagine persistente	Fiamma purificatrice	Animazione dei morti	Agilità felina*
2	Barriera intercetta incantesimi	Comando inconscio	Déjà-vu	Creazione minore	Incantesimo d'ombra	Frusta di vento	Aura spettrale	Consumare cinnabryl
3	Libertà	Controllare giganti	Lingua universale	Evoca elementali	<i>Incubo</i>	Fulmine oscuro	Blocca non-morti	Dardo fatale
4	Pelle di pietra	Demenza precoce	Telepatia	Muro di pietra	Moltiplica immagine	Memoria	Giara magica	<i>Debolezza</i>
5	Schermo occultante	Dominare persone	Traccia di fuoco	Nube mortale	Sogno *	Onda elementale	Metamorfosi necromantica	Dissoluzione*
6	Trappola di ghiaccio	Imposizione	Vista rivelante	Pioggia di terrore	Travestimento	Scarica di fulmini	Oblio	Distorsione spaziale
7		Nebbia mentale		Potere elementale	Visione falsa		Supplizio empatico	<i>Fiacchezza</i>
8		Simbolo di discordia		Teletrasporto			Vincolare non-morti	Forma elementale
9				Tunnel dimensionale				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
20								Veicolo incantato

Tab. 1.8 – Incantesimi di Sesto Livello

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

Tab. 1.9 – Incantesimi di Settimo Livello

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

Tab. 1.10 – Incantesimi di Ottavo Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocaz.	Necroman.	Trasmutaz.
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 incantamento	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>Distuggi filatterio</i>	Metamorfosi ogni oggetto
5	Scudo da duello	Risonanza empatica		Nave di nuvola			Filatterio vitale*	Permanenza
6	Sfera protezione 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

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutaz.
1	Barriera intercetta inc. 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	Armata di pietra
3	Immunità	Parola del sonno	Previsione	Creare qualsiasi mostro	Ubiquità	Memoria superiore	<i>Invecchiamento</i>	Cambiaforma
4	Muro prismatico			Fiume di sabbia		Pioggia di meteore	<i>Liberare l'anima</i>	Cristallizzare
5	Raggio anti-magia			Labirinto astrale		Raggio polare	Longevità*	Ferma tempo
6	Scudo entropico			Maremoto		Ruggito possente	Parola mortale	Preparazione magica
7				Uragano		Sfera acida	Simbolo di morte	
8						Spada di luce	Sonno maledetto	
9						Tempesta di fulmini	Vincolare l'anima*	

Tradizioni Arcane

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

Di seguito 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, con una spiegazione sufficientemente logica. 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

Fatata (millenaria): Mondo Fatato

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, Zyxl

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)

Varellyana (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 influenzerà la sua capacità di creare oggetti magici e ricercare magie. Infatti, per ciascuna tradizione esiste una lista di incantesimi dal 1° al 9° livello considerati "comuni" dai suoi membri. Gli incantesimi 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 scoprire (vedi Volume 3). L'incantatore può anche scambiare magie a lui note con formule di altre tradizioni, permettendo ad altri maghi l'accesso al proprio libro degli incantesimi in cambio di un simile favore, oppure comprarle (laddove sia possibile) o trovare pergamene e libri che contengano incantesimi delle altre scuole. Il DM dovrebbe variare gli incantesimi degli avversari dei PG tenendo conto di queste tabelle.

La lista di incantesimi di 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*), poiché con questa abilità l'incantatore può riconoscere solo gli effetti comuni alla tradizione cui appartiene oppure alla scuola in cui si specializza. L'appartenenza ad una tradizione concede al mago anche l'accesso ad una capacità speciale tipica di quella tradizione arcana. La lista delle capacità speciali associate ad ogni tradizione mystarana viene data di seguito. Nel caso di altre tradizioni, il Master è incoraggiato a creare nuove capacità, tenendo conto che a tradizioni antiche dovrebbero corrispondere poteri più importanti e viceversa.

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 e riceve un bonus di +2 ai TS contro quell'incantesimo o contro effetti di oggetti incantati con quel potere.

Fatata: Impulso curativo.

Una volta al giorno può sacrificare un incantesimo memorizzato e trasformare la sua energia in una magia curativa di livello inferiore a scelta tra cura ferite, cecità/sordità, malattie, cura mentale e neutralizza veleno.

Glantriana: *Incantesimo firma.*

Il mago sceglie un singolo incantesimo tradizionale a sua disposizione detto "incantesimo firma", che può cambiare ad ogni passaggio di livello a suo piacimento: il Tiro Salvezza per evitare o ridurre gli effetti dell'incantesimo firma ha una penalità base di -3.

Herathiana: *Esperto Ammaliatore.*

Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi di Ammaliamiento 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 contenuto nel suo libro che si considera del livello superiore (gli incantesimi di 9° restano di 9°). Nessuna delle statistiche associate all'incantesimo (raggio, danni, durata, ecc.) 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 usa un incantesimo beneficia di un bonus di +4 alla prova di *Concentrazione* per evitare di perderlo.

Ochalese: *Raggio incrementato.*

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello il cui Raggio è raddoppiato; se l'effetto è a Tocco, il raggio diventa 1 metro ogni 3 livelli. Non ha effetto su incantesimi con raggio 0 (incantesimi 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: *Efficacia potenziata.*

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello contenuto nel suo libro e impone -1 ai TS delle vittime per evitarne l'effetto.

Tanagoro: *Durata incrementata.*

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

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: *Esperto 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.

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 usa un incantesimo tradizionale, la resistenza alla magia o l'anti-magia parziale del bersaglio è ridotta del 30% (fino ad un minimo di 0%); non ha effetto contro l'anti-magia al 100% (come il raggio dell'occhio 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 che potrà usare gratuitamente una volta al giorno. L'incantesimo scelto si può cambiare solo una volta acquisito un nuovo livello.

È possibile creare nuove tradizioni arcane mischiando 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) 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 sindhi su Mystara) si può rimanere intorno ai 11-14 incantesimi conosciuti per livello. Nelle campagne dove la magia è più diffusa invece (es. Forgotten Realms o le culture magiche per eccellenza, ovvero l'Alphatia, Thyatis e la razza elfica), il numero oscilla da 14 a 16 incantesimi conosciuti per livello.

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

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

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

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

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

Divinazione: effetti che penetrano l'invisibilità; effetti che leggono nella mente dei soggetti; effetti che mettono in contatto con piani esterni, col mondo esterno o

con gli spiriti dei defunti; qualsiasi forma di scrutamento a distanza; effetti che permettono di vedere nel futuro o nel passato; *conoscenza* (7°).

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

Illusione: tutti i tipi di invisibilità.

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

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

TAB. 1.12 – TRADIZIONE ALPHATIANA

Livello di Potere degli incantesimi

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

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterazione della magia	Baluardo	Aura elementale	Barriera intercetta incantesimi superiore
Barriera anti-magia	Bandire	Barriera mentale	Cambiaforma
Controllare i venti	Barriera respingi incantesimi	Campo di forza	Cancello
Creare pietra	Conoscenza	Clonare	Connessione
Disintegrazione	Controllo della gravità	Creare acciaio	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	Rimuovi incantamento	Preparazione magica
Nebbia acida	Rifugio dimensionale*	Scudo da duello	Ruggito possente
Nube velenosa	Risucchio magico	Sfera di protez. dalla magia	Sonno maledetto
Olografia	Spostamento planare	Spruzzo prismatico	Tempesta di fulmini
Protezione elementale estesa	Teletrasporto superiore	Trappola arcana	Uragano
Viaggio elementale	Vincolare extraplanari	Zona di interdizione	Vincolare l'anima*

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

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>	Autometamorfosi	Agilità felina*
Analizzare	Creazione spettrale	Cerchio di protezione dal male	Barriera naturale	Barriera intercetta incantesimi
<i>Charme persone</i>	<i>ESP</i>	Crea fuoco* (D)	<i>Blocca animali (D)</i>	<i>Blocca mostri</i>
Dardo incantato	<i>Evoca alleato animale [Stretta rocciosa]</i>	Dissolvi magie	<i>Charme mostri</i>	<i>Contattare piani esterni [Fulmine oscuro]</i>
Guardiano naturale	Fuoco fatuo (D)	Fulmine magico [Pugno di roccia]	<i>Controllare piante [Passa roccia]</i>	Creare legno
Individuare il magico	Immagini illusorie	Ingrandire*	Illusione vegetale	Demenza precoce
Intralcia	Individuare il male	Metamorfosi animale	Immunità agli elementi (D)	Dissoluzione*
<i>Intuizione</i>	<i>Invisibilità</i>	Oscurare* (D)	Manipolazione vegetale [Parete di roccia]	<i>Evoca elementali</i>
Lettura dei linguaggi	Levitazione	Protezione dal veleno (D)	Metamorfosi	<i>Giara magica</i>
Localizzare specie	Lingua animale	Protezione da proiettili normali	Muro di fuoco	<i>Imposizione</i>
Luci fatate	Localizzare oggetti	Respirare elemento	<i>Occhio dello stregone</i>	Muro di pietra
Lungopasso	Paura	<i>Sfera di invisibilità</i>	<i>Porta dimensionale</i>	Porta vegetale (D) [Porta di roccia]
<i>Parola del comando</i>	Ragnatela	<i>Spiare</i>	Scaccia maledizioni	Schermo occultante [Pelle di pietra]
Pioggia magica*	Resistenza agli elementi (D)	Sonno fatato	<i>Seconda vista</i>	Telecinesi
Protezione dal male	Silenzio individuale	Velocità*	Tempesta di ghiaccio	<i>Teletrasporto</i>
Scopri pericolo (D)	<i>Vedere l'invisibile</i>	Volare	Terreno illusorio	<i>Vista rivelante</i>

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Bandire	Apertura mentale	Cambiaforma
Carne in pietra*	<i>Conoscenza</i>	Barriera mentale	<i>Cancello</i>
<i>Charme piante</i>	Controllo tempo atmosferico	Campo di forza	<i>Cerchio di teletrasporto</i>
Creare pietra	<i>Creare mostri normali</i>	<i>Charme di massa</i>	Connessione
Disintegrazione	Danza	<i>Clonare</i>	<i>Creare qualsiasi mostro</i>
<i>Evoca alleato planare</i>	<i>Evoca oggetto</i>	<i>Creare mostri magici</i>	Distruzione del magico
Lampo solare	<i>Invisibilità di massa</i>	<i>Divinazione ultima</i>	<i>Dominare mostri</i>
Legno pietrificato	Metamorfosi naturale	Metamorfosi ogni oggetto	Ferma tempo
Olografia	Parola incapacitante	Momento di prescienza	Globo della sapienza
Porta magica	Risucchio magico	Parola accecante	Immunità
Preservare	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 [Rocchia in lava*]</i>	Sfera di protezione dalla magia	Tempesta di fulmini [Pioggia di meteore]
Vista arcana	<i>Teletrasporto superiore [Trasporto via roccia]</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 Schattenalfen del Mondo Cavo.

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

Are di diffusione: Mondo Conosciuto, Isola dell'Alba, Norwold, Alphatia, Costa Selvaggia, Braccio degli Immortali, Reame Silvano, N'djatwaland (Davania); Schattenalfen, elfi di Valghiacciata 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 FATATA

Livello di Potere degli incantesimi

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

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Animare armi	Catena di fulmini	Barriera mentale	Cambiaforma
Arma mortale	Cerchio fatato	Campo di forza	Cancello
Barriera anti-magia	Conoscenza	Charme di massa	Connessione
Carne in pietra*	Controllo tempo atmosferico	Clonare	Creare qualsiasi mostro
Charme piante	Creare mostri normali	Creare mostri magici	Distruzione del magico
Controllare i venti	Danza	Impersonare	Ferma tempo
Distuggere metalli (D)	Evoca oggetto	Metamorfofi ogni oggetto	Illusione mortale
Disintegrazione	Invisibilità di massa	Momento di prescienza	Immunità
Evoca alleato planare	Metamorfofi naturale	Morte strisciante (D)	Labirinto astrale
Legno pietrificato	Parola incapacitante	Parola accecante	Muro prismatico
Mano possente	Roccia	Permanenza	Parola del sonno
Olografia	Sopravvivenza (C)	Rimuovi incantamento	Parola mortale
Reincarnazione	Spada	Risonanza empatica	Previsione
Sciame d'insetti (D)	Specchio del passato	Rivela locazioni	Tempesta di fulmini
Spezzare incantamento	Spostamento planare	Trasmutazione naturale (D)	Ubiquità
Terre mobili	Teletrasporto superiore	Vetracciaio	Vincolare l'anima*

(C) : incantesimo clericale (fare riferimento alla lista incantesimi dei Chierici nel Volume 2).

(D) : incantesimo druidico (fare riferimento alla lista incantesimi dei Druidi nel Volume 2). La tradizione fatata, data l'affinità con le forze naturali, può vantare alcuni incantesimi druidici nella propria lista (quelli di Abiurazione e Divinazione allo stesso livello degli incantesimi druidici).

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

Nota: Questa tradizione si basa soprattutto su incantesimi di Abiurazione e su incantesimi che influenzano la natura.

TAB. 1.15 – TRADIZIONE GLANTRIANA

Livello di Potere degli incantesimi

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

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterazione della magia	Bandire	Aura elementale	Annullare immunità
Barriera anti-magia	Barriera respingi incantesimi	Barriera mentale	Cambiaforma
Carne in pietra*	Catena di fulmini	Campo di forza	Cancello
Disintegrazione	Conoscenza	Controllare viventi	Cerchio di teletrasporto
Evoca alleato planare	Evoca oggetto	Creare mostri magici	Connessione
Gabbia di forza	Fuoco dilaniante	Creare non-morti superiori	Creare qualsiasi mostro
Globo di invulnerabilità	Fusione necromantica	Divinazione ultima	Distruzione del magico
Illusione programmata	Incubo illusorio	Incantesimo d'ombra superiore	Ferma tempo
Morte	Invisibilità di massa	Metamorfofi di ogni oggetto	Furia infuocata
Olografia	Nube esplosiva	Morte esplosiva	Immunità
Protezione elementale estesa	Palla di fuoco ritardata	Orrido avvizzimento	Labirinto astrale
Servigio mortale	Parola incapacitante	Permanenza	Muro prismatico
Tentacolo infuocato	Risucchio magico	Rimuovi incantamento	Parola mortale
Trasformazione	Teletrasporto superiore	Sfera di protez. dalla magia	Pioggia di meteore
Verga del drago	Trasferire incantamento	Trama scintillante	Preparazione magica
Viaggio elementale	Vincolare extraplanari	Trappola arcaica	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. 1.16 – TRADIZIONE HERATHIANA**Livello di Potere degli incantesimi**

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Controllare umanoidi	Barriera elettrica	Aura difensiva	Blocca mostri
Charme persone	Creazione spettrale	Blocca persone	Charme mostri	Creare legno
Dardo incantato	Elasticità	Cono di freddo	Illusione vegetale	Demenza precoce
Inciampare	ESP	Dissolvi magie	Maledizione	Dominare persone
Individuare il magico	Freccia acida	Fulmine magico	Manipolazione vegetale	Lingua universale
Luce magica*	Immagini illusorie	Identificare specie	Mano interposta	Memoria
Mentire	Invisibilità	Iscrizione segreta	Metamorfosi	Moltiplica immagine
Movimenti del ragno	Mimetismo	Metamorfosi animale	Occhio dello stregone	Schermo occultante
Protezione dal male	Morte apparente	Ombra strisciante	Pensieri fittizi	Telecinesi
Psicocinesi	Protezione mentale	Pelle di legno	Porta dimensionale	Telepatia
Sigillo arcano	Raggio di indebolimento	Protezione da proiettili normali	Scrutare	Teletrasporto
Sonno	Riflessi fulminei	Spruzzo acido	Sesto senso	Trasformazione forzata
Stordire	Ragnatela	Suggestione	Sfere elettrizzanti	Trasparenza
Unto	Simbolo di stordimento	Velocità*	Simbolo di amnesia	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	Collare dell'asservimento	Assorbire conoscenze	Cerchio di teletrasporto
Barriera anti-magia	Conoscenza	Barriera mentale	Connessione
Charme piante	Controllo della gravità	Catene imprigionanti	Creare ibridi
Convocare*	Corpo astrale	Charme di massa	Cristallizzare
Creare pietra	Esigere	Controllare viventi	Dominare mostri
Evoca alleato planare	Mente collettiva	Divinazione ultima	Ferma tempo
Globo di invulnerabilità	Metamorfosi naturale	Mano stritolante	Immunità
Lucchetto magico	Parola incapacitante	Permanenza	Labirinto astrale
Mano possente	Pelle d'acciaio	Risonanza empatica	Muro prismatico
Olografia	Ragnatela infiamante	Rivela locazioni	Paralisi di massa
Salto dimensionale	Risucchio magico	Schermo di invulnerabilità	Parola del sonno
Spezzare incantamento	Simulacro protettivo	Spruzzo prismatico	Preparazione magica
Suggestione di massa	Spostamento planare	Vetracciaio	Simbolo di morte
Vista arcana	Teletrasporto superiore	Zona di interdizione	Tempesta di fulmini

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

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

Nota 2: La tradizione Herathiana aggiunge agli incantesimi conosciuti di 5° livello anche *consumare cinnabryl*.

TAB. 1.17 – 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	Comando inconscio
Individuare costruzioni nascoste	ESP	Dissolvi magie	Confusione	Controllare giganti
Individuare il magico	Immagini illusorie	Forma gassosa	Distorsione	Dissoluzione*
Lettura dei linguaggi	Invisibilità	Fulmine magico	Guscio rivelatore	Evoca elementali
Luce magica*	Levitazione	Infravisione	Illusione vegetale	Giara magica
Mentire	Localizzare oggetti	Ingrandire*	Invisibilità migliorata	Incantesimo d'ombra
Oratoria	Maschera di morte	Muro illusorio	Metamorfosi	Moltiplica immagine
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	Sfocatura	Velocità*	Terreno illusorio	Travestimento
Ventriloquio	Vedere l'invisibile	Volare	Vista a raggi X	Visione falsa

Livello di Potere degli incantesimi

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

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

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

Nota 2: La tradizione Huleana aggiunge agli incantesimi conosciuti di 5° livello anche *consumare cinnabryl*.

TAB. 1.18 – TRADIZIONE MARINA

Livello di Potere degli incantesimi

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

Livello di Potere degli incantesimi

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

(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. 1.19 – 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	Aura spettrale
Arma ritornante	Chiavistello magico	Creare aria	Concentrazione	Creare legno
Aura dissimulante	Colpo sicuro	Dardi incendiari	Creare proiettili	Creazione minore
Camuffamento	Creazione spettrale	Dissolvi magie	Creare tessuto	Dissoluzione*
<i>Charme persone</i> [Esitazione]	<i>ESP</i> [Paura]	Fertilità*	Disperazione opprimente	<i>Evoca elementali</i> [Forma elementale]
Individuare il magico	Estasi	Forma gassosa	Eroismo	Forza taurina*
Lettura dei linguaggi	Individuare il male	Infravisione	Evoca rifugio	Immagine persistente
Luce magica*	Levitazione	Lingue	Incantare oggetti	<i>Imposizione</i>
Oratoria	Localizzare oggetti	Luce perenne*	Maledizione	Muro di pietra
Protezione dal male	Nuotare*	Prot. da proiettili normali	Museruola magica	Nube mortale
Raggio elementale	Ragnatela	Pugno di roccia	Passa pareti	Onda elementale
Ricerca informazioni	Scassinare	Riflessi fulminei	Scaccia maledizioni	Simbolo di discordia
Saltare	Scudo deflettente	Rubare il respiro	Terreno illusorio	Tempra ferrea*
Sussurro maledetto	Sfera incendiaria	Velocità*	Trama iridescente	Trappola di ghiaccio

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
<i>Amante fantasma</i> [Controllo inerziale]	Baluardo	<i>Assorbire conoscenze</i> [Ritardo]	Barriera intercetta incantesimi superiore
Animare armi	Barriera dimensionale	Attacco devastante	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Barriera respingi incantesimi	Aura elementale	Connessione
Carne in pietra*	Catena di fulmini	Catene imprigionanti	Cristallizzare
<i>Convocare*</i> [Gabbia di forza]	<i>Controllare costrutti</i> [Controllo tempo atmosferico]	<i>Creare mostri magici</i> [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	Energia purificatrice	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> [Spezzare incantamento]	<i>Rifugio dimensionale*</i> [Roccia]	<i>Risonanza empatica</i> [Miraggio arcano]	Ruggito possente
Terre mobili	Risucchio magico	Simbolo di follia	Scudo entropico
Trasmutare solidi	Simulacro protettivo	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. 1.20 – TRADIZIONE NITHIANA

Livello di Potere degli incantesimi

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

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Barriera dimensionale	Aura elementale	Alter ego
Carne in pietra*	Barriera respingi incantesimi	Campo di forza	Armata di pietra
<i>Controllare non-morti</i> [Morte]	<i>Collare dell'asservimento</i> [Copia incantesimo]	Catene imprigionanti	Cambiaforma
Creare non-morti	<i>Conoscenza</i> [Duplicazione magica]	Corpo di sabbia	<i>Cancello</i> [Connessione]
Creare pietra	<i>Controllare costrutti</i> [Nube esplosiva]	<i>Creare mostri magici</i> [Simbolo di follia]	<i>Creare ibridi</i> [Previsione]
<i>Evoca alleato planare</i> [Tentacolo infuocato]	<i>Fusione necromantica</i> [Fuoco dilaniante]	Creare non-morti superiori	<i>Creare qualsiasi mostro</i> [Illusione mortale]
Fiamma di giustizia	Lamento lugubre	Creazione maggiore	Cristallizzare
<i>Forma eterea</i> [Evanescenza]	<i>Mente collettiva</i> [Incubo illusorio]	<i>Filatterio vitale*</i> [Stasi temporale*]	Distruzione del magico
Lucchetto magico	Metamorfosi naturale	Miraggio arcano	Fiume di sabbia
Olografia	Ragnatela infiamante	Morte esplosiva	Furia infuocata
Porta magica	Risucchio vitale	Nube corrosiva	Immunità
Protezione elementale estesa	Roccia	Orrido avvizzimento	Longevità*
Terre mobili	Simbolo di sonno	Permanenza	Realtà illusoria
Trasformazione	Simulacro protettivo	Pietre incandescenti	Simbolo di morte
<i>Viaggio elementale</i> [Globo di invulnerabilità]	<i>Teletrasporto superiore</i> [Velo]	<i>Trappola arcaica</i> [Schermo di invulnerabilità]	<i>Vincolare l'anima*</i> [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. 1.21 – TRADIZIONE OCHALESE**Livello di Potere degli incantesimi**

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

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Animare armi	Bandire	Aura elementale	Armata di pietra
Carne in pietra*	Calmare le acque*	Catene imprigionanti	Cambiaforma
Charme piante	Controllare costrutti	Corpo di sabbia	Cancello
Controllare i liquidi	Controllo del tempo atmosferico	Creare acciaio	Connessione
Creare pietra	Creare ferro	Creazione maggiore	Cristallizzare
Fiamma di giustizia	Energia purificatrice	Ghiaccio perenne	Distruzione del magico
Globo di invulnerabilità	Metamorfosi naturale	Metamorfosi di ogni oggetto	Fiume di sabbia
Legno pietrificato	Nube esplosiva	Morte esplosiva	Furia infuocata
Nube velenosa	Palla di fuoco ritardata	Nave di nuvola	Immunità
Protezione elementale estesa	Pelle d'acciaio	Nube corrosiva	Maremoto
Tentacolo infuocato	Pioggia acida	Permanenza	Pioggia di meteore
Terre mobili	Roccia	Pietre incandescenti	Previsione
Trasmutare solidi	Spostamento planare	Rimuovi incantamento	Ruggito possente
Viaggio elementale	Trasporto via roccia	Schermo di invulnerabilità	Uragano

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

TAB. 1.22 – TRADIZIONE OLTECA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Comunicazione	Allucinazione mortale	Abilità eccezionale	Aura di sicurezza
Contrastare elementi	<i>ESP</i>	Cerchio di protezione dal male	Barriera naturale	Barriera intercetta incantesimi
Dardo incantato	<i>Evoca alleato animale</i>	Dardi incendiari	Distorsione	<i>Contattare piani esterni</i>
Esitazione	Fiamma magica	Dissolvi magie	Localizzare creatura	Dissoluzione*
Individuare il magico	Individuare il male	Fertilità*	Magnetismo	<i>Distorsione spaziale</i>
Luce magica*	<i>Invisibilità</i>	Ingrandire*	Maledizione	<i>Evoca elementali</i>
Localizzare metalli	Levitazione	Metamorfosi animale	Muro di fuoco	Fiamma purificatrice
Mani brucianti	Lingua animale	Palla di fuoco	Passa pareti	Forma elementale
Protezione dal male	Pirocinesi	<i>Presagio</i>	<i>Porta dimensionale</i>	Oblio
Resistenza	Raggio di indebolimento	Sassi in rocce*	Runa di guardia	Onda elementale
Scudo magico	Rinnovare	Sigillo del serpente	Scaccia maledizioni	Potere elementale
Sigillo arcano	Scudo deflettente	<i>Suggestione</i>	<i>Scrutare</i>	<i>Teletrasporto</i>
Stimare	Stretta rocciosa	Trappola di fuoco	Scudo elementale	Traccia di fuoco
Stordire	<i>Vedere l'invisibile</i>	Verità del sangue	Strali elementali	<i>Tunnel dimensionale</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>Conoscenza</i>	Barriera mentale	<i>Cerchio di teletrasporto</i>
<i>Convocare*</i>	Danza	<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	Metamorfosi di ogni oggetto	Furia infuocata
Gabbia di forza	Metamorfosi naturale	Morte esplosiva	Immunità
Globo di invulnerabilità	Parola incapacitante	Parola accecante	<i>Labirinto astrale</i>
Lampo solare	<i>Rifugio dimensionale*</i>	Permanenza	Longevità*
Preservare	Roccia	Pietre incandescenti	Memoria superiore
Regressione mentale	<i>Spostamento planare</i>	<i>Risonanza empatica</i>	Muro prismatico
Spezzare incantamento	<i>Teletrasporto superiore</i>	Stasi temporale*	Parola mortale
Tentacolo infuocato	Trasferire incantamento	<i>Trappola arcana</i>	Preparazione magica
Vista arcana	<i>Vincolare extraplanari</i>	Zona di interdizione	Ubiquità

Are e 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 varelliana). 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. 1.23 – TRADIZIONE SINDHI

Livello di Potere degli incantesimi

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

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
<i>Alterare la memoria</i>	Barriera dimensionale	<i>Assorbire conoscenze</i>	Connessione
Animare armi	<i>Conoscenza</i>	Catene imprigionanti	Distruzione del magico
Carne in pietra*	<i>Corpo astrale</i>	Corpo di sabbia	Ferma tempo
Controllo inerziale	Danza	Metamorfofi di ogni oggetto	Memoria superiore
Evanescenza	<i>Mente collettiva</i>	Miraggio arcano	Muro prismatico
<i>Evoca alleato planare</i>	Palla di fuoco ritardata	Momento di prescienza	<i>Paralisi di massa</i>
<i>Forma eterea</i>	Parola incapacitante	Orrido avvizzimento	Parola del sonno
Globo di invulnerabilità	Pelle d'acciaio	Permanenza	Previsione
Lampo solare	Risucchio magico	<i>Risonanza empatica</i>	Ruggito possente
<i>Reincarnazione</i>	Simbolo di sonno	Sfera di prot. dalla magia	Scudo entropico
Spezzare incantamento	Simulacro protettivo	Simbolo di follia	Simbolo di morte
Trasformazione	<i>Spostamento planare</i>	<i>Trappola arcana</i>	Tempesta di fulmini

Arece 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. 1.24 – 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 elementale
Soffocare	Nube maleodorante	<i>Ombra strisciante</i>	Metamorfofi	Pioggia di terrore
Sonno	Nuotare*	Pelle di legno	<i>Possessione delle spoglie</i>	<i>Sogno*</i>
Spruzzo colorato	Paura	Respirare elemento	Scaccia maledizioni	Supplizio empatico
Tocco del ghoull	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
<i>Charme piante</i>	<i>Bandire</i>	<i>Assorbire conoscenze</i>	Cambiaforma
Creare non-morti	Catena di fulmini	<i>Divinazione ultima</i>	Connessione
<i>Evoca alleato planare</i>	Controllo del tempo atmosferico	Metamorfofi di ogni oggetto	<i>Creare qualsiasi mostro</i>
Globo di invulnerabilità	Danza	Nube corrosiva	<i>Dominare mostri</i>
Morte	Incubo illusorio	Orrido avvizzimento	Ferma tempo
Regressione mentale	Lamento lugubre	Rimuovi incantamento	Immunità
<i>Salto dimensionale</i>	Metamorfofi naturale	Rivela locazioni	Maremoto
<i>Servigio mortale</i>	Parola incapacitante	Schermo di invulnerabilità	Parola mortale
Sguardo penetrante	Pioggia acida	Stasi temporale*	Sfera acida
<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. 1.25 – 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
Cavalcatrice 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	Eroismo	Dissoluzione*
Disco levitante	Fiamma magica	Infravisione	Maledizione	Evoca elementali
Individuare il magico	Fusione corporea	Libera persone	Manipolazione vegetale	Forza taurina*
Lettura dei linguaggi	Immagine illusorie	Luce perenne*	Metamorfofi	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
Munizioni inesauribili	Levitazione	Respirare elemento	Occhio dello stregone	Libertà
Protezione dal male	Localizzare oggetti	Sassi in rocce*	Passa pareti	Muro di pietra
Scudo magico	Protezione mentale	Sfera di invisibilità	Porta dimensionale	Nube mortale
Sonno	Ragnatela	Spiare	Scaccia maledizioni	Penetrare le difese
Spinta possente	Scassinare	Velocità*	Tempesta di ghiaccio	Telecinesi
Ventriloquo	Vedere l'invisibile	Volare	Terreno illusorio	Teletrasporto

Livello di Potere degli incantesimi

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

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

TAB. 1.26 – 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	Autometamorfosi	Aura spettrale
Dardo incantato	Indebolire non-morti*	Distuggere 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	Metamorfosi necromantica
Luce magica*	Mano spettrale	Morso del vampiro	Raggio vampirico	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	Bandire	Charme di massa	Annullare immunità
Creare non-morti	Energia purificatrice	Creare non-morti superiori	Cambiaforma
Evoca alleato planare	Fuoco dilaniante	Orrido avvizzimento	Cancello
Forma eterea	Fusione necromantica	Pietre incandescenti	Dominare mostri
Lampo solare	Lamento lugubre	Rivela locazioni	Immunità
Morte	Parola incapacitante	Simbolo di follia	Parola mortale
Sguardo penetrante	Risucchio vitale	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. 1.27 – TRADIZIONE YLARI

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Contrastare elementi	Creazione spettrale	Blocca persone	Ali della fenice	Aura di sicurezza
Esplosione elementale	Immagini illusorie	Dissolvi magie	Cerchio mistico	Blocca mostri
Individuare il magico	Individuare il male	Forma sabbiosa	Fauci della terra	Dardo fatale
Lettura dei linguaggi	Invisibilità	Fulmine magico	Forma fiammeggiante	Evoca elementali
Luce magica*	Occhi di bragia	Presagio	Porta dimensionale	Potere elementale
Protezione dal male	Rinnovare	Protezione da proiettili normali	Raffica di vento	Teletrasporto
Scudo magico	Vedere l'invisibile	Velocità*	Scrutare	Traccia di fuoco
Sigillo arcano	Zona di verità	Volare	Scudo elementale	Vista rivelante

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Conoscenza	Aura elementale	Cambiaforma
Carne in pietra*	Fuoco dilaniante	Corpo di sabbia	Cancello
Evanescenza	Metamorfosi naturale	Miraggio arcano	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	Furia infuocata
Terre mobili	Simbolo di sonno	Stasi temporale*	Immunità
Viaggio elementale	Teletrasporto superiore	Trappola arcana	Longevità*

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'Introduzione).

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 attacco di contatto, ovvero un Tiro per Colpire a mani nude, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura né lo scudo, solo bonus derivanti da Destrezza, magia, abilità generali e maestrie nelle armi.

Area d'effetto: 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 l'incantatore", l'effetto è personale (agisce solo sull'incantatore 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; se permanente, gli effetti permangono perennemente (o fino a che non vengono rimossi nel modo appropriato specificato); se a concentrazione, la magia dura finché l'incantatore resta concentrato su di essa senza far altro che camminare e parlare (max 1 turno ogni 2 punti Saggezza).

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 espliciti diversamente (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 quotidiana. Ogni volta che usa questa magia, l'incantatore deve scegliere quali dei diversi effetti produrre tra i seguenti:

Alterare odori o gusti: l'effetto permette al mago di modificare a suo piacere in modo permanente il gusto di cibi o liquidi presenti entro 6 metri (max 1 lt o 1 kg per livello), o gli odori in una zona di 9 m³.

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

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 gli esseri intelligenti presenti entro 18 metri dall'incantatore al momento del lancio. Con ogni vittima che fallisce il suo Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali il mago ottiene un bonus di +4 punti alle sue prove di Carisma e ai tiri Reazioni per la durata dell'effetto; se invece il TS riesce, allora l'incantatore guadagna solo un bonus di +2 alle Reazioni nei confronti delle vittime. Coloro che sono sotto l'effetto dell'*amicizia* sono sempre disposti ad ascoltare le parole dell'incantatore per la durata dell'effetto, anche se ciò non significa che seguiranno 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 usando *dissolvi magie* sulle vittime della magia.

L'effetto 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 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 sa automaticamente quanti poteri magici possiede l'oggetto, e ha una probabilità di base del 50% + 5% per 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 ri-

velare 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 le caratteristiche magiche dell'oggetto toccato verranno rivelate al ritmo di una al round, 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 oppure 10 proiettili

Il mago può lanciare questo incantesimo toccando una qualunque arma (di solito da lancio, come giavellotti, lance, tridenti, pugnali, martelli da lancio, ecc.) o 10 proiettili (frecce, dardi, pietre da fionda e così via). Per tutta la durata dell'incantesimo se l'arma viene scagliata e manca il bersaglio, essa ritorna automaticamente tra le mani del personaggio 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, se il risultato naturale col d20 è un numero

dispari l'arma colpisce e cade a terra (ma può essere utilizzata ancora come arma ritornante finché dura l'incantesimo), se è un numero pari l'arma colpisce e ritorna nelle mani del personaggio.

Una freccia o un proiettile ritornante non funziona nello stesso modo: una volta che ha colpito infatti, 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 kg per livello

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: dissimula l'aura magica di un oggetto

Quest'illusione altera l'aura di un oggetto toccato di peso non superiore a 2 kg per livello, per trarre in inganno incantesimi di divinazione. In pratica può far apparire magico un oggetto normale (l'aura che emana 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, o ancora può variare la tipologia e la potenza dell'aura dell'oggetto (ad esempio far apparire un anello di protezione come ammantato di un'aura maledetta o viceversa). L'*aura dissimulante* trae sempre in inganno incantesimi divinatori dei primi tre livelli come *analizzare*, *individuare il magico* o *il male*, mentre incantesimi più potenti (come *conoscenza* o *vista arcana*) riescono a vedere sempre la vera natura dell'oggetto. L'inganno poi risulta palese quando si tenta di usare l'oggetto senza che produca risultati, anche se per capire la vera natura dell'oggetto occorre prima dissolvere l'illusione.

BARRIERA IMPERMEABILE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura o oggetto max 108 m³

Durata: 24 ore

Effetto: protegge dalle intemperie e dall'umidità

Questo incantesimo impedisce alle comuni precipitazioni atmosferiche (pioggia, neve, grandine, nebbia) di toccare la creatura o l'oggetto (di volume max 108 metri cubi) su cui viene lanciato. La precipitazione si ferma a un centimetro dal corpo del bersaglio senza toccarlo e viene respinta da una barriera invisibile. Essa inoltre impedisce che il bersaglio si inumidisca anche qualora si immerga completamente (in un fiume, nel mare, sotto una cascata), ma solo fino a che la pressione rimane bassa (non oltre 100 mt di profondità). La *barriera impermeabile* non può nulla contro fango o altri liquidi diversi dall'acqua, né contro incantesimi d'acqua di 2° livello o superiori, né può contrastare gli effetti indiretti delle precipitazioni (come la scivolosità del terreno bagnato).

BUSSOLA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

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

Durata: 8 ore o permanente

Effetto: un soggetto individua un percorso verso un punto o un oggetto metallico diventa un magnete

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

Guidare: lanciando l'incantesimo su un soggetto, questi è in grado di percepire senza errore la direzione (ma non la via esatta) in cui si trova uno specifico luogo fisso (non semovente) da lui già visto personalmente. L'effetto dura per 8 ore o finché il soggetto non raggiunge la destinazione.

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 indica il nord magnetico, che non coincide necessariamente con quello geografico. La magia non ha effetto in luoghi dove la definizione di nord geografico o magnetico non è applicabile (come il piano astrale). 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, indipendentemente 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 20d6 punti di danno, e sarebbe spacciato se 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 (prova d'Intelligenza).

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 mas-

simo 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, canna o ramo

Durata: 1 ora per livello

Effetto: trasforma una pianticella 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 le parole magiche vengono pronunciate 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 *cura ferite* se in forma animale, oppure con *rinnovare* se in forma di pianta.

CELARSI AI NON-MORTI

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

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

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 (max 10) 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: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente umanoide

Durata: speciale

Effetto: un umanoide diventa amico dell'incantatore

Questo incantesimo ha effetto solo su creature umanoidi viventi di taglia Media o inferiore e 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*: se si tratta di una creatura che nutre già aperta ostilità per l'incantatore essa beneficia di un bonus di +2 al TS, mentre se si trova impegnata in combattimento col mago o con esseri percepiti come suoi alleati il bersaglio è automaticamente immune all'effetto. Se il TS fallisce, la vittima crederà che l'incantatore sia un suo amico fidato e un alleato leale, subendo quindi la sua influenza (l'essere si considera magicamente controllato, al fine di determinare il suo status per altri incantesimi).

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

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 effettuato a intervalli di tempo regolari, come mostra la Tabella 2.1:

Tab. 2.1 – Frequenza dei TS contro Charme

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

Una vittima che riceva suggerimenti discordanti da persone considerate fidate reagirà come chiunque nella vita reale: con confusione. L'individuo dovrà valutare le azioni da intraprendere basandosi sulla propria sensibilità (un tiro Reazioni è d'obbligo per PNG).

Lo *charme* svanisce automaticamente se l'incantatore, o qualcuno che il soggetto considera un amico dell'incantatore, attacca la vittima (sia con armi che con incantesimi), oppure se esso viene dissolto magicamente, o quando il TS della vittima riesce. Al termine dell'effetto, la vittima non prova risentimento o sospetto nei confronti dell'incantatore, ma non sente più il profondo senso di fiducia 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: colora una zona o crea un disegno; inverso cancella completamente i colori nell'area colpita

Questo incantesimo permette all'incantatore di stendere una mano di colore magico o di creare un disegno su una superficie. La superficie può essere piccola quanto il naso di una miniatura in porcellana ochalese, o grande fino a 36 mq; nel caso di una creatura non consenziente, un TS contro Incantesimi nega la colorazione. Il tempo di lancio può andare da un round per un colore uniforme fino a due ore per dare sfumature diverse a varie parti di un oggetto o un ambiente, o creare un affresco. Durante questo lasso di tempo l'incantatore può variare il colore dell'intera area, o può colorare parti diverse in modo differenziato. L'incantatore può dipingere per un periodo massimo di due ore, creando colori che sono permanenti e inattac-

cabili dallo scorrere del tempo e dalle intemperie. Un *dissolvi magie* non rimuoverà gli effetti del *colorare*: solo *scolorire* o un *desiderio* possono farlo.

Gli incantatori 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, e così via. 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.

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

Colorare può anche essere usato per creare un tatuaggio magico di varia grandezza che può muoversi ed è permanente (può essere rimosso solo con *scolorire*) sulla pelle di una creatura consenziente. In corso d'opera il mago può associare al tatuaggio un incantesimo dei primi due livelli di Abiurazione, Divinazione o Illusione a lui noto, e l'effetto sarà usabile sempre una volta al giorno finché il tatuaggio permane (ogni soggetto può avere solo un tatuaggio incantato). Il rituale per associare l'incantesimo al tatuaggio è costoso (1000 m.o. per livello della magia) e il procedimento impiega 1 ora per livello di potere dell'incantesimo e ricopre un intero arto per una magia di 1° livello, e tutto il busto se di 2° livello.

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 oppure su un tatuaggio magico, esiste comunque una probabilità che resista alla distruzione. Più è grande e pregiata è l'opera d'arte, più è probabile che ne esca indenne: l'esatta probabilità viene decisa dal DM entro un range tra 10% per livello per un tatuaggio incantato o 30% per un'opera d'arte.

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: 2d4 ore

Effetto: permette di sopportare il caldo o il freddo

Quando lancia questo incantesimo, il mago tocca una creatura che per le seguenti 2d4 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 + 1 ogni due livelli (max 3 al 5°), 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, 2 al 3° livello e un massimo di 3 dardi al 5° livello. 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 essere 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 effetti diversi.

Intermittente: Se scagliato contro una creatu-

ra, 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.

Ricercante: Se indirizzato contro un oggetto, il proiettile colpisce automaticamente il punto desiderato, e questo può rivelarsi molto utile (esso può infatti premere un pulsante, azionare certe trappole, forare un sacco o recidere una corda). Se usato per ferire un essere vivente o animato manca sempre il bersaglio.

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 (il suo bordo non è affilato e tende a scivolare via se incontra un solido) o per difendersi (rimane a distanza costante dal mago e con la superficie d'appoggio parallela al suolo).

Il *disco levitante* è utile per trasportare materiali sino a 5.000 monete di peso (250 kg), che non siano più grandi di 2 metri 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 nausea e 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 e ai Tiri per Colpire, e deve effettuare una prova di Destrezza per ogni minuto in cui corre, combatte o effettua azioni che comportano stress fisico per evitare di cadere a terra a causa della nausea e del tremore alle gambe.

ESITAZIONE

Scuola: Ammalimento

Raggio d'azione: 30 metri

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

Durata: 2d6 round

Effetto: -2 a tiro Iniziativa per 2d6 round

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. L'effetto produce nella mente di ogni vittima una serie fastidiosa di pensieri disturbanti che la distraggono all'inizio di ogni round, imponendo al soggetto una penalità di -2 al suo tiro per l'Iniziativa per 2d6 round. Le vittime non possono evitare l'effetto a meno che non siano protette magicamente contro effetti mentali.

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 +10, 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 un falò; per l'acqua, una massa d'acqua di almeno 1 metro cubo; per la terra, terreno, pietra o roccia di almeno 1 metro cubo di volume; per l'aria, un volume d'aria di almeno 1 metro cubo. Lanciando l'incantesimo, l'elemento scelto deflagra e danneggia

automaticamente tutte le creature e le cose presenti entro 3 metri causando 1d8 punti di danno più un punto ogni livello del mago (max 1d8 + 10 Pf al 10°). 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 possono reagire. 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 sonora.

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

ESTETISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: rende soggetto elegante e affascinante

Questo incantesimo serve per truccare istantaneamente l'individuo (il trucco sarà sempre appropriato all'occasione), per farlo apparire più affascinante e mascherare qualsiasi imperfezione fisica (calvizie, rughe, bitorzoli, ecc.), e permette anche di pettinare e acconciare i capelli ed eventuali baffi e barba del soggetto secondo lo stile più in voga in una determinata civiltà. L'estetismo mantiene in ordine l'aspetto che gli abiti del soggetto (non si sporca né si spettina) fino al termine dell'incantesimo (24 ore) o fino a quando la magia non viene dissolta, e per la sua durata concede al soggetto un bonus di +2 alle prove di Carisma e ai tiri Reazione e +1 al punteggio di Carisma. Se poi viene usato per mascherare un individuo (usando camuffamenti), aggiunge un bonus di +2 alla prova di *Camuffare*. Non è possibile cumulare gli effetti di due applicazioni di *estetismo* sullo stesso soggetto.

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 dm³ 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 (sottrarre 3 metri per eventuali porte e 6 metri per muri che si frappon-

gono fra l'incantatore e la sorgente del lamento). Il suono continua per un round, poi svanisce lentamente.

Tutte le creature volanti o invisibili che tentano di oltrepassare il guardiano, ma rimangono all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, vengono percepite ugualmente, facendo scattare l'allarme. I non-morti e i costrutti invece, non essendo vivi, non possono essere individuati con questo incantesimo.

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 rinfresca 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

La vittima scelta dall'incantatore entro 18 metri può tentare un TS contro Incantesimi per resistere, ma se fallisce per i 2d4 round successivi non è più capace di camminare e cade a terra goffamente subendo 1 punto di danno (1d4 Pf se stava correndo) ad ogni round, a meno che non effettui una prova di Destrezza per ammortizzare la caduta. Se il bersaglio effettua con successo il TS non riesce comunque a muoversi bene: per 2d4 round la sua velocità di movimento è ridotta di 1/3 e dovrà effettuare una prova di Destrezza per ogni round in cui tenta di correre per evitare di inciampare nei suoi stessi piedi e cadere facendosi male (v. sopra).

INDIVIDUARE COSTRUZIONI NASCOSTE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 6 metri

Durata: concentrazione

Effetto: individua costruzione nascosta entro 6 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 velocità di cammino e avverte immediatamente qualsiasi porta o passaggio segreto, camera nascosta, botola o altra costruzione occultata che si trovi entro 6 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, aurore 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 incantesimo e presenti entro l'area d'effetto. Il colore dell'aura varia in base alla scuola di magia: arancio per Abiurazione, blu per Ammalimento, giallo per Divinazione, indaco per Evocazione, rosso per Illusione, verde per Invocazione e viola per Trasmutazione (considerare le cure come trasmutazione). 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 aurore magiche.

2° round: numero di aurore magiche e posizione precisa nell'area (se la fonte dell'aura è fuori dal campo visivo, rileva la direzione in cui si trova).

3° round: potenza e scuola d'appartenenza di ogni aura magica (con negromanzia è sempre ingannevole, serve *individuare il male* per un'analisi certa).

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 minuti
Media	1d6 turni
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 licantropi, 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 turni
Potente	1d6 ore

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: 1d4 PF/rnd da ipotermia e -1 a Destrezza/3 rnd

Questo incantesimo provoca danni ad una singola vittima, riducendo lentamente la sua temperatura corporea. La vittima subisce 1d4 danni debilitanti da assideramento ad ogni round e la sua Destrezza cala di 1 punto ogni 3 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 si concentra sulla vittima ed essa resta entro il suo 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.

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 avviluppano 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, senza che l'incantatore possa distinguere i bersagli. Ogni vittima può liberarsi e muoversi a metà della normale velocità con un favorevole TS Paralisi, oppure con una prova di Forza con penalità di -5; se possiede l'abilità *Artista della fuga*, può 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 spostarsi, ma è possibile eseguire qualsiasi altra azione che non comporti movimento. È possibile ritenere di liberarsi ogni round, fino a che l'incantesimo ha termine o si abbandona l'area d'effetto.

INTUIZIONE

Scuola: Divinazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: un essere vivente
Durata: 1 turno
Effetto: conosce intenzioni ed emozioni di un essere

Questo incantesimo permette al mago di conoscere le emozioni e le intenzioni precise e immediate di qualsiasi creatura vivente entro 36 metri, senza che questa possa opporsi (a meno che la sua mente non sia magicamente schermata contro la lettura del pensiero). Il mago può rilevare le intenzioni di un soggetto al round come azione di movimento: la magia non permette di scoprire l'allineamento né i pensieri precisi del bersaglio, solo le emozioni che prova e un'intenzione generica (ovvero la predisposizione ad effettuare una determinata azione entro breve tempo).

LETTURA DEI LINGUAGGI

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 6 turni
Effetto: può leggere qualsiasi scritto non magico

Questo incantesimo permette all'incantatore di comprendere per un periodo di 6 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, e comprende in tal modo il potere contenuto nelle pergamene incantate e le parole di attivazione degli oggetti magici, anche se l'incantesimo non è in grado di rivelare i poteri degli oggetti magici (per questo serve *analizzare* o una prova di abilità). 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 usare nuovamente *lettura del magico*.

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 realizzarlo 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: 1d4 luci fatate

Durata: 1d4 +2 turni

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

Questo incantesimo crea da 1 a 4 luci che assomigliano a torce 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: 3 metri per livello

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: istantanea

Effetto: produce una lingua di fiamme che colpisce un bersaglio e causa 1d8 Pf + 2 Pf per livello (max +10)

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 3 metri per livello. L'arco di fiamme causa 1d8 PF, +2 PF per livello del mago (max. 1d8 +10 al 5°), 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: 1 turno per livello

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 *rivela bugie* o *ESP*, l'incantatore può evitare di essere scoperto con un favorevole TS contro Incantesimi. Qualsiasi incantesimo divinatorio di 3° livello o superiore però è in grado di penetrare 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.

MUNIZIONI INESAURIBILI

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un contenitore

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: ricrea i proietti estratti dal contenitore

Questo incantesimo deve essere associato ad un contenitore in cui siano alloggiati dei proietti di dimensioni piccole o inferiori. L'incantesimo riproduce ogni round lo stesso quantitativo di proietti comuni (non magici) estratti dal contenitore nel round precedente, che tuttavia una volta usati (sia che colpiscano o meno il bersaglio) svaniscono e non sono quindi recuperabili. L'incantesimo consente di avere sempre lo stesso numero di munizioni nel contenitore finché dura l'effetto, ed eventuali magie che potenziano uno o più proietti all'interno del contenitore si applicano anche a quelli creati con *munizioni inesauribili*, ma questo non vale nel caso di veleni sparsi sui proietti originali.

L'effetto non si può abbinare alla *permanenza*.

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 max 18 mt e largo 1/3

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 lunghezza minima 6 mt e massima 18 mt e largo 1/3. I bersagli animati o inanimati entro l'area d'effetto subiscono 2d6 punti di danno (non dimezzabili) e le creature devono effettuare un TS contro Paralisi per non rimanere assordate 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 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 qualsiasi incantesimo con una componente verbale. Oggetti o esseri di vetro o cristallo subiscono danni doppi (non è concesso alcun TS per dimezzarli).

L'incantatore e tutti coloro che si trovano fuori dalla sua area d'effetto non subiscono danni, anche se odono chiaramente la detonazione (rumore forte).

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

ORATORIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1d6 turni + 1 turno per livello

Effetto: ottiene 1d4 punti aggiuntivi a prove di abilità per ottenere favori o persuadere qualcuno

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 punti al valore di tutte le abilità basate sul linguaggio (come *Persuasione*, *Intrattenere*, *Contrattare* e così via) o a una normale prova di Carisma quando è impegnato in una conversazione. Questo bonus si applica solo ad abilità usate per persuadere esseri intelligenti (non animali) o ottenere i loro favori.

PAROLA DEL COMANDO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 round

Effetto: una creatura ubbidisce ad un ordine

Questo incantesimo permette all'incantatore di dare un comando ogni round come azione gratuita fin-

chè è attivo l'effetto, pronunciando una sola parola. La parola deve essere espressa in un linguaggio comprensibile all'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). 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), Corri (corre nella direzione di marcia evitando gli ostacoli), Scappa (fugge in una direzione casuale al massimo della velocità), Arrenditi (lascia cadere le armi e non attacca), Ritorna (effettua il suo normale movimento a ritroso), ecc.

I non-morti non possono essere influenzati dalla *parola del comando*. Le creature con Saggezza di 13 o più e le creature con 5 o più DV o livelli di esperienza possono effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitarne gli effetti; se una creatura ha entrambi i requisiti 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.

La *pioggia magica* si limita ad inumidire i vestiti, a rendere scivolosi i pavimenti di pietra (stesso effetto di *unto*), 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: tocco

Area d'effetto: 2d8 sassi

Durata: istantanea

Effetto: scaglia sassi contro bersagli vari entro 30 mt

Lanciando questo incantesimo, il mago incanta 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 visibili entro 30 metri in un arco di 180°, e magicamente i piccoli oggetti volano verso la zona indicata a velocità sostenuta, centrando automaticamente l'obiettivo e causando 1 Pf ciascuno (nessun TS concesso per ridurre il danno).

È possibile animare 2d8 sassi e ogni vittima può evitarli se protetta da barriere magiche in grado di deviare i proiettili. Questi proiettili sono considerati magici, quindi possono danneggiare creature colpibili con armi +1, e l'eventuale Valore Armatura viene dimezzato come contro i 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 intorno al corpo dell'incantatore che impone una penalità di -1 ai Tiri per Colpire di chi lo attacca, e concede un bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza del mago.

Inoltre, le creature evocate, create, animate o controllate magicamente, nonché le creature vittime di una *maledizione*, non possono toccare fisicamente l'incantatore. La barriera protegge il personaggio da tutti gli attacchi in mischia portati da queste creature, e da qualsiasi tentativo di possessione negromantica. Tuttavia non lo protegge dagli attacchi a distanza (gli attacchi subiscono ancora il -1 ai Tiri per Colpire, comunque), né da qualsiasi attacco che non implichi il contatto fisico. 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: 9 metri + 1 metro per livello

Area d'effetto: oggetti incustoditi in 1 mq (peso 5kg)

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

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 5 kg (in-

gombro 100 monete) e deve essere libero di muoversi. Qualsiasi bersaglio legato, fissato o impugnato non potrà muoversi, e l'incantatore non può controllare 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 5 kg. Il mago può anche muovere un'arma e attaccare con essa a distanza con penalità di -3 al TxC, senza sfruttare eventuali maestrie. La *psicocinesi* rimane attiva per 6 turni +1 turno per livello del mago, che ne può sfruttare gli effetti concentrandosi.

RAGGIO ELEMENTALE

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: istantanea

Effetto: raggio causa 1d6 pf x liv (max 3d6) + speciali

L'incantatore fissa il bersaglio entro 18 metri mentre evoca l'incantesimo e dai suoi occhi parte un raggio di energia che procede in linea retta e colpisce automaticamente un bersaglio visibile, causandogli 1d6 punti di danno per livello (max 3d6 al 3°) non dimezzabili; se qualcosa si frappone fra il mago e il bersaglio, il raggio si ferma contro l'ostacolo e danneggia quest'ultimo. In base all'energia scelta (fuoco, gelo o fulmini), c'è un effetto secondario da evitare:

Raggio congelante: il bersaglio effettua un TS Incantesimi per evitare di rimanere rallentato per 1d6 round (v. inverso di *velocità*).

Raggio fulminante: il bersaglio effettua un TS Incantesimi per non rimanere stordito 1d2 round.

Raggio incandescente: il bersaglio effettua un TS Incantesimi per evitare di incendiarsi e subire ulteriori 1d6 Pf al round finché il fuoco non viene spento (serve un round intero, usando acqua o altri metodi).

RESISTENZA

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: bonus di +1 a tutti i TS

L'incantesimo protegge dai pericoli il soggetto, garantendogli un bonus di +1 a tutti i TS per 6 turni.

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 qualunque testo scritto che tratti di un argomento scelto dall'incantatore (ad esempio "la nazione del Vestland", "l'eroe Bemarris" oppure "addestrare cavalli"), ma non permette però di trovare una

pergamena contenente uno specifico incantesimo. Se il testo si trova entro 36 metri, 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 ad agire normalmente senza doversi concentrare, e se il testo entrerà nel suo raggio d'azione prima del termine dell'effetto, egli saprà immediatamente in che direzione dirigersi. 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 +1 turno per livello

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 attrezzo scava terra o roccia

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 1 metro cubo di terreno o ¼ di metro cubo di roccia o pietra comune (non magica) al minuto. 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 di forza a meno di 2 cm dal corpo dell'incantatore che si muove

con esso. Per l'intera durata dell'incantesimo, la CA del mago è 5 contro qualsiasi attacco, a distanza o in mischia (la CA può abbassarsi ulteriormente grazie ad altre protezioni magiche o corazze migliori).

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: 36 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 6 turni + 3 turni per livello

Effetto: una creatura di forza compie semplici azioni

Il servitore evocato tramite questo incantesimo è una pura forza magica priva di pensiero e dalla forma traslucida, usato per recuperare oggetti, aprire porte non sbarrate, rassettare e svolgere compiti elementari. A discrezione dell'evocatore esso può essere legato al mago o al punto in cui viene evocato, e non può allontanarsi oltre 36 metri o scompare. Si muove fluttuando e passando attraverso qualsiasi pertugio di almeno 10 cm alla velocità di 9 metri al round, obbedisce agli ordini verbali del suo evocatore, ma può fare solo una cosa per volta, può spostare oggetti relativamente leggeri non ancorati (max 100 monete, cioè 5 kg) e data la scarsa intelligenza (5) può riferire semplici messaggi preimpostati di massimo 10 parole.

Il servitore non può combattere, non vede al buio, ma è immune all'Ammalimento. Esso può venire dissolto magicamente o distrutto da effetti magici o armi incantate: il *servitore invisibile* è considerato avere 6 PF e i Tiri Salvezza di un mago di 1° livello.

SIGILLO ARCANO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto al massimo grande

Durata: speciale

Effetto: marchia oggetto e avverte mago se è alterato

Lanciando questo incantesimo il mago tocca un oggetto inanimato al massimo di dimensioni grandi, che acquista un piccolo glifo magico unico, individuabile se si cerca attentamente o con incantesimi che rivelano il magico. Il sigillo permane finché non viene dissolto magicamente e solitamente viene usato per indicare le proprietà personali di un incantatore.

Il sigillo inoltre trasmette un impulso magico nella mente dell'incantatore che lo avverte se l'oggetto viene danneggiato oppure manipolato da qualcun altro oltre a lui senza pronunciare la parola chiave scelta dal mago (ad esempio se posto su un libro avverte se lo leggono o lo rovinano, su un gioiello se lo indossano o lo trafugano, e così via). Il segnale viene percepito solo se il mago si trova entro un raggio di 1 km per livello

dall'oggetto, e si avverte anche nel caso il mago sia sordo o in una zona di silenzio magico, ma non se si trova in un'area di anti-magia o su un altro piano di esistenza. Il segnale d'allarme viene lanciato una volta sola, poi il sigillo diventa inerte anche se non scompare: la funzione d'allarme può essere riattivata solo se il creatore del sigillo tocca nuovamente l'oggetto. L'effetto non può essere abbinato ad una *permanenza*.

SIMBOLO DI DEBOLEZZA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: simbolo dà -2 TxC e danni e prove Fo e De

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 si indebolisce e subisce una penalità di -2 ai Tiri per Colpire, ai danni e alle prove di Forza e Destrezza per 1 ora.

SOFFOCARE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: concentrazione

Effetto: 1d8 danni debilitanti al round e paralisi

Evocando questo incantesimo contro una creatura vivente, il mago blocca le vie respiratorie e causa 1d8 danni debilitanti al round e la paralisi completa finché rimane concentrato sul bersaglio. 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 4d4 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 5 goblin (1 DV ciascuno), 3 cavalli (2 DV ciascuno) e 3 gnoll (3 DV ciascuno). Si tirano 2d6 e si ottiene 6: si addormentano prima i 5 goblin (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: Invocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un bersaglio max 200 kg peso

Durata: 1 round per livello

Effetto: sposta un oggetto o una creatura

Finché dura l'incantesimo il mago può concentrarsi una volta al round e sfruttare la forza dell'aria per spostare violentemente un qualsiasi bersaglio del peso massimo di 200 kg (4000 monete) presente entro 9 metri. Se il bersaglio è un oggetto incustodito, viene scagliato nella direzione voluta fino a 2d6 metri + 1 metro per livello del mago (max +10). Se il bersaglio è un oggetto impugnato (un'arma, una bacchetta, ecc.) o una creatura, il suo possessore o la vittima può opporsi all'effetto e un favorevole TS Incantesimi dimezza la distanza della spinta. Qualsiasi creatura che fallisca il TS rovina a terra, subendo 1d6 danni debilitanti ogni 6 metri percorsi, e se perde più del 50% dei PF correnti è stordita per 1 round.

SPRUZZO COLORATO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 3 mt e largo 3 mt

Durata: istantanea

Effetto: spruzzo di luce acceca, stordisce o fa svenire

L'incantesimo fa esplodere dalle mani del mago un cono di luci colorate lungo 3 metri e largo altrettanto nella parte terminale che causa svenimento, cecità o stordimento a qualsiasi essere vivente fallisca il proprio TS Incantesimi in base ai Dadi Vita posseduti:

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

Esseri ciechi sono immuni agli effetti dello spruzzo.

STIMARE

Scuola: Divinazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un oggetto o un contenitore

Durata: istantanea

Effetto: calcola dimensioni, pesi o quantità

Con questo incantesimo è possibile sapere con precisione le dimensioni e il peso di un oggetto analizzato, oppure la quantità del materiale in un contenitore (se oggetti diversi sono presenti, la magia li considera tutti uguali e li somma). L'incantesimo viene usato ad esempio per contare grosse somme di denaro, mentre nella Costa Selvaggia per capire per quanto tempo un oggetto di cinnabryl riuscirà ad arrestare gli effetti deleteri della Maledizione Rossa in base al suo peso.

STORDIRE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: un essere vivente visibile

Durata: 1d6+1 round

Effetto: vittima stordita per 1d6+1 round (TS nega)

Questo incantesimo stordisce per 1d6+1 round un essere vivente visibile al mago entro 27 metri, a meno che esso non effettui con successo un TS contro Incantesimi mentali. Se l'incantatore è di livello 20° o superiore, lo stordimento dura il doppio (2d6+2 round). Gli effetti dello stordimento sono una penalità di -4 alla CA, ai TS e alle prove di abilità, l'impossibilità di attaccare e usare magie, il movimento dimezzato.

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

STRETTA FOLGORANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: causa 1d6 Pf per livello (max 5d6)

Lanciando questo incantesimo, il mago deve toccare una vittima nello stesso round (CA per il TxC cal-

colata 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. Il tocco infligge 1d6 punti di danno aggiuntivi se la vittima indossa un'armatura metallica o il suo corpo è di metallo, oppure se si trova a contatto con l'acqua o è fatta d'acqua.

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, imponendo alla vittima un piccolo deficit, come un malus di -1 ad un tipo di TS, oppure al TxC, o ai danni, o ad una prova di abilità, o una riduzione di 3 metri al movimento, e altre penalità di simile entità (spetta al DM giudicare, ma bisogna ricordare che non deve essere comparabile agli effetti di una *maledizione* di 4° livello). Se la maledizione viene invocata su chi vibra il colpo di grazia contro l'incantatore questi non può evitarla, mentre qualsiasi altra vittima designata può ignorarne gli effetti con un favorevole TS contro Incantesimi. La maledizione permane fino a che non viene rimossa con uno *scaccia maledizioni* o simile incantesimo.

TOCCO DEL GHOUL

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 creatura vivente

Durata: 2d6 round

Effetto: paralizza un essere vivente

Quando lancia questa magia, l'incantatore deve toccare un essere vivente (attacco di contatto contro CA calcolata ignorando l'armatura), e la vittima può negare l'effetto con un TS contro Paralisi. Se il TS fallisce, la vittima 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 tosse 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 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 ogni volta si cerchi di evocare un incantesimo: se la prova fallisce, la magia è spreca 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 turno

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 1/3 della sua velocità di cammino sull'area

scivolosa senza rischiare di cadere. L'unto scompare al termine della durata o se dissolto magicamente.

VENTRILUQUIO

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: personale o sfera di raggio 18 metri

Durata: 6 turni

Effetto: altera la voce spostandone l'origine

Questo incantesimo permette all'incantatore di alterare il volume e il tono della sua voce 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*), e anche di far provenire la voce da un altro punto entro 18 metri. Il mago continuerà a parlare normalmente per la durata dell'incantesimo, ma ogniqualvolta lo desidera può alterare la voce e fare in modo che provenga da un altro punto (come un angolo, un soffitto o una statua), piuttosto che originare dalla sua persona, senza dover muovere la bocca. Con una prova di *Imitare suoni* (o una prova di *Intelligenza* a -4) è anche in grado di riprodurre perfettamente una voce o un verso a lui noto.

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: 2 ore per livello

Effetto: avverte la presenza di una specie o un essere

Pronunciando questo incantesimo, il mago tocca un oggetto che da quel momento diventa sensibile alla presenza di una particolare specie di esseri o di un individuo specifico che il mago deve conoscere e aver visto di persona. Se il bersaglio si avvicina a meno di 9 metri dall'oggetto, esso fa echeggiare un suono di allarme che può essere udibile da tutti oppure solo dal mago (il mago sceglie l'effetto quando evoca la magia). L'allarme non scatta solo se il bersaglio, prima di entrare nell'area d'effetto, pronuncia la parola d'ordine fissata dal mago quando crea l'allarme.

Allarme mentale: L'allarme avverte solo il mago finché rimane nello stesso piano dell'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 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 è 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 round per livello

Effetto: influenza l'intensità dei fuochi normali

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 intensità e l'area illuminata. Questo effetto è in grado di ridurre un incendio di 1 Punto Incendio per livello al round o di aumentarlo al massimo di 1d4 PI al round, oppure di aumentare o diminuire il danno di un fuoco normale di 1 dado. Il mago può scegliere se modificare tutti i fuochi presenti nell'area d'effetto fissata o solo alcuni, e per la durata dell'effetto può variarne l'intensità concentrandosi (perde l'azione di attacco).

L'incantesimo dura fino a quando il mago non lo sospende, fino al termine della durata o fino ad esaurimento del combustibile, e non ha alcun effetto sugli elementali del fuoco o su creature analogamente composte di fuoco magico.

APNEA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Effetto: un essere vivente non ha bisogno di respirare

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

ARMA MAGICA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma o 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°-4°: esseri colpibili con armi +1 o d'argento;
- 5°-8°: esseri colpibili con armi +2;
- 9°-11°: esseri colpibili con armi +3;
- 12°-14°: esseri colpibili con armi +4;
- 15°+: 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: 2d6 turni

Effetto: rende immune e respinge al mittente attacchi che influenzano gli occhi o effetti di cecità magica

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 su di lui attraverso i suoi occhi (come lo charme dei vampiri, lo sguardo pietrificante della medusa, ecc.), e respinge al mittente tutti gli attacchi di questo tipo (concesso TS per negare l'effetto alla nuova vittima). Ad esempio, se un incantesimo di *luce magica* o simile venisse indirizzato contro l'individuo per accecarlo, l'effetto verrebbe istantaneamente riflesso su chi l'ha evocato (che sarebbe l'unico a dover effettuare un TS per evitare la cecità); se invece la tenebra venisse evocata sulla zona in cui si trova l'individuo, la barriera 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 profondere 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 sì (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 max dim. grandi

Durata: permanente

Effetto: anima un cadavere che cammina

L'incantatore infonde una parvenza di vita in un cadavere, che, animato dall'energia negativa, obbedisce ai suoi comandi vocali. La creatura non parla o reagisce a stimoli esterni al di fuori degli ordini del negromante, ha CA 10 e la capacità di attaccare (1 DV), trasportare pesi (10kg per PF posseduto) ed eseguire azioni semplici, spostandosi a 9 metri al round. In base al livello il mago può animare esseri di taglia diversa:

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

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

CAPACITÀ TEMPORANEA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 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 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. Col sistema a punti, la magia concede 2 gradi in un'abilità non posseduta o 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 esplose, 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

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 giavelotto), 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 di colpire anche quelle creature normalmente 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*.

COMUNICAZIONE

Scuola: Divinazione

Raggio: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: due pergamene o tavolette

Durata: 2d4 ore

Effetto: permette comunicazione a distanza

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 (2d4 ore), 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), ma ad ogni cancellatura c'è una probabilità di 5% di annullare definitivamente l'effetto.

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.

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/livelli di creature viventi di forma umanoide (busto, due gambe, due braccia, una testa e coda o ali) e di taglia Media o inferiore. 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 servizievoli nei confronti dell'incantatore e obbediscono a qualunque suo volere, eccezion fatta per ordini suicidi. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi 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 THACO 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

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

L'illusione di una creatura ha gli stessi attacchi e le capacità dell'essere per come le ricorda il mago (che deve restare concentrato su di essa), parla o emette versi secondo le istruzioni del mago, che può muoverla entro un raggio di 72 metri, ma ha CA 9 e scompare non appena viene ferita.

L'illusione di un effetto offensivo è istantanea, e le vittime 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 fittizi causati dall'effetto. Finché resta concentrato l'incantatore può riprodurre ogni round lo stesso effetto dannoso, ma coloro che hanno già realizzato il TS saranno immuni all'illusione.

Tutti i danni e gli effetti speciali (come pietrificazione, metamorfosi e paralisi) causati dalla *creazione spettrale* sono illusori e la vittima può tentare un TS contro Incantesimi ogni minuto per accorgersi della finzione e tornare ad agire normalmente. Se un soggetto viene ridotto a 0 PF dalla *creazione spettrale* sviene per 1 round, riprendendosi nel round successivo e cespando di essere stato vittima di un'illusione.

DARDI ELEMENTALI

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: uno o più bersagli

Durata: istantanea

Effetto: crea 1 dardo ogni 2 livelli (max 3) che causa 2d6 Pf + effetti speciali in base all'elemento

Questo incantesimo crea 1 dardo ogni 2 livelli (2 al 4° e max 3 al 6°), che l'invocatore può dirigere contro uno o più bersagli visibili entro 36 metri. Tutti i dardi sono composti dal medesimo elemento scelto dal mago e ognuno colpisce automaticamente il bersaglio causando 2d6 punti di danno (impossibile ridurli con Tiro Salvezza). Inoltre, i dardi producono effetti secondari diversi in base alla propria tipologia elementale. Per evitare l'effetto secondario la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza per ogni dardo che la colpisce: al primo TS fallito si applicano le penalità per gli effetti aggiuntivi e non sono necessari altri TS.

Dardo elettrico: il dardo fulmina i centri nervosi della vittima, che deve effettuare un TS contro Paralisi o subire una penalità di -2 ai Tiri per Colpire, alla CA e a prove di *Concentrazione* per 1d4 round.

Dardo ghiacciato: il dardo rilascia una profonda sensazione di gelo nelle membra della vittima che deve effettuare un TS contro Paralisi o subire una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire, all'Iniziativa e alla Destrezza per 1d4 round.

Dardo infuocato: il dardo ustiona gli occhi della vittima, che deve effettuare un TS contro Paralisi o subire una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire, alla CA e alle prove di *Osservare* per 1d4 round. Se il TS fallisce inoltre il bersaglio si incendia e subisce 1d6 danni ogni round finché non viene spento il fuoco.

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

DARDO ACCECANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: uno o più bersagli

Durata: istantanea

Effetto: crea 1 dardo di energia +1 ogni 2 livelli che causa 1d6+1 Pf e acceca per 1 minuto (TS nega cecità)

Questo incantesimo crea un *dardo incantato* + 1 ulteriore dardo ogni due livelli dell'incantatore, per un massimo di 6 dardi al 10° livello, ciascuno dei quali causa 1d6+1 punti di danno. Tuttavia, ogni dardo ha anche un effetto ulteriore: la vittima resta accecata per 1 minuto (6 round) se non effettua con successo un TS contro Incantesimi. L'incantatore può dirigere i dardi contro uno o più bersagli visibili entro il raggio d'azione (esattamente analogo al *dardo incantato* di primo livello), ma l'incantesimo *scudo magico* può servire per evitare del tutto anche il *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 come azione di movimento). Insieme al corpo viene elasticizzato anche l'equipaggiamento, ma per utilizzarlo correttamente occorre aver assunto le dimensioni normali, e qualsiasi oggetto si stacchi dall'individuo torna normale. Un personaggio allungato non può evocare incantesimi né usare oggetti indossati, ma può attaccare con altri oggetti e persino intrappolare avversari di pari taglia avvolgendoli con le braccia. Se 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 botta 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. Per legge i pensieri l'incantatore deve rimanere concentrato sulla magia, che 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 bloccata da pareti più spesse di 30 centimetri, o da lastre di piombo di qualsiasi spessore. La creatura influenzata deve effettuare una prova di Saggezza per accorgersi di essere stata toccata dall'ESP: se la prova fallisce può ritentare una volta ogni minuto successivo; se invece la prova di Saggezza riesce, la vittima può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per impedire la lettura del pensiero (l'individuo è protetto da quell'incantesimo fino al termine della durata), oppure tentare una prova di *Concentrazione* per formulare falsi pensieri.

ESTASI

Scuola: Ammalimento

Raggio d'azione: 3 metri

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.

EVOCA ALLEATO ANIMALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: 1 DV di animali per liv (max 10 DV)

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.

L'incantatore può evocare solo animali normali o versioni giganti di una certa specie a lui nota: il totale di Dadi Vita di animali evocati non può superare il suo livello (max 10 DV di animali al 10° e mai più di 5 esemplari) e ogni evocazione richiama solo creature della stessa razza, ma si può usare la magia più volte per richiamare diversi alleati.

Esempio: Reinar (6°) può evocare fino a 6 DV di animali, quindi può scegliere di far comparire tre lupi da 2 DV, oppure un lupo gigante da 4 DV, o cinque cani da 1 DV. Se lo usasse la magia una seconda volta potrebbe evocare altri alleati animali di una specie diversa.

L'animale resta al servizio del mago fino al termine dell'incantesimo, oppure fino a quando non viene ucciso o rimandato indietro magicamente, anche con *dissolvi magie*.

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 immediatamente 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 9 metri

Durata: istantanea

Effetto: vento ostacola il movimento e ferisce vittime

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 9 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 subiscono un contraccolpo in base alla taglia:

Piccola o inferiore: l'essere cade e rotola, mentre se è in volo indietreggia di 3d4 x3 metri; in entrambi i casi perde 1d6 PF ogni 3 metri percorsi (da 3d6 a 12d6 PF), ma un favorevole TS Paralisi dimezza

la distanza percorsa e i danni risultanti.

Media: l'essere cade e rotola, mentre se sta volando viene spinto indietro di 2d4 x3 mt; in ogni caso perde 1d6 PF ogni 3 mt percorsi (da 2d6 a 8d6 PF), ma un favorevole TS Paralisi dimezza distanza e danni.

Grande: l'essere viene spinto 1d6 x3 metri indietro e subisce 1d6 danni ogni 3 metri percorsi, ma può dimezzare la distanza e i danni con un TS Paralisi.

Enorme o superiore: la creatura cade a terra e se vola il suo movimento per quel round viene dimezzato, a meno di non superare un TS contro Paralisi.

FRECCIA ACIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: causa danni acidi a un bersaglio

Per mezzo di questo incantesimo l'incantatore crea una freccia magica che schizza immediatamente verso un bersaglio entro 72 metri e lo colpisce automaticamente (a meno che non sia protetto magicamente, visto che la freccia è considerata un dardo d'energia) causando 3d6 punti di danno da acido. Il bersaglio a questo punto deve effettuare un TS Incantesimi (TS Acido nel caso di oggetti) e se fallisce la *freccia acida* continua a corroderlo per 1 round ogni due livelli dell'incantatore (per un massimo di 5 round al 10° livello), infliggendo altri 1d6 punti di danno ogni round, a meno che non sia neutralizzato prima in qualche maniera (*neutralizza veleno* o *dissolvi magie* possono funzionare).

FUSIONE CORPOREA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: una creatura umanoide

Durata: 6 turni

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

Questo incantesimo ha effetto solamente su una creatura umanoide consenziente: se il bersaglio si oppone, l'incantesimo fallisce automaticamente. Il soggetto della *fusione corporea* diventa in grado di "fondersi" con un massimo di altre 7 creature umanoidi di taglia uguale o inferiore, completamente equipaggiate: chi vuole fondersi deve toccare il soggetto mentre questi resta immobile e ne viene assorbito, scomparendo all'interno del personaggio (la fusione occupa l'azione d'attacco di entrambi).

La fusione non può essere forzata e non è possibile assorbire altri soggetti su cui è attiva una *fusione corporea*. Finché dura l'effetto gli individui amalgamati possono uscire e rientrare (insieme o separatamente) quando vogliono dal corpo del soggetto (l'operazione impiega l'azione d'attacco e il soggetto deve rimanere immobile). Né il soggetto dell'incantesimo, né le creature amalgamate al suo interno possono attaccare o

usare poteri magici e incantesimi in questa forma, ma tutti possono parlare (sia telepaticamente tra loro, che usando la voce del soggetto), e il soggetto può attivare oggetti magici o sfruttare i propri poteri soprannaturali.

Se il 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 fuori dal suo corpo, pur senza subire alcun danno fisico, così come se lui sceglie di far cessare la fusione prima del tempo.

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. 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: fino a 4 creature non-morte

Durata: 1d6 turni

Effetto: non-morti perdono 2 DV; inverso non-morti guadagnano 2 DV

Questo incantesimo può influenzare fino a 4 esseri non-morti entro il raggio d'azione, indipendentemente dai loro DV o Livelli. Le vittime devono effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitare l'effetto: chi fallisce vede la sua energia negativa prosciugata temporaneamente e la creatura si considera avere 2 Dadi Vita in meno rispetto al normale per la durata dell'effetto (diminuendo sia PF che THAC0 che TS e migliorando i tentivi di scacciarla). Se questo porta i Dadi Vita del non-morto a zero o a un valore inferiore, l'essere si accascia e rimane immobilizzato per la durata dell'effetto, riprendendosi al termine della magia (ammesso che non sia stato distrutto prima).

L'effetto inverso, *potenziare non-morti*, accresce l'energia negativa di una creatura non-morta, 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 2 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 o con effetti di negromanzia, creature con alli-

neamento Malvagio o che intendono nuocergli fisicamente (indipendentemente dall'allineamento), purchè 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 aure maligne.

2° round: numero di aure 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 fonte e dai suoi Dadi Vita (per le creature) o dal livello di potere della maledizione o della magia:

Fonte dell'aura	Magnitudo dell'aura			
	Debole	Moderata	Forte	Potente
DV Creatura *	1-3	4-7	8-12	13+
Liv. effetto	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 minuti
Moderata	1d6 turni
Forte	1d6 ore
Potente	1d6 giorni

Questo potere perdura per 2 turni, e finchè 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 renderne invisibili altri sempre che riesca a nasconderli sotto i suoi vestiti o all'interno di un contenitore già invisibile. Un soggetto rimane invisibile fin quando attacca, distrugge un oggetto o evoca un effetto magico. Anche se è invisibile alla vista, un essere può però essere individuato tramite l'udito, l'olfatto, o l'interazione con l'ambiente circostante (specie se lascia impronte). Chiunque voglia attaccare una creatura invisibile deve essere certo della sua presenza entro 3 metri, subisce una penalità di -6 ai suoi TxC e il suo livello di maestria nelle armi è ridotto a Base finchè non riesce a vedere il nemico, mentre attacchi a distanza sono impossibili. Un essere invisibile guadagna un bonus di +2 alla Sorpresa e +4 al suo primo attacco (come se colpisse alle spalle), mentre la CA del bersaglio ignaro è penalizzata di 4 punti per il primo attacco (come fosse cieco).

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

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LEVITAZIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere o oggetto max taglia enorme

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

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 l'asse 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 possa smuovere il suo peso totale 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 può influenzare una creatura o un oggetto al massimo di dimensioni enormi (H), il cui peso corporeo (equipaggiamento escluso) viene azzerato levitando. La creatura o l'oggetto può sostenere un peso al massimo pari al proprio continuando a levitare (trasportando quindi altre persone o carichi), ma se lo supera precipita a terra.

LINGUA ANIMALE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: 6 turni

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 18 metri. 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 non siano intelligenti).

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.

MANO DI PIETRA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1d6 round + 1 round per livello

Effetto: braccia diventano di pietra con bonus +4 a Forza e causa 1d6 danni

Questo incantesimo trasforma le mani e le braccia del soggetto toccato in solida pietra e gli dona un bonus di +4 al punteggio di Forza (o lo porta a 12, se il bonus gli concede un punteggio inferiore). Se usa la propria mano per attaccare, essa causa 1d6 danni più il bonus Forza. Per tutta la durata dell'incantesimo è possibile utilizzare le mani normalmente, solo che al tatto risultano completamente di pietra. Infine, a causa della poca flessibilità di dita e braccia c'è sempre una probabilità del 10% di fallimento nel lancio di qualsiasi incantesimo e inoltre non è possibile compiere operazioni di destrezza con le mani (ad esempio borseggiare o fare giochi di prestigio o suonare strumenti).

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 funzione dell'ambiente che lo circonda. Per la durata dell'effetto il corpo del soggetto (incluso tutto il suo equipaggia-

mento) assume il colore dell'ambiente che lo circonda, cioè si mimetizza proprio come fosse un camaleonte. In questa forma ha un bonus di +1 alla Sorpresa e solo il 10% di probabilità di essere individuato se sta fermo. Se invece si muove, attacca o evoca magie, è necessaria una prova di *Osservare* con penalità di base di -2 per individuarlo oltre il raggio automatico. Inoltre, chiunque cerchi di colpirlo subisce una penalità di -1 al TxC finché il *mimetismo* 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 beneficia di un bonus di +2 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: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: muro di 12 mt x 9 mt x 0,5 mt

Durata: 1 turno per livello

Effetto: crea muro che impedisce passaggio del suono

Questo incantesimo crea un muro lungo 12 metri di altezza massima 9 metri con spessore di 50 centimetri completamente invisibile e fatto di vuoto, la cui forma viene decisa dal mago (es. muro lineare di 12

mt, quadrato di 3mt di lato, cilindro di circonferenza 12 mt, ecc.). Esso non offre resistenza a chiunque tenti di attraversarlo, ma impedisce il passaggio del suono da una parte all'altra. Ciò significa che chi si trova da una parte, ad esempio, sente i rumori provenienti dalla propria parte, ma non può udire quelli che provengono dall'altra parte del muro. Questo muro blocca qualsiasi tipo di attacco sonoro (come *onda sonora*, *rombo di tuono*, *parola del comando*, il lamento della banshee e tutte le *parole* che influenzano la mente delle vittime e necessitano di essere udite) e rende insonorizzata qualsiasi stanza la cui uscita sia schermata da esso.

Se una creatura si trova dentro lo spessore del 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 (ad esempio il soffio di un drago rosso o un incendio) perdono di intensità (infliggono 1 danno in meno per dado) ma non si spengono. 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 nausea 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 se muove braccia e gambe (o pinne), oppure a 108/36 mt al round con la sola concentrazione. Da notare tuttavia, che anche se la magia consente al soggetto di nuotare sia in superficie che sott'acqua, esso non gli dona la capacità di respirare sott'acqua. Il massimo ingombro trasportabile è il triplo del suo peso corporeo: fino al doppio è considerato in carico leggero e la velocità non diminuisce, superato quel limite ogni aumento dell'ingombro del 20% riduce del 10% la velocità massima. Se l'ingombro eccede il triplo del peso il soggetto affonda e sul fondale non può che avanzare camminando o strisciando a 1 metro al round.

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

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 sono senza vie di fuga, combatteranno per aprirsi un varco e fuggire dallo scontro (se la durata della *paura* non è ancora terminata), e finché sono spaventate hanno una penalità di -1 a tutti i tiri e le prove e alla CA.

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

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 la possibilità di comunicare false intenzioni o pensieri (ciò richiede concentrazione). 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 2d6 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.). La *ragnatela* 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 qualsiasi azione tentata al suo interno (incluso evocare incantesimi) richiede una prova di Forza con penalità di -3. Dall'esterno possono attaccare le vittime imprigionate: i bersagli hanno CA 10 e il TxC riceve un bonus di +2, ma se si usano armi da mischia occorre una prova di Forza a -3 per evitare che l'arma rimanga appiccicata alla tela ad ogni colpo.

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 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 al suo modificatore di Forza, come riporta la seguente tabella:

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

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

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

RINNOVARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 oggetto dimensioni grandi o 1 essere

Durata: permanente

Effetto: rende integro un oggetto danneggiato o guarisce un essere vivente ferito

Questo incantesimo può essere usato sia per riparare un oggetto danneggiato che una creature ferita. Il mago impone le mani su un bersaglio diverso da se stesso, e se si tratta di un oggetto spezzato viene risaldata a condizione di avere tutte le parti, mentre oggetti

bucati vengono risigillati subito. Un turno dopo la fine dell'incantesimo, i segni della riparazione svaniscono, rendendo impossibile dissolverne gli effetti.

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

Un incantatore di 10° livello o superiore può riparare oggetti magici o costrutti animati sacrificando oltre ai suoi PF anche 100 PE o 100 m.o. di materiali per PD/PF da risanare, ma non può far recuperare cariche agli oggetti, né ripristinare oggetti magici distrutti, solo riparare quelli danneggiati ma pur sempre attivi.

RISATA INCONTENIBILE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Effetto: fa ridere una vittima a crepapelle

Questo curioso incantesimo è in grado di far piegare in due dal ridere la vittima, rendendola totalmente incapace di agire sensatamente 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 isterico che lo fa letteralmente cadere bocconi piegato in due dal ridere, rendendolo incapace di attaccare, concentrarsi o pronunciare parole sensate per la durata dell'effetto. La vittima può muoversi strisciando alla velocità di tre metri al round e non è considerata indifesa, ma la sua Destrezza è dimezzata, mentre la CA, i Tiri Salvezza e le prove di abilità o caratteristica sono penalizzate di 5 punti. L'incantesimo è inefficace contro costrutti, melme e non-morti.

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 scritture 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 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, i bersagli toccati subiscono solo 1d6 danni senza altre conseguenze. 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.

SFOCATURA

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: attacchi hanno 20% di mancare bersaglio

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

Inoltre, ogni soggetto riceve un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro attacchi schivabili centrati su di lui (per esempio il soffio di un mastino infernale o lo spruzzo acido di una trappola; non ottiene alcun bonus contro attacchi ad area quali soffio del drago o *palma di fuoco*). Solo un incantesimo di *vista rivelante* permette di ignorare la sfocatura, che viene ignorata anche da chi combatte senza usare la vista.

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): essa non può emettere alcun suono, 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 limitata ai gesti o alla telepatia. L'incantesimo permette tuttavia al soggetto di udire normalmente ed è quindi influenzabile da effetti sonori. Ad ogni turno trascorso il soggetto può effettuare un TS per negare gli effetti dell'incantesimo (anche se il mago lo evoca su di sé deve contrastarlo per porvi fine), fino a che non vi riesce o il silenzio termina o viene dissolto. Naturalmente può anche scegliere di non opporsi all'incantesimo, 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 li-

vello 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 1/4 con un favorevole TS, mentre non-morti e costruiti sono immuni all'effetto. Gli esseri del fuoco (come draghi rossi e creature del piano del Fuoco) subiscono automaticamente metà dei danni dal soffio di fuoco, e possono ridurli a 1/4 con un favorevole TS.

STRETTA ROCCIOSA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

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

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 (al max di taglia grande) istantaneamente; 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 (attacco di contatto) 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 finchè 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 finchè 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

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. Tutti gli esseri presenti nella *zona di verità* finchè essa persiste devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali a -2 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 finchè restano nella zona. I soggetti sono in grado di decidere cosa dire e come dirlo ed è sempre possibile tacere, ma ogni affermazione deve essere vera o percepita come tale in base alle informazioni del soggetto (ad esempio se l'individuo ha acquisito un'informazione falsa ma non sospetta nulla, la riterrà vera e la riferirà come tale). Poiché domande, esclamazioni e supposizioni non costituiscono affermazioni, queste non subiscono alcuna influenza.

Terzo Livello

ALLUCINAZIONE MORTALE

Scuola: Illusione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: istantanea
Effetto: allucinazione ferisce la vittima (4d6 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 attingendo all'energia dell'Incubo. Solo la vittima della allucinazione è in grado di vederla, mentre l'incantatore e gli altri presenti vedranno una sagoma oscura e indistinta. La creatura si lancia contro il bersaglio per ucciderlo e a questo punto il soggetto deve tentare un TS contro Incantesimi mentali: se il TS riesce, subisce 4d6 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 energico che duri un round intero, oppure si risveglierà da sola dopo 1d6+1 round.

L'incantesimo è inefficace contro non-morti, costrutti, melme e vegetali mostruosi non senzienti.

AMNESIA

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

Pronunciando questo incantesimo, il mago deve toccare un essere vivente (normale TxC senza contare l'eventuale armatura), e così facendo cancella dalla sua memoria qualsiasi esperienza relativa alle ultime 2d4 ore di vita, impedendo 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 1 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: arma aumenta 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. 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 la testa o la lama diventa lucida e biancastra, come se fosse fatta di ghiaccio. Quando viene usata contro un mostro del fuoco (come draghi rossi, elementali del fuoco o mastini infernali), il bonus magico dell'arma aumenta di 2 punti (un'arma normale diventa +2) o raddoppia, in base alla situazione migliore (ad esempio, una spada +3 agisce come se fosse una spada +6), e ogni bersaglio colpito deve effettuare un TS Incantesimi (o Gelo per oggetti) per non indebolirsi per 1d6 round (-2 a CA/VA, TS, Iniziativa e Destrezza).

Arma rovente: l'arma diventa calda al contatto, e la testa o la lama diventa rossastra e fumante. Quando viene usata contro un mostro del gelo (come draghi bianchi o salamandre del gelo) il bonus magico dell'arma aumenta di 2 punti (un'arma normale diventa +2) o raddoppia, in base alla situazione migliore (ad esempio, una spada +3 agisce come una spada +6), e qualsiasi bersaglio colpito deve effettuare TS Incantesimi (o Fuoco per oggetti) per non incendiarsi, subendo 1d6 danni al round finché il fuoco non viene spento.

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 visibili 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 mentali 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 omogenea

Durata: permanente

Effetto: disegna una carta geografica muta della zona

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare una superficie relativamente omogenea su cui sia possibile scrivere o dipingere (un foglio di carta, un rotolo di pergamena già svolto, una tavoletta di cera, una parete di pietra o una lavagna sono tutti validi esempi). 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. Chiunque attacchi coloro che si trovano all'interno del cerchio subisce una penalità di -1 ai 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, oltre ad essere immuni a qualsiasi tentativo di possessione negromantica.

Inoltre, le creature evocate, create, animate o controllate magicamente, nonché quelle vittime di una *maledizione* ostili al mago 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 protetti attacca una creatura tenuta a bada dalla protezione, allora essa può entrare nel cerchio e attaccare in mischia 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: 3 turni

Effetto: mago migliora la sua concentrazione

Questo incantesimo migliora la capacità di concentrazione del soggetto. In pratica finché dura l'effetto l'incantatore beneficia dell'abilità generale *Concentrazione* (e se già la possiede ottiene un bonus di 2 punti), e qualsiasi penalità alla prova di *Concentrazione* è dimezzata. Inoltre il soggetto può fare una prova d'abilità separata per ogni danno subito, anziché una sola basata sul totale dei danni subiti prima della sua iniziativa (come accade normalmente).

Esempio 1: durante un combattimento, un mago che beneficia della *concentrazione* sta utilizzando una *creazione spettrale*, che richiede concentrazione. In uno stesso round il mago viene colpito tre volte e subisce 8, 6 e 10 danni. Supponendo sia ancora vivo, se vuole mantenere attiva la *creazione spettrale*, deve perciò effettuare tre prove di abilità con penalità ciascuna di -4, -3 e -5 (la metà dei PF persi), e se anche una sola di esse fallisce, la concentrazione è perduta e la *creazione spettrale* svanisce.

Un incantatore con *concentrazione* può mantenere simultaneamente un numero di incantesimi pari a 1/5 della sua Intelligenza, ma per ogni effetto su cui si concentra oltre al primo deve effettuare una prova di abilità con penalità cumulativa di -2; se la prova fallisce perde gli effetti precedenti e crea solo l'ultimo.

Esempio 2: un mago con Intelligenza 18 (max 3 incantesimi contemporanei) usa *concentrazione* ed evoca una *creazione spettrale* per ingannare i nemici. In seguito ha necessità di usare un *ventriloquio* e potrà evocare la magia se riesce in una prova di *Concentrazione* a -2. Se volesse potrebbe poi creare un *occhio dello stregone* rimanendo concentrato su tutti e tre gli effetti a patto di riuscire in una prova di abilità a -4, o potrebbe scagliare un *fulmine magico* mentre mantiene la creazione e il *ventriloquio* con prova a -4.

L'incantesimo non permette di mantenere la concentrazione in condizioni estreme (per esempio se il mago viene ucciso, pietrificato o stordito, oppure se perde conoscenza, o infine se subisce 50 o più punti di danno da un singolo attacco), ma funziona anche se l'incantatore resta paralizzato. In nessun caso si può evocare un incantesimo e contemporaneamente attaccare o usare oggetti magici nello stesso round.

CONO DI 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 non più grande di 1 metro cubo ogni 3 livelli (come una borsa, un sacco o una cassa), aumentando la sua capienza. Esso infatti apre un portale all'interno del contenitore collegato ad una mini-dimensione priva d'aria e di agenti ossidanti 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.). Se l'incantesimo viene dissolto 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. Per trovare qualcosa di specifico dentro al contenitore occorre frugare per almeno 2d4 round prima di estrarlo; se invece lo si rovescia, esce tutto il contenuto in 1 round.

L'incantesimo inverso, *contenitore maledetto*, crea una mini-dimensione con proprietà contenitive simili, che però fa sparire qualsiasi oggetto venga posto al suo interno dopo un'ora, a meno che non venga estratto prima. Non si sa esattamente quale sia la fine che fa l'oggetto (decisione del DM), ma molti credono che non venga disintegrato, bensì semplicemente trasportato in altri luoghi molto lontani dalla posizione del contenitore (forse in altri piani o dimensioni).

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: controlla 3d6 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 tentare 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. L'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONTROLLO DEGLI ELEMENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 m³ di un elemento inerte

Durata: 1 round per livello

Effetto: controlla 1 elemento (aria, acqua, fuoco, terra) e può usarlo contro bersaglio entro il raggio

Una volta evocato l'incantesimo il mago può influenzare 1 m³ per livello di un tipo di elemento prescelto tra aria e gas, acqua o ghiaccio, fuoco o lava, terra o sabbia; l'effetto manipola solo elementi inerti, non creature fatte dell'elemento scelto (come elementali, elioni, ondine, ecc.). Il potere dura 1 round per livello ed entro questo lasso di tempo il mago può sfruttarlo una volta al round per plasmare l'elemento scelto a volontà, concentrandosi per spostare il volume desiderato entro il raggio d'azione. Ad esempio può spostare una massa di terra per creare un tunnel, spostare un muro di fuoco o di ghiaccio, creare un vuoto d'aria, e così via.

L'incantatore può anche sfruttare il controllo dell'elemento per intercettare un effetto distruttivo e sfruttarlo a suo favore, o per danneggiare un bersaglio.

Nel primo caso se entro il suo raggio d'azione si verifica un effetto distruttivo basato sull'elemento

scelto, egli può manipolarlo a suo piacimento (al massimo un effetto al round sempre concentrandosi), purché rientri nel volume massimo da lui controllabile o sia un effetto che causi al massimo 6 PF per livello del mago, viceversa l'effetto agisce normalmente.

Esempio: se un mago di 15° (max 90 PF di danno) vuole controllare il fuoco potrebbe essere in grado di bloccare una *palla di fuoco* da 10d6 (max 60 PF) scagliata contro di lui e deviarla verso un bersaglio entro 36 metri, causando 10d6 punti di danno. Se fosse stato il soffio di un drago rosso da 96 PF non avrebbe potuto controllarlo e il tentativo sarebbe fallito.

Nel secondo caso invece il mago può usare il controllo dell'elemento sia per potenziare un proprio incantesimo basato su quell'elemento (aggiungendo 1 dado di danno all'effetto, una volta al round), che per creare un effetto distruttivo dal nulla, concentrandosi per attingere l'elemento scelto se presente entro 36 metri in quantità sufficiente (2 metri cubi di acqua, aria o terra, oppure un volume di fuoco grande almeno come un falò) una sola volta finché il controllo dell'elemento è attivo e creare così un getto rivolto verso un bersaglio entro il raggio d'azione. Il getto causa 1d6 danni per livello del mago (max 10d6), e chiunque venga ferito può tentare un TS contro Incantesimi per schivare parzialmente il getto e dimezzare le ferite; se però il TS fallisce, oltre ai danni interi la vittima subisce anche un effetto secondario in base all'elemento:

Acqua o Ghiaccio: stordimento per 1d2 round.

Aria o Gas: sordità per 1d4 round.

Fuoco o Lava: incendio (1d4 danni al round finché non viene spento, azione che impiega 1 round intero).

Terra o Sabbia: cecità 1d3 round.

CREARE ARIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

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

Durata: 1 ora per livello

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 m³ (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 influenzabile) 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"

Evocando questo incantesimo il mago deve toccare un soggetto che desidera sorvegliare, il quale deve accettare l'effetto o la magia è inefficace. Da quel momento il soggetto è considerato il "protetto" 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 (cioè qualsiasi situazione che può causare danno fisico al 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 schermata 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 o dardi da lancio

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 di dimensioni piccole o inferiori (come frecce, dardi e aghi), inclusi anche dardi da lancio, che ricevono la capacità di incendiarsi una volta scagliati. In tal modo essi causano 1d6 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, ogni bersaglio deve effettuare un TS favorevole contro Raggio della Morte per evitare di incendiarsi (se si tratta di un oggetto incustodito o una struttura, deve effettuare un TS contro Fuoco). Se il bersaglio prende fuoco subisce 1d4 danni al round finché le fiamme non vengono spente: un essere vivente può farlo automaticamente 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 scoccato entro la sua durata perde questa capacità.

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 o permanente, esclusi quindi gli incantesimi permanenti degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa) ed alcuni effetti magici specifici (questo viene esplicitamente indicato nella descrizione dell'incantesimo, come *campo di forza*, *maledizione*, *imposizione*, 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 10% 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: $10 \times (10-7) = 10 \times 3 = 30\%$.

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 3d6 Pf a non-morti; inverso risana 3d6 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 con 1 o 2 DV vengono distrutte, quelle con 3 DV o più subiscono 3d6 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 3d6 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 *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. In questa forma, egli mantiene le sue capacità visive e uditive, è immune a tutte le armi normali (anche se un'arma +1 può ferirlo), ai colpi critici, alla paralisi e all'asfissia e si confonde facilmente tra il fumo o in zone buie, anche se viene rivelato da incantesimi come *individuare il magico* e *vista rivelante*. La forma ha gli stessi Punti Ferita, CA e i TS del soggetto, ma non è in grado di attaccare o usare poteri magici. Il soggetto può spostarsi volando alla velocità di 36 metri al round, ignora gli effetti del vento meno forte di 40 km/h, ma non può attraversare una barriera d'acqua o di ghiaccio, anche se può penetrare in zone chiuse se esiste una fessura di almeno 1 cm attraverso la quale passare.

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, mantiene le sue capacità visive e uditive, e si muove di 18 metri al round (velocità raddoppiata in acqua), arrampicandosi su qualsiasi superficie (ha la stessa velocità anche in 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 forma 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,

asfissia, colpi critici e metamorfosi. Finché rimane in questa forma, il soggetto sembra una semplice pozza d'acqua e può essere scoperto solo con incantesimi come *individuare il magico* o *vista rivelante*. 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).

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

FORMA SABBIOSA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: soggetto diventa un mucchio di sabbia

Questo incantesimo trasforma il soggetto toccato (insieme con tutto il suo equipaggiamento) in un mucchio di sabbia di 1 metro cubo, che non può essere in alcun modo frazionato. La forma ha gli stessi Punti Ferita, CA e i TS del soggetto, mantiene le sue capacità visive e uditive, e si muove di 18 metri al round, arrampicandosi su qualsiasi superficie e riuscendo a passare anche attraverso pertugi di almeno 1 cm di larghezza. In questa forma, il soggetto sembra una semplice massa di sabbia e terra e può essere scoperto solo con incantesimi come *individuare il magico* o *vista rivelante*. Finché resta in *forma sabbiosa* il soggetto è immune ad asfissia, paralisi, colpi critici e metamorfosi e può essere ferito solo da incantesimi o da armi magiche, ma non è in grado di evocare effetti magici (nemmeno tramite oggetti). Il soggetto non può evitare di essere trasformato, 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 dell'incantesimo o finché la magia non viene dissolta o lui viene ucciso.

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

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 polymar e da quella degli aranea (visto che l'incantesimo l'hanno inventato loro). La magia è utile per individuare creature mutaforma 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 distanza 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 individuare (prova di *Osservare* a -4), ma una volta che iniziano a muoversi assumono contorni bluastri più distinguibili, anche se sfocati. 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 1 mt.cu. x liv.

Durata: 6 turni

Effetto: bersaglio aumenta di 1 taglia; inverso riduce bersaglio di 1-3 taglie

Qualsiasi creatura su cui venga lanciato questo incantesimo aumenta di una taglia (raddoppia le dimensioni), ma la vittima può evitarne gli effetti (se vuole) con un TS contro Incantesimi. Il soggetto 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 (v. sopra) che può evitarlo con un favorevole Tiro Salvezza.

L'incantesimo inverso, *rimpicciolire*, riduce la creatura toccata da 1 a 3 taglie (statura minima di 15 centimetri con peso di 2 kg) a discrezione del mago, ma la vittima può evitarne gli effetti (se vuole) con un favorevole TS contro Incantesimi. Il soggetto rimpicciolito è in grado di nascondersi meglio (v. abilità generale *Osservare*) e soggetti di taglia minuscola possono anche passare attraverso piccoli pertugi. L'individuo guadagna temporaneamente un bonus al suo punteggio di Destrezza, ma subisce una riduzione della Forza in proporzione alla taglia assunta (v. Tabella III nell'Introduzione). Dato che anche 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*). Gli eventuali incantesimi e i poteri degli oggetti magici della creatura rimpicciolita funzionano invece normalmente.

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 le dimensioni da 1 a 3 taglie a discrezione del mago. Se l'oggetto toccato è indossato o impugnato da un individuo, l'incantesimo agisce su di esso (v. sopra).

Si ricorda 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.

Infine, se la creatura si trova in uno spazio troppo angusto per la sua taglia (sia che venga ingrandita, sia che torni normale dopo il rimpicciolimento), deve effettuare un TS contro Raggio della Morte: se fallisce muore stritolata, viceversa riesce a sfondare l'ambiente e sopravvive, anche se perde ¼ dei PF e potrebbe rimanere bloccata (a discrezione del DM).

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 usato su una 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 differente, sulla base della volontà dell'incantatore. Una mappa può quindi diventare un resoconto di carico di una nave, una formula può diventare una pagina di diario o persino un incantesimo diverso: non ci sono limiti alla trasformazione purchè non debordi dal 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. *Individuare il magico* rivela un'aura di magia arcana dando false informazioni.

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 ammalimento (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 illuminata 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) i cui Dadi Vita non superino il livello dell'incantatore; in caso di insetti il limite di taglia è 1 cm e il raggio sensoriale (udito e vista) si riduce a 50 cm. 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 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.

MORSO DEL VAMPIRO

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente dotata di sangue

Durata: speciale

Effetto: risucchia energia vitale per curarsi

Mentre evoca questa magia l'incantatore deve toccare una creatura vivente (attacco di contatto): se riesce assorbe dalla vittima 2 PF per proprio livello (max +20 PF al 10°). Con questo incantesimo il mago può accumulare PF oltre il suo massimo fino a un terzo del suo totale: qualsiasi altra applicazione danneggia la vittima ma non fa aumentare oltre i PF dell'incantatore. I PF acquisiti in questo modo sono permanenti, mentre quelli che eccedono il massimo dei PF restano per 6 turni, o svaniscono prima se vengono dissolti magicamente o fisicamente (procurando danni al mago).

La vittima può recuperare i PF persi solo tramite cure magiche, e se muore a causa del *morso del vampiro* e il cadavere non viene distrutto o purificato con *scaccia maledizioni* o un incantesimo che impedisca il ritorno dalla tomba, dopo 24 ore si rianima come ghoule (se ha da 1 a 3 DV/livelli) o come spettro (con 4+ DV/livelli), e agisce liberamente, spinto da propositi malvagi e dalla fame.

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

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. Frecce 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 50% 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 automatica-

mente metà dei danni, e riducibili a 1/4 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 7 e una riduzione di 3 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 7 e riducendo qualsiasi tipo di danno inflitto al soggetto di 3 punti per ogni attacco, ad esclusione di attacchi sonori o di fuoco, che causano i danni normali, mentre armi con la proprietà di scalfire (es. ascia) causano danni doppi.

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

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 tazzine, 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 terribile 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 epidermica 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 l'incantatore può utilizzare 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 o *Equilibrio* per non subire ulteriori 3d6 danni ed essere sbalzata indietro 9 metri, finendo atterrata. Se il bersaglio invece è un grande oggetto o una costruzione, essa perde 1d6 Punti Strutturali (TS contro Distruzione per dimezzare i danni). 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 per 2 round. Il pugno può sopportare fino a 40 danni prima di svanire, quindi è possibile che esso venga distrutto (materialmente o con un *dissolvi magie*) 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 da eventuali sostanze nocive presenti 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). Se usato nel piano elementare corrispondente, permette di respirare e vedere nella sua atmosfera.

RIFLESSI FULMINEI

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 1 turno per livello
Effetto: evita la sorpresa e vince 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 5°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 subiscono 3d6 danni e sono intontite per un round (-2 a tutti i tiri). 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 1-3 punti: 4d6 danni e stordimento per 1d4 round
- TS fallito per 4-5 punti: 5d6 danni, stordimento per 2d4 round e sordità per 1 turno
- TS fallito per 6+ punti: 6d6 danni, stordimento per 1 turno e sordità per 1 ora
- TS 1 naturale: 6d6 danni, stordimento per 1 ora 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 ridotta a 1/3 (impossibile correre) 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 dm³ 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 paralizzante

Ponendo il *sigillo del serpente* su di uno scritto che contenga almeno dieci parole, un piccolo simbolo compare sul testo. Il sigillo rimane sullo scritto fino a quando non viene attivato o dissolto magicamente, e incantesimi come *individuare il magico* rivelano solo che il testo brilla di magia di evocazione.

Quando qualcuno legge il testo che contiene il 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 deve effettuare un TS contro Incantesimi: se il TS riesce, il serpente 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 energia ambrata che lo immobilizza per un periodo di un giorno pari al livello dell'incantatore, durante il quale il soggetto non 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 la barriera non gli offre protezione contro attacchi fisici, anche se lo rende immune a qualsiasi attacco di tipo mentale. La vittima può essere liberata prima grazie a un ordine del creatore del sigillo, o annullando la barriera con *dissolvi magia*.

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 magia* 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 superficie liquida di qualsiasi dimensione (da un bicchiere di vino all'oceano), che rimane incantata finché qualcuno non vi si accosta o la trappola non viene dissolta magicamente.

La prima creatura che si avvicina fino a riflettersi sulla zona incantata 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 sono sempre identiche a quelle della vittima. Il *simulacro liquido* appare nel round successivo a quello in cui la vittima si riflette, prendendo forma dal liquido stesso. Il simulacro ha CA 5, PF pari alla metà di quelli della vittima, si muove a 36 metri al round e può assottigliarsi fino a 1 cm per filtrare attraverso pertugi e interstizi. Il simulacro permane per 1 round per livello dell'incantatore prima di disgregarsi e il suo unico scopo ogni round è toccare la vittima per inglobarla e ucciderla. Esso 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 della vittima.

La vittima deve tentare un TS contro Raggio della Morte ogni round in cui resta alla portata del simulacro: se il TS riesce, il soggetto ha resistito all'attacco e subisce solo 1d6 danni per il tocco acido del simulacro. Se invece il TS fallisce, il simulacro è riuscito ad avviluppare il corpo della vittima, immobilizzandola e causando automaticamente 1d8 punti di danno per round fino a che non svanisce. L'unico modo per distruggerlo a questo punto è tramite *dissolvi magie* o un incantesimo di *controllare i liquidi* (che lo obbliga a staccarsi e sciogliersi), oppure colpendolo fisicamente, cosa che però arreca danno anche alla vittima 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.

SONNO FATATO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di 12 metri di lato

Durata: 4d4 turni

Effetto: addormenta 2d4 creature con 4 DV (no TS) o DV max di vittime pari a 1d4 + livello mago (min. una)

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 vengono influenzate (l'incantatore non può decidere quali influenzare, ma vengono colpite tutte). L'incantesimo fa addormentare istantaneamente 2d4 creature dotate di 4 DV o meno (nessun TS concesso): se il numero ottenuto non basta per farle addormentare tutte, si addormentano prima quelle con meno DV.

Esempio 1: se l'incantatore tira 6 con 2d4, e ci sono 5 orchi (4 DV) e 3 goblin (1 DV) nella zona, prima addormenta i 3 goblin, e poi solo altri 3 soli orchi.

L'incantesimo può 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 di vittime che l'incantatore può addormentare, come minimo è sempre un essere. In questo caso il mago sceglie i bersagli nell'area ma le vittime con più di 4 DV possono evitare il sonno con un TS contro Incantesimi.

Esempio 2: un mago di 10° tira 2 su d4 e può addormentare fino a 12 DV di esseri, come 2 troll da 6 DV (TS per evitare) o un guerriero da 9 DV (TS) e un lupo da 3 DV (no TS), oppure un singolo gigante da 14 DV, in base ai nemici da fronteggiare.

Le vittime addormentate si risvegliano solo dopo 4d4 turni, oppure se vengono scosse violentemente o ferite (basta anche solo 1 punto di danno). Tutte le creature non-morte, i costruiti e tutti gli esseri che non necessitano di dormire sono immuni all'effetto.

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 (*Chiaraudienza*) o vedere (*Chiaroveggenza*) cosa sta accadendo in quel luogo come se egli fosse effettivamente presente (ogni applicazione di questo incantesimo permette solo la visione o l'ascolto a distanza, a scelta del mago). 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 si trova entro il raggio dell'incantesimo rispetto alla sua reale posizione. 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), incluso qualsiasi incantesimo o effetto 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 lo scrutamento 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: 0

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 a -2 se vuole evitarne totalmente gli effetti. Se però il TS fallisce, l'incantatore può influenzare le azioni della vittima suggerendole telepaticamente con una singola frase una certa azione. Perché abbia efficacia, il suggerimento deve pervenire alla vittima entro un'ora e deve essere pronunciato in modo da far sembrare l'azione ragionevole; se il suggerimento mette la vittima a rischio della vita, la malia svanisce all'istante. La *suggerizione* non può alterare le percezioni della realtà (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 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 causino 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: speciale

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. L'oggetto su cui si posiziona la *trappola di fuoco* non può avere una seconda apertura né altri incantesimi di protezione attivi. Quando qualcuno che non sia il mago tenta di aprirlo, questo causa una esplosione di fiamme che si propagano per un raggio di 1,5 metri e infliggono 4d6 danni + 1 punto per livello dell'incantatore (max 4d6 +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 e qualsiasi individuo che conosca la parola chiave scelta dal mago può aprire l'oggetto senza attivare la detonazione. La trappola è permanente finché non viene attivata la prima volta, 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: 0,5 lt per livello di liquido

Durata: permanente

Effetto: trasmuta un liquido in un altro tipo di liquido

Pronunciando questo incantesimo il mago deve toccare un liquido e lo trasmuta permanentemente in un diverso tipo di liquido non magico (es. birra in acqua o vino in alcol). Se il volume del liquido è superiore a quello trasmutabile, l'effetto viene diluito.

Se usato su un liquido magico come una pozione, l'unica trasmutazione possibile è in un liquido con una magia del medesimo livello di potere conosciuta dal trasmutatore (ad esempio trasformare una pozione del volare in una pozione della velocità se possiede l'incantesimo). 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 4 esseri viventi

Durata: 3 turni

Effetto: velocità dà +1 attacco, +1 a TxC, CA e iniziativa e movimento raddoppiato; inverso dimezza attacchi e movimento e dà -1 a TxC, CA e iniziativa

Questo incantesimo velocizza le reazioni sinaptiche e muscolari degli esseri viventi, ma non ha effetto su costrutti e non-morti. Il mago sceglie fino a 4 esseri di taglia Media o inferiore, o 2 di taglia Grande o 1 di taglia Enorme o Gigantesca, che devono trovarsi entro 72 metri: da quel momento, i soggetti velocizzati raddoppiano la loro velocità di movimento, guadagnano un attacco aggiuntivo con le stesse condizioni del primario e un bonus di +1 alla loro Iniziativa, al TxC e alla CA, per la durata dell'effetto. Essi però non possono lanciare più di un incantesimo al round (sia da oggetto che evocandolo), poiché le loro facoltà mentali non vengono accelerate, solamente quelle muscolari.

L'incantesimo inverso, *lentezza*, causa l'esatto opposto sulle vittime, che possono evitare gli effetti 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 ne effettua uno ogni due round, e lo stesso accade se vuole evocare un incantesimo (in pratica la formula richiede due round di preparazione).

La *velocità* non può essere abbinata ad un incantesimo di *permanenza* mentre la *lentezza* sì, né è possibile evocare più incantesimi di *velocità* o *lentezza* per ottenere un effetto cumulativo: gli incantesimi successivi prolungano solo la durata. Nel caso della *velocità*, ogni minuto 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 se il soggetto non viene accelerato nuovamente prima che sia trascorsa almeno un'ora intera.

VERITÀ DEL SANGUE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: tracce di sangue

Durata: concentrazione

Effetto: ottiene informazioni in base a 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. Finché 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, peso, taglia ed età 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: un bersaglio libero

Durata: istantanea

Effetto: scambia posizione del mago col bersaglio

Questo effetto permette all'incantatore di invertire la propria posizione con quella di un bersaglio libero (non indossato né parte di una struttura) visibile entro 3 metri per livello, scambiandosi istantaneamente di posto. Se il bersaglio è una creatura, essa può effettuare un TS Incantesimi per opporsi, ma solo se il suo livello o i DV sono superiori al livello del mago.

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'inviduo, 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 volare in aria o nel vuoto. Finché rimane cosciente, il soggetto può spostarsi in qualunque direzione, o fermarsi e librarsi in aria senza bisogno di concentrazione, ma cadrà a terra nel caso perda i sensi. La sua velocità normale è 36 metri al round, ma concentrandosi può arrivare fino al triplo (108 mt/rnd). Oltre 36 mt/rnd è considerato movimento di corsa, e in ambienti chiusi è necessaria una prova di Destrezza al round per non sbattere (danni pari a 1d6 ogni 36 mt/rnd di velocità). Il massimo ingombro trasportabile è di 4000 monete in aggiunta al peso corporeo per soggetti di taglia Media o inferiore, il doppio per quelli più grandi. Se l'ingombro resta entro la metà la velocità non diminuisce: se lo eccede la velocità massima si riduce a 72 mt/rnd, e precipita se l'ingombro eccede il massimo. Una prova di *Concentrazione* è richiesta per cambiare velocità o direzione ed evocare incantesimi nello stesso round: se fallisce, la seconda azione prevista non si può eseguire. Ogni prova di caratteristica o d'abilità riceve una penalità in base alla velocità di volo: -2 oltre 36 mt/rnd, -4 oltre 72 mt/rnd.

Il Fattore di Manovrabilità (numero di cambiamenti di direzione in un round) di strutture o veicoli incantati per volare con questo incantesimo dipende dalla loro aerodinamicità e dalle dimensioni (v. regole presenti in *Champions of Mystara* o *Spelljammer boxed set*).

Quarto Livello

ABILITÀ ECCEZIONALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Effetto: potenzia una caratteristica o un'abilità generale

Questo incantesimo potenzia di 4 punti una delle caratteristiche del bersaglio (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma) o il valore di un'abilità generale o di un'abilità ladresca (+20%) del bersaglio, a scelta dell'incantatore. Il potenziamento dura 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.

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

ABILITÀ RUBATA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1d6 ore

Effetto: ruba un'abilità generale o capacità di classe

Evocando questo incantesimo il mago deve toccare la vittima (attacco di contatto), che può evitarne gli effetti con un TS contro Incantesimi a -2. Nel caso il TS fallisca, l'incantatore acquisisce una delle abilità generali o delle capacità di classe non legate alla magia di cui dispone la vittima (come un'abilità speciale dei ladri o un'opzione di combattimento dei guerrieri, ad esclusione degli attacchi multipli, o lo scacciare non-morti dei chierici) 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. *Dissolvi magie* lanciato sull'incantatore può annullare l'effetto e ripristinare l'abilità alla vittima.

L'effetto non può essere reso permanente.

ACQUA AERIFORME *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: rende acqua gassosa e respirabile; inverso rende aria liquido 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 aeri-

forme più leggera e respirabile dal mago e da coloro che si trovano nell'area d'effetto. 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 sta al suo interno non entra in contatto con l'acqua. 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, causando lo stesso effetto alle vittime (TS concesso).

La sfera protegge da qualsiasi attacco basato sull'acqua e concede un bonus di +2 ai TS contro attacchi basati sul ghiaccio, che causano automaticamente 1 punto di danno in meno per dado. Creature fatte di acqua (es. elementali, ondine) che vengono a contatto con la sfera aeriforme perdono 2d6 PF e capiscono che devono tenersi alla larga: se una creatura fatta di acqua viene inglobata completamente nella sfera e vi resta per più di un round, essa si dissolve e muore.

L'incantesimo inverso, *aria liquida*, trasforma l'aria nell'area d'effetto in una sostanza più densa e liquida che può essere facilmente respirata da creature subacquee. Il liquido 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).

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 +2 sul TS per ridurre ulteriormente i danni. Creature fatte di aria (es. elementali) che vengono a contatto con la sfera liquida perdono 2d6 PF e capiscono che devono tenersi lontano da essa: se una creatura fatta di aria viene inglobata completamente nella sfera liquida e vi resta per più di un round, essa si liquefa e muore.

L'*aria liquida* è invece deleteria se subisce 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 non viene distrutta dall'esterno (ha gli stessi PD dei PF arrecati) o tutti gli occupanti non effettuano con successo una prova di Forza a -4 (un tentativo al round): ciò significa che hanno spaccato il ghiaccio. Chi è imprigionato

nel ghiaccio non riesce a respirare finchè non si libera (si vedano le regole sul soffocamento).

ALI DELLA FENICE

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

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: 3 turni

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. Tuttavia, la creazione dell'armatura causa la perdita di 6 Punti Ferita all'incantatore, punti che possono essere riacquistati solo tramite cure magiche. Quest'armatura non è ingombrante e non interferisce in alcun modo con il movimento né con l'evocazione degli incantesimi, ma essa non può essere nascosta, visto che risplende sempre intorno al corpo del mago con l'intensità di una torcia.

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 dalla quale sia possibile vedere il cielo: è impossibile usarlo sottoterra o dentro stanze chiuse. Il raggio sembra provenire dal sole (anche quando non è visibile, come di notte), 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: 6 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 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, Saggezza e Carisma), la propria CA, i suoi Punti Ferita, il THAC0 ed i Tiri Salvezza, e non acquisisce nemmeno le capacità magiche o soprannaturali né le immunità speciali della nuova forma, perdendo anche le proprie (se le aveva). Mentre

l'incantatore è trasformato nella sua nuova forma, non può evocare incantesimi né utilizzare oggetti magici, e quelli indossati vengono fusi nella nuova forma e risultano impossibili da separare dal suo corpo. 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 NATURALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: barriera blocca gli animali o le piante

L'incantesimo crea una barriera invisibile intorno al corpo dell'incantatore che può essere di due tipi, in base agli esseri da cui vuole proteggersi.

Anti-animali: blocca tutti gli attacchi da parte delle specie animali normali o giganti, come pure da parte di insetti (compresi gli effetti di *sciame d'insetti* e *morte strisciante*) e qualunque altra creatura di intelligenza animale o inferiore (esclusi mostri fantastici).

Anti-vegetali: impedisce a qualsiasi vegetale animato o controllato e ai mostri vegetali di toccare fisicamente il druido, proteggendolo completamente da attacchi in mischia e da tentativi di intralciarlo.

Finché dura l'effetto, il mago può attaccare le creature da cui è protetto solo a distanza (con incantesimi o armi), poiché la barriera impedisce il contatto.

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 una razza di creature o le imprigiona al suo interno

Quando il mago lancia questo incantesimo, deve scegliere quale dei due cerchi mistici evocare.

Cerchio mistico protettivo: si tratta di un'area di 3 metri di raggio centrata sul mago che si sposta con lui o resta fissa nel punto in cui è stata evocata. La magia impedisce ad una specie particolare di esseri scelta e nota al suo creatore (es. draghi dorati, grifoni, sfingi, ghouls, vampiri, orchi, golem di pietra, ecc.) di penetrare nel cerchio e attaccare in mischia o coi propri poteri speciali tutti coloro che sono al suo interno, anche se le creature possono attaccare servendosi di armi scagliate o evocando incantesimi a distanza; chi resta nel cerchio però gode di un bonus di +1 ai TS e alla CA contro gli attacchi delle creature indicate. Se uno dei soggetti all'interno del cerchio attacca direttamente i nemici esterni, l'incantesimo ha termine immediatamente. Chi

esce dall'area d'effetto del *cerchio mistico* non gode più della protezione finché non rientra nel cerchio. Un singolo incantatore non può creare su di sé due cerchi protettivi: per modificare la protezione deve annullare il primo e crearne uno nuovo.

Cerchio mistico imprigionante: si tratta di un cerchio di rune argentate che appare nel punto toccato dall'evocatore e rimane fisso in quella posizione. Il creatore deve scegliere una specie di esseri a lui nota (es. drago rosso, nano, fantasma, lupo mannaro, ecc.) e se uno di questi entra nel *cerchio imprigionante* deve effettuare un TS Incantesimi con penalità di -2 (se contro uno specifico essere il TS è a -4): se il TS riesce può uscire dal cerchio, ma è costretto ad un nuovo TS ogni volta che lo attraversa. Se il TS fallisce, la vittima è costretta al suo interno senza poter fuggire finché il cerchio persiste, ma se è di livello pari o superiore al mago può tentare un nuovo TS ogni minuto per uscire. Se le dimensioni della creatura sono superiori all'ampiezza del cerchio, esso si allarga per comprenderla tutta senza influenzarne altre. Il cerchio impedisce al prigioniero di sfruttare i suoi poteri speciali e di fuggire (anche usando la magia), ma non di usare armi a distanza o incantesimi per nuocere ai suoi nemici o per dissolvere il *cerchio mistico*.

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 a -2.

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 magicamente 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, rab-

bia, 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 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 gli obbediscono, eccezion fatta per ordini suicidi, finché dura la concentrazione. Per dare ordini alle telepatici alle piante, l'incantatore deve concentrarsi per tutto il round, senza poter altro che camminare o parlare. Se vuole animare piante comuni 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*.

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 una probabilità del 20% 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 un proiettile

Durata: 1 turno ogni 2 livelli

Effetto: crea proiettili normali o magici

Questo incantesimo può essere associato ad un'arma da tiro o ad un proiettile, ottenendo due effetti differenti. Un'arma da tiro crea frecce o dardi di energia quando viene usata, senza bisogno di incoccare proiettili. I dardi creati in questo modo scompaiono dopo un round, sia che colpiscano o manchino il bersaglio, e sono considerati magici (pur non avendo bonus al colpire né ai danni) con bonus pari a quello dell'arma (minimo +1) per capire quali creature riescono a ferire. L'arma conserva il potere di *creare proiettili* per la durata dell'incantesimo, e può scagliare fino a un massimo di 5 dardi ogni round.

Se l'incantesimo viene associato a un dardo non magico di dimensioni medie o inferiori, una volta posto il dardo in un contenitore esso produce immediatamente altri 20 dardi per livello dell'incantatore, poi l'effetto cessa. A differenza del precedente uso, in questo caso il proiettile è 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.

Se l'incantatore possiede un'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 tessuto prodotto fuoriesce dalle mani dell'incantatore alla velocità di 1 mq al round e si adagia sul terreno antistante; se ci sono degli ostacoli, si

ammucchia contro di loro, senza spingerli via. Il tessuto appena creato non può essere appiccicato ad altri oggetti (quindi non è possibile usarlo come barriera per ostruire 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.

DISPERAZIONE OPPRIMENTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: sfera di 9 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 nel panico tutte le creature entro una sfera di 9 metri di raggio. Se le vittime non superano un TS contro Incantesimi mentali a -2, 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 vol. max 3 m³ per livello

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 di volume massimo 3 m³ per livello, e la zona di *distorsione* si sposta con la creatura (influenzando lei sola) o con l'oggetto (influenzando tutti coloro che si trovano entro 1 metro da esso). Questo rende piuttosto difficile colpire bersagli nella zona influenzata e protegge il bersaglio da varie forme di attacco, specialmente dalla distanza. Tutti coloro che attaccano il bersaglio in mischia subiscono una penalità di -2 a tutti i Tiri per Colpire, mentre un bersaglio in grado di spostarsi ottiene anche un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza contro effetti schivabili, oltre alla possibilità di effettuare un TS Incantesimi per evitare anche i dardi magici di solito infallibili.

Gli attacchi contro il bersaglio effettuati con comuni armi da tiro o scagliate falliscono automaticamente, mentre quelli effettuati con armi o proiettili magici hanno una probabilità di mancarlo del 50% anche quando il TxC indica un colpo andato a segno.

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*.

EROISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente ogni 2 livelli

Durata: 1 turno per livello

Effetto: potenzia i DV/Liv delle creature influenzate

Questo incantesimo permette ad un massimo di 1 essere vivente ogni due livelli entro 72 metri dall'incantatore di guadagnare livelli e/o Dadi Vita addizionali rispetto al normale; applicazioni multiple dell'incantesimo sui medesimi soggetti non hanno effetto (i benefici non sono cumulabili).

Per tutta la durata dell'incantesimo, le creature influenzate guadagnano un certo numero di Dadi Vita (se mostri privi di livello) o livelli (se appartengono ad una classe) in base al loro livello iniziale (v. tab. 2.5): questo potenziamento ha come unico effetto di migliorare il THACO, i Tiri Salvezza e i Punti Ferita in base al nuovo livello raggiunto. I danni subiti dalle creature influenzate da questo incantesimo vanno sottratti prima dai Punti Ferita guadagnati magicamente, e lo stesso si applica ad eventuali risucchi di energia subiti.

Tab. 2.5 – Effetti dell'Eroismo sulle creature

<i>Livello della Creatura</i>	<i>Effetto dell'Eroismo</i>
Uomo Comune	Diventa un Guerriero di 4°
Livello o DV 1-3	Guadagna 3 livelli o DV
Livello o DV 4-8	Guadagna 2 livelli o DV
Livello o DV 9+	Guadagna 1 livello o DV

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

EVOCA 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 vivente nota all'incantatore e originaria del suo piano che obbedisce agli ordini telepatici dell'evocatore per 1 turno, combattendo anche fino alla morte se necessario. La creatura appare entro il raggio d'azione e agisce immediatamente al meglio delle sue capacità: può allontanarsi dall'evocatore per eseguire qualsiasi compito egli comandi, e mantiene con esso un legame telepatico unidirezionale (il mago invia ordini, ma la creatura non può rispondere né far capire ciò che percepisce).

La creatura evocata può avere DV uguali o inferiori a 3/4 del livello del mago (max 20 DV al 27°) con al massimo 2 asterischi, e compare con un equipaggiamento standard e senza livelli di classe. Le uniche creature non evocabili sono Non-morti, Costrutti, Melme, Draghi, Umani, Semi-umani e Vegetali, oltre a esseri extraplanari.

L'incantatore può evocare un solo essere con ogni incantesimo, ma nulla gli vieta di usare la magia più volte per richiamare diversi alleati mostruosi.

La creatura resta al servizio del mago fino al termine dell'incantesimo, oppure finché non viene uccisa, dissolta o rimandata indietro magicamente.

Occorre sottolineare che sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare PE, che vengono acquisiti sconfiggendo chi le ha evocate.

EVOCA 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. L'abitazione a un piano 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 riscaldato usando il camino). L'incantatore può scegliere di creare al suo interno una serie di oggetti tra i seguenti: letto (con guanciaie e coperta), tavolo per 4 persone, sedia, scrivania con 2 cassetti. Il numero totale di oggetti non può superare la metà del livello del mago (esempio: un mago di 10° può creare 2 letti, un tavolo e 2 sedie) e svaniscono se portati fuori dal rifugio.

Il cottage e gli oggetti creati scompaiono al termine dell'effetto, oppure se vengono influenzati con successo da un *dissolvi magie*. 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 6 metri di diametro

Durata: istantanea

Effetto: bocca zannuta di roccia attacca un bersaglio

L'incantesimo crea una bocca larga 6 metri nel terreno entro il raggio d'azione, che si avventa sulla vittima indicata protendendosi dal terreno per 3 metri come un serpente di roccia e azzannando il bersaglio.

La bocca può colpire al massimo una creatura di taglia enorme (H) o due di taglia grande (L), quattro di taglia media (M), otto di taglia piccola (S), sedici di taglia minuta (T) o trentadue di taglia minuscola (D), se concentrate in un cerchio del diametro di 6 metri. Le fauci colpiscono automaticamente e causano 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (massimo 20d6 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 3 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 4° 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. Eventuali oggetti presenti nella zona interessata (come una tenda o un carro) si considerano bersagli dell'attacco e finiscono 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 il bersaglio in una creatura dall'apparenza bestiale, risvegliando il suo lato selvaggio e gli istinti primordiali sopiti. Se vuole, la vittima può opporsi alla magia con un favorevole TS Incantesimi, altrimenti subisce una mutazione immediata che aumenta la peluria sul corpo, fa crescere zanne e artigli coi quali può portare tre attacchi naturali al round, causando 1d4 PF + bonus Forza con ognuno; se già dotato di attacchi naturali, aggiunge 1d4 PF ai danni provocati con morso e artigli. 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 focalizzare la sua attenzione); se l'Intelligenza di un mago scende sotto ai 9 punti, egli perde la capacità di evocare 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 l'astuzia. La *forma bestiale* permane finché l'effetto non termina o viene dissolto.

FORMA FIAMMEGGIANTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: corpo dell'incantatore diventa di fuoco

Il corpo del mago viene avvolto da un'aura fiammeggiante che illumina un'area di raggio di 12 metri senza provocargli ustioni. Finché resta in *forma fiammeggiante* il personaggio è considerato protetto da una *resistenza al fuoco*, è immune al veleno, può essere ferito solo da armi magiche o da incantesimi, ed è in grado di usare tutte le sue armi ed oggetti magici (tranne quelli che sfruttano effetti basati su acqua o gelo), anche se non può evocare incantesimi. Qualsiasi creatura entro 1,5 metri dal mago subisce 1d6 punti di danno al round a causa del calore e deve effettuare un TS contro Paralisi per evitare di incendiarsi, perdendo 1d6 PF al round finché non spegne le fiamme (operazione che impiega 1 round intero). Qualsiasi oggetto manipolato dall'incantatore come parte del suo equipaggiamento assume l'aura di fuoco, ma torna normale se si stacca dal suo corpo. Il mago può tornare in forma normale quando vuole, e ciò pone fine all'incantesimo.

FORMA GLACIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: corpo dell'incantatore diventa di ghiaccio

Questo incantesimo fa diventare di ghiaccio il corpo del mago, che in questa forma è considerato protetto da una *resistenza al gelo* ed immune ai veleni, può essere ferito solo da armi magiche o da incantesimi, ed è in grado di usare tutte le sue armi ed oggetti magici (tranne quelli che sfruttano effetti basati sul fuoco), anche se non può evocare incantesimi. Qualsiasi creatura entro 1,5 metri dal mago subisce 1d6 punti di danno dal gelo che emana e deve effettuare un TS contro Paralisi per evitare di essere ritardato per il round successivo. Qualsiasi oggetto manipolato dall'incantatore diventa gelido, ma torna normale se si stacca dal suo corpo. Il mago può tornare in forma normale quando vuole, e ciò pone fine all'incantesimo.

FRECCIA NERA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: dardo di energia causa 9d6 PF e rallenta

Questo incantesimo crea una freccia di energia negativa che il mago può indirizzare contro qualunque creatura visibile entro 36 metri: il dardo colpisce automaticamente il bersaglio (a meno di incantesimi che lo

devino come *scudo magico* o *scudo deflettente*), e causa alla vittima 9d6 Pf non dimezzabili.

Il bersaglio deve poi effettuare un TS contro Raggio della Morte: se il TS riesce, non ci sono effetti ulteriori, viceversa la vittima viene avvolta da un campo di energia negativa che permane per 1 round per livello del mago e risucchia l'energia vitale della vittima, che subisce 1 punto di danno al round e si muove come sotto gli effetti di *lentezza* (v. incantesimo di 3°) finché la magia ha termine o viene dissolta.

I non-morti non subiscono danni da questo incantesimo, che anzi li risana anziché ferirli, e il campo di energia li rende più veloci (+1 Iniziativa e TxC).

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.

ILLUSIONE VEGETALE

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 consenzienti entro un cerchio del diametro di 72 metri come alberi di una macchia tipica della zona in cui si trovano; se usato sott'acqua, l'effetto fa apparire gli esseri come un banco di alghe, sottoterra come una serie di funghi giganti. L'illusione è efficace nei confronti di coloro che osservano la zona dall'esterno, e anche

nei confronti di coloro che attraversano la zona, 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 la vegetazione, e può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per scoprire il soggetto in questione (e lui solo).

INCANTARE OGGETTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso massimo 10 kg

Durata: 2d6 ore

Effetto: associa incantesimo a oggetto o bonus a arma

Con questo incantesimo il mago incanta temporaneamente un oggetto comune (massimo peso: 10 kg, ovvero 200 monete) rendendolo magico per 2d6 ore. Se associa l'incantesimo a un'arma, essa diventa temporaneamente un'arma magica +3, col bonus che si applica sia al colpire che ai danni, e può essere usata da chiunque. In alternativa il mago può incantare l'oggetto con un incantesimo da lui conosciuto tra quelli dei primi tre livelli di potere (carica singola), che viene rilasciato pronunciando una parola specifica prima che termini l'incantamento, come se fosse l'incantatore a evocarlo. 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: 6 turni

Effetto: una creatura diviene invisibile

Grazie a questo incantesimo, il soggetto toccato diventa immediatamente invisibile a qualsiasi creatura. L'individuo torna visibile non appena attacca qualcuno, utilizza magie o viene ferito in qualche modo, ma fintanto che dura l'incantesimo, egli può ritornare nuovamente invisibile concentrandosi per un round (come se lanciasse un incantesimo). Al termine dell'effetto (o se viene dissolto prima magicamente), il soggetto torna 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.

IPNOTISMO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: una creatura vivente e senziente

Durata: 1 turno

Effetto: controlla azioni di creatura ipnotizzata

L'incantatore ottenebra la mente della vittima e la influenza con comandi inconsci. Questo incantesimo funziona solo su esseri viventi con Intelligenza di almeno 3 punti (superiore a quella di un animale) presenti entro 12 metri. Solo creature con 4 DV/livelli o più possono resistere all'ipnosi con un favorevole TS contro Incantesimi mentali con penalità di -2. Se il TS riesce, l'ipnotizzatore può restare concentrato sulla vittima fino a 3 round, imponendo un nuovo TS a -3 il 2° round e -4 al 3°, ma se il bersaglio resiste l'*ipnotismo* non ha effetto. Se invece il TS fallisce, la creatura cade in uno stato alterato di coscienza in cui può ancora agire normalmente, attaccare e concentrarsi, ma a causa dei riflessi annebbiati subisce una penalità di 1 punto alla CA, ai Tiri per Colpire, ai TS, all'Iniziativa e a tutte le prove di caratteristica e abilità.

La vittima dell'*ipnotismo* inoltre percepisce le parole e le azioni del mago nel modo più favorevole (come per *charme*). Mentre l'incantesimo è attivo la creatura ipnotizzata mantiene i suoi atteggiamenti e le sue convinzioni, ma non attaccherà mai il mago, che può impartirgli istruzioni, purchè la vittima lo oda e ne comprenda il linguaggio. La vittima eseguirà qualsiasi ordine dell'ipnotizzatore, ad esclusione di quelli suicidi. Nel caso di istruzioni che vanno contro la sua morale o le sue abitudini, è necessario che l'ipnotizzatore vinca una prova contrapposta di Carisma per costringere la vittima ad obbedirgli, e se fallisce potrà ritentare solo trascorso un minuto.

Il mago non deve rimanere concentrato per mantenere l'effetto sulla vittima: lo stato di ipnosi dura 1 turno, a meno che non venga interrotto prima se il soggetto subisce danni o se la magia viene dissolta. Al termine dell'effetto la vittima è stordita per 1 round e non ricorda nulla di ciò che ha fatto in stato di ipnosi.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LANCIA DI GHIACCIO

Scuola: Invocazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: bersagli multipli

Durata: istantaneo

Effetto: lancia di ghiaccio che fa 1d6 danni per livello

L'incantesimo crea una lancia di ghiaccio lunga 3 metri sopra il mago che si dirige verso un bersaglio visibile distante da 3 a 54 metri, compiendo un percorso in linea retta. La lancia causa 2d6 punti di danno non dimezzabili alle vittime che colpisce lungo

il suo percorso. Raggiunto il bersaglio finale la lancia esplode e le schegge di ghiaccio causano 1d6 danni per livello dell'incantatore alle creature presenti in una sfera di raggio 3 metri (TS Incantesimi per dimezzare). Gli esseri del gelo (come giganti e le salamandre dei ghiacci) e i non-morti subiscono automaticamente metà dei danni, e possono ridurli a 1/4 con un favorevole TS. **Esempio:** un mago di 10° scaglia la lancia contro un drago rosso e colpisce anche 2 orchi lungo il percorso. Gli orchi subiscono 2d6 PF e quando impatta sul drago l'esplosione di ghiaccio causa 10d6 PF a tutti i presenti entro 3 metri (drago compreso); tutte le vittime tranne gli orchi possono dimezzare i danni con un favorevole TS Incantesimi.

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).

MAGNETISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un bersaglio max taglia Grande

Durata: 1 minuto per livello

Effetto: attira o respinge oggetti metallici

Questo incantesimo crea un potente campo magnetico spesso 10 cm sulla superficie dell'oggetto o della creatura toccata, in grado di respingere oggetti metallici di peso uguale o inferiore a quello del "ma-

gnete” o attirare oggetti per un peso complessivo pari a quello del “magnete”. Per la durata dell’incantesimo un soggetto può scegliere di attivare il potere una volta al round, altrimenti rimane sopito; anche attivandolo, il soggetto può comunque fare altre azioni (combattere, muoversi, evocare incantesimi, ecc.). Se il *magnetismo* è negativo, qualsiasi oggetto metallico non riesce ad avvicinarsi oltre 1 metro e le armi vengono deviate. Tuttavia, se il soggetto possiede oggetti metallici, questi schizzano via a 3 metri di distanza, quindi non può usare armi metalliche. Se il *magnetismo* è positivo, il soggetto attira a sé 1 oggetto metallico determinato entro 9 metri (o viene attirato contro quest’ultimo se pesa più del limite) o quelli presenti entro 3 metri intorno a lui, ma non può scagliare lontano da sé oggetti metallici. Se l’oggetto attirato è indossato o posseduto da una creatura, essa può effettuare una prova di Forza con malus di -4 ogni round per trattenere l’oggetto.

Se il potere è associato a un oggetto invece, il *magnetismo* positivo o negativo è attivo sempre fino al termine dell’effetto o finché non dissolto magicamente, e il tipo di *magnetismo* scelto non si può modificare.

MALEDIZIONE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d’effetto: una creatura, un oggetto o un luogo

Durata: permanente

Effetto: maledice una creatura, un oggetto o un luogo

Questo incantesimo consente all’incantatore di maledire una creatura, un oggetto o un luogo di volume massimo pari a 1 metro cubo per livello. Una creatura può resistere all’effetto con un favorevole TS Incantesimi a -2, un oggetto o un luogo se magici o consacrati hanno una probabilità del 10% per livello della magia. La *maledizione* imposta può essere una penalità di massimo -4 a uno dei seguenti elementi: una caratteristica, Tiro per Colpire, danni inflitti, un tipo di Tiro Salvezza, una prova di abilità. La maledizione su un manufatto può anche invertire l’effetto magico che possiede rendendolo deleterio (ad esempio un anello che rivela le menzogne potrebbe costringere il possessore a mentire sempre, una spada +3 diventerebbe -3 al colpire e ai danni, ecc.). È anche possibile sia nel caso di oggetti che di persone imporre una maledizione che emuli un incantesimo dal 1° al 4° che comporti un peggioramento delle capacità fisiche o mentali del soggetto, o persino inventarsi qualche tipo di penalità correlata alle azioni della vittima (ad esempio starnutire se cerca di parlare, rendendo necessaria una prova d’Intelligenza per recitare incantesimi, dire sempre la verità o mentire sempre, ecc.) o alla sua condizione fisica o mentale (zoppicare riducendo il movimento a metà, soffrire di dissenteria, diventare deforme, oppure cambiare allineamento o sesso, ecc.). La *maledizione* è sempre soggetta ad approvazione del DM, e può portare alla morte della vittima nel lungo periodo (dopo almeno 1 mese). Incantatori di 10° livello o superiore possono persino trasformare la vittima in un licanthropo o in un non-morto inferiore (zombi, ghoul o spettro), ma la trasformazione richiede 1 mese. La *maledizione*

inflitta è permanente e può essere rimossa solo da *scaccia maledizioni*, *distruzione del male* o *desiderio*, oppure per volontà di chi l’ha imposta.

MANIPOLAZIONE CORPOREA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d’effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: aggiunge una protesi al corpo di un essere

Questo incantesimo consente all’incantatore di attaccare una protesi di qualsiasi tipo al corpo del soggetto, che se vuole evitare l’effetto deve tentare un favorevole TS contro Incantesimi. Mentre evoca la magia, l’incantatore deve toccare il bersaglio e avere nell’altra mano la protesi che intende inserire nel suo corpo, che si aggancia automaticamente alla sua pelle e alle ossa. Di solito la manipolazione si usa per attaccare un arto reciso (anche se non è quello originale funziona ugualmente, ma non fa recuperare i PF persi dal totale a causa dell’amputazione), fondere un’arma direttamente ad un arto (usandola senza essere disarmato e sfruttando la sua maestria), creare un esoscheletro che migliora la CA o aggiungere arti per potenziare il movimento (coda per nuotare, ali per volare, zampe per saltare o correre più veloce). Non è possibile aumentare il numero degli attacchi standard in alcun modo, ed ogni manipolazione riduce di 1 punto la Destrezza del soggetto. Queste aggiunte sono permanenti e non influenzabili dall’annullamento della magia.

MANIPOLAZIONE VEGETALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d’effetto: superficie di 270 mq

Durata: permanente

Effetto: fa crescere o rimpicciolisce le piante

L’incantesimo può essere usato in due modi:

Crescita vegetale: 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.

Riduzione vegetale: rimpicciolisce 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 *manipolazione vegetale* dura finché non viene invertito, oppure rimosso da una serie di *dis-*

solvi magie lanciati contemporaneamente, che coprono per intero la superficie stregata.

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 1000 kg di peso. Esseri con peso superiore che realizzano una prova di Forza per oltrepassare la mano vengono rallentati dimezzandone la velocità di movimento. Essa però non intralcia qualsiasi altra creatura che tenti di oltrepassarla: per tutti gli altri esseri, la mano è visibile e trasparente ma non costituisce un ostacolo e vi passano attraverso come fosse fatta d'aria.

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 con armi comuni: 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. 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. Non c'è limite al numero di *mani interposte* evocabili 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: speciale

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 e la mentalità (Intelligenza, Saggezza e Carisma) tipici della creatura, anche se mantiene i propri Punti Ferita, l'età relativa e brandelli di ricordi originali, 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 le capacità magiche o soprannaturali (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.

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: ciò significa che non è possibile dar forma a mostri con una delle dimensioni superiore a 6 metri.

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 solo il 30% dei danni reali, non ri-

sentono di eventuali attacchi speciali del mostro e sanno di poterlo danneggiare con qualsiasi arma.

Dato che si tratta di illusioni quasi reali, le creature hanno solo il 30% dei Punti Ferita normali (ad esempio un orso con 6 DV avrà solo il 30% 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 speciali (rigenerazione per troll e vampiri, ad esempio). Per quanto riguarda gli attacchi speciali (sguardo, soffio, risucchio d'energia, ecc.), essi non sono reali, ma le vittime che credono nell'illusione si comporteranno di conseguenza finché non scoprono l'inganno.

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 smascherato. Se non dispone di un'arma +2, difficilmente attaccherà il vampiro, sapendo della sua immunità. 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.

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) spesso 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 4d6 punti di danno non dimezzabili, e le creature del fuoco subiscono 5d6 danni.

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 (forma e dimensioni sono a discrezione dell'incantatore) spesso 30 centimetri, che

blocca la visuale e impedisce a tutte le creature dotate di 4 DV/livelli o meno di attraversarlo (se ci provano, muoiono arse vive). Le creature dotate di 5+ DV/livelli possono passarci attraverso, ma subiscono 4d6 punti di danno da fuoco non dimezzabili, e le creature acquatiche e del freddo subiscono 5d6 danni.

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 30 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. 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, ha CA 7 e 5 Punti Strutturali (v. Volume 3). Gli esseri con 4 DV/livelli o meno non possono abbatterlo fisicamente in alcun modo, ma potrebbero usare incantesimi per distruggerlo. Esseri con 5+ DV/livelli possono aprirvi un varco sfondandolo (prova di Forza con penalità di -18) o colpendolo con armi fino ad arregarli almeno 1 PS (considerato come Cristallo, rif. Vol. 3 pag. 38). Se una creatura non immune al freddo si avvicina a meno di 1 metro dal muro essa subisce 1d6 PF al round a causa del gelo magico, e questo accade anche qualora vi passi attraverso creando una breccia.

Se non viene dissolto magicamente, il muro permane per 6 turni, al termine dei quali scompare, lasciando 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 a -4. 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 caduta attraverso i vapori riducono i danni di 1d6. Un vento forte (40 km/h), *dissolvi magie* o *dissolvi nebbia* possono spazzare via la *nebbia solida* prima del tempo.

OCCHI DEL MORTO

Scuola: Divinazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: un cadavere o creatura non-morta

Durata: 1 ora per livello

Effetto: mago può vedere e sentire attraverso la vittima

L'incantesimo stabilisce un collegamento con un cadavere o un non-morto che consente al mago di vedere e udire come fosse nella testa del bersaglio sfruttando i propri sensi e quelli dell'essere. Un non-morto può evitare che il collegamento venga stabilito effettuando un favorevole TS contro Incantesimi; se il non-morto è controllato dall'incantatore, non ha diritto ad alcun TS (lo stesso vale per cadaveri inanimati).

Il mago non acquisisce alcun controllo sul bersaglio se già non lo possiede, quindi deve affidarsi alle informazioni raccolte sulla base dei sensi e della libertà d'azione del ricettacolo. Per mantenere il contatto è necessario che il mago rimanga concentrato: se il contatto si interrompe è sempre possibile ripristinarlo il round successivo finché l'effetto non cessa, ammesso che il bersaglio rimanga entro un raggio di 1 km per livello dell'incantatore. Se il bersaglio va oltre questo raggio, lascia il piano su cui si trova l'incantatore o viene distrutto, il legame si spezza e l'incantesimo ha termine. Il legame cessa anche nel caso in cui il mago o il ricettacolo siano vittime di un tentativo riuscito di dissolvere la magia, o entrino in un'aura di 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 in base alle condizioni ambientali della zona in cui l'occhio si trova. L'occhio è dotato di infravisione e individua le creature invisibili fino ad una distanza 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.

PARETE DI ROCCIA

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'apertura ampia fino a 4 metri quadri per livello, nascondendo l'esistenza del passaggio a qualsiasi tipo di individuazione non magica.

La magia differisce da altri incantesimi simili (come *muro di pietra* e *creare pietra*) poiché la superficie creata è sempre assolutamente identica al tipo di pietra di cui è fatto il passaggio da ostruire. Anche se è spesso solo 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 roccia* può passarvi attraverso normalmente, aprendola come se fosse una porta (che resta aperta per 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 2 metri e profondo 3 metri

Durata: 3 turni

Effetto: crea un foro profondo 3 metri in una barriera

Questo incantesimo apre un foro profondo 3 metri e del diametro di 2 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 per 3 turni, al termine

dei quali si richiude. Se qualcuno si trova ancora nel tunnel quando il foro si chiude, 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 entra 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 di carpire le sue reali intenzioni o pensieri su un argomento distorcendoli. Il risultato di un *ESP* o di qualsiasi altro incantesimo divinatorio di 4° livello (*individuare il male* o *l'allineamento*, ecc.) darà sempre l'esito più favorevole per l'incantatore, permettendogli di ottenere la fiducia dell'esaminatore. Inoltre se sottoposto alla lettura del pensiero, il mago potrà scegliere quali risposte dare.

Se si usano incantesimi divinatori di 5° livello o superiori, la probabilità di riuscire a superare la barriera di informazioni fittizie e scoprire le reali intenzioni del mago è pari al 10% 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 ha commesso un omicidio. Quando il mago della gilda (13° livello) sonda la sua mente per scoprire prove di complotto o tradimento con un *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, Said sceglierà tra i suoi pensieri un luogo del porto lontano dal suo reale nascondiglio. Se invece il mago utilizzasse la *telepatia*, potrebbe scoprire l'inganno con una probabilità pari al 30% ad ogni domanda che presuppone una falsa risposta.

PILOTA AUTOMATICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un veicolo mosso dalla magia

Durata: 6 turni + 2 turni per livello

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, ma individua gli ostacoli (tempeste, oggetti o creature volanti, rilievi montuosi, crepacci o asteroidi) entro un raggio di 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, o 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, Saggezza 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 annullare la magia.

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.

RAFFICA DI VENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Effetto: esplosione d'aria estingue fuochi, acceca e assorda per 2d6 round (TS riduce) e fa 8d6 PF (no TS)

Questo incantesimo crea un'esplosione di aria compressa in un'area di 6 metri di raggio entro 36 metri in grado di estinguere qualsiasi fiamma scoperta (candele, torce, fuochi da campo, ecc.) presente nell'area d'effetto, e ha il 90% di probabilità di spegnere fiamme protette. Inoltre, lo sbalzo di pressione acceca e assorda i presenti nell'area per 2d6 round, e causa anche 8d6 danni non dimezzabili alle creature presenti: è concesso un TS contro Incantesimi solo per limitare ad 1 round gli effetti secondari di cecità e sordità.

RAGGIO VAMPIRICO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1d4 ore

Effetto: risucchia 2 livelli alla vittima (1 solo con TS)

Pronunciando questo incantesimo il mago punta un dito verso un bersaglio vivente entro 18 metri e un raggio di energia negativa colpisce la vittima, che deve effettuare un TS contro Raggio della Morte: se

fallisce perde 2 livelli o Dadi Vita, mentre se riesce ne perde comunque uno, con tutti gli svantaggi connessi al risucchio d'energia. In entrambi i casi, i DV/Livelli persi verranno riacquisiti 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.

RUNA DI GUARDIA

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto

Durata: permanente finché attivato

Effetto: runa protettiva su un oggetto fa 1d6 Pf/livello

Questo incantesimo permette di tracciare un simbolo magico su di un oggetto per proteggerlo. La runa può essere apposta su qualsiasi oggetto inanimato di dimensioni massime di 3 × 3 × 3 metri, ma su di uno stesso oggetto non si può apporre più di una *runa di guardia*. Non è possibile tracciare questo sigillo arcano su una creatura vivente, né su un essere animato magicamente (come un costruito o un non-morto o manufatti che agiscono grazie ad *animare oggetti*), ma nulla vieta di associarla ad un oggetto magico.

Quando l'incantesimo viene lanciato, il mago stabilisce una parola o un codice magico: se qualcuno tocca l'oggetto protetto dal sigillo senza pronunciare la parola magica, la *runa di guardia* scatta, causando un'intensa detonazione che si può udire entro 100 metri (considerato un rumore forte). L'onda sonora infligge a tutti coloro che si trovano entro un raggio di 6 metri dall'oggetto 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore, e le vittime possono effettuare un TS contro Incantesimi per dimezzare le ferite subite. L'esplosione non danneggia l'oggetto su cui la runa era stata tracciata (e che quindi era tenuta a proteggere) e pone fine all'effetto della runa, che svanisce.

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 e forse anche di capire di che cosa si tratti (ha una penalità di -30% a entrambi i tentativi), 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 detonazione.

SCACCIA MALEDIZIONI

Scuola: Abiurazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente o per 1d20 round

Effetto: rimuove una maledizione che grava su una creatura, un oggetto o un luogo

Questo incantesimo è in grado di rimuovere perennemente qualsiasi *maledizione* gravi sulla persona, l'oggetto o l'area toccata dal mago se questi è di livello uguale o superiore a chi ha creato la *maledizione*; in caso contrario, l'effetto negativo viene rimosso solo per 1d20 round. L'incantesimo rimuove una sola *maledizione* con ogni applicazione, per cui se più maledizioni gravano su un bersaglio, occorreranno diversi incantesimi *scaccia maledizioni* per annullarle tutte.

SCOLPIRE PIETRA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

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

Durata: permanente

Effetto: modella 270 dm³ 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 accompagnato da una relativa prova di abilità *Scolpire*: se il personaggio non la possiede, l'opera sarà sempre abbastanza approssimativa e priva di valore artistico. Inoltre, c'è sempre una probabilità del 30% che una forma che necessita di parti mobili non funzioni.

Scolpire pietra permette anche di riparare completamente oggetti di pietra che rientrano nel volume influenzabile, o riparare grandi costruzioni di pietra o roccia (come case o mura) nei punti danneggiati al ritmo di 1 PS ogni 5 livelli del mago. L'incantesimo permette anche di cambiare forma ad un muro di mattoni 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. Se usato su creature di roccia e pietra (golem o elementali), l'effetto può curare o causare 3 PF per livello (max 60), con un TS Incantesimi per dimezzare i danni.

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 tocchi il divinatore e osservi la 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 del bersaglio).

Per visualizzare il bersaglio occorre effettuare una prova di Intelligenza, che riceve un modificatore in base alla conoscenza del bersaglio che ha il personaggio e al focus di cui dispone (v. tab. 2.6). Se la prova riesce, il bersaglio viene visualizzato correttamente, viceversa l'incantesimo fallisce e non si può riprovare a visualizzare quel bersaglio per le successive 24 ore.

Tab. 2.6 – Modificatori alla prova di *Scrutare*

Conoscenza	Modificatore
Nessuna (necessario Focus)*	-9
Di seconda mano (udito racconti)	-6
Di prima mano (incontrato 1 volta)	-3
Familiare (conosciuto da tempo)	+0
Focus	Modificatore
Disegno o mappa	+1
Oggetto personale	+2
Parte del corpo	+4

Nota: i modificatori elencati in tabella sono cumulativi.

Esempio 1: Lyrandar 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 *scrutare* focalizzandosi su Sabine, e deve effettuare una prova di Intelligenza con bonus di +2: +0 perché è familiare a Lyrandar, a cui si aggiunge un +2 perché lui possiede la sua spilla. Se la prova riesce, Lyrandar visualizza il suo bersaglio, viceversa l'incantesimo non ha effetto e Lyrandar dovrà attendere 24 ore prima di riprovare.

Esempio 2: 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. Ha due possibilità: la prima è visualizzare un oggetto specifico del tesoro (ad esempio la sua *bacchetta del freddo*), la seconda di scovare il ladro. Alamon cercherà innanzitutto di visualizzare la bacchetta (prova di Intelligenza senza penalità dato che la bacchetta gli è familiare) e solo se fallisse potrebbe tentare di individuare il furfante, con un modificatore finale di -7 alla prova (-9 dato che Alamon non l'ha mai visto, +2 perché possiede un suo oggetto personale).

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 evocare 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 ELEMENTALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno

Effetto: barriera dimezza danni da un elemento

Questo incantesimo crea una barriera che avvolge il soggetto toccato e lo protegge da attacchi basati su uno tra gli elementi seguenti, scelto quando crea lo scudo: fuoco, gelo, elettricità, acido. Per effetto della magia il corpo del soggetto sembra avvolto da un'aura che emana luce quanto una normale torcia, il cui colore dipende dal tipo di protezione scelta: bianco per lo *scudo gelido* (gelo), scarlatto per lo *scudo ardente* (fuoco), viola per lo *scudo acido* (acido) e blu per lo *scudo elettrico* (elettricità/fulmini). Lo scudo assorbe automaticamente metà dei danni da attacchi basati sull'elemento scelto, e il personaggio può effettuare eventuali Tiri Salvezza per ridurre ulteriormente i danni se l'effetto o la situazione lo consente (ad esempio se colpito da una *palla di fuoco* mentre è protetto da *scudo ardente* dimezza automaticamente i danni e può ridurli a un quarto con un favorevole TS). Non è possibile usare multiple applicazioni dello *scudo elementale* per proteggersi contemporaneamente contro diversi tipi di elemento: qualsiasi scudo creato successivamente sostituisce il primo per effetti durata.

SECONDA VISTA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: vedere esseri invisibili e fate nella vera forma

Questo incantesimo permette al soggetto toccato di vedere tutte le creature appartenenti alla stirpe fatata presenti entro 18 metri (invisibili o magicamente

trasformate) nella loro vera forma e di vedere chiaramente tutte le cose e le creature invisibili entro 18 mt.

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, e anche se non lo protegge da esso gli dà la possibilità di contrastarlo con incantesimi di illusione o di abiurazione. 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 3 livelli

Durata: istantanea

Effetto: 1 sfera elettrica ogni 3 livelli causa 4d6 PF

Questo incantesimo crea una sfera di energia elettrica per ogni tre livelli dell'incantatore (arrotondando per eccesso, max. 4 sfere al 12°). 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

Questo incantesimo crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria. 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 re-

so 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.

STRALI ELEMENTALI

Scuola: Invocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: fino a otto creature

Durata: istantanea

Effetto: 8 strali d'energia fanno ciascuno 1d8 Pf

L'incantatore evoca il potere distruttivo di un elemento sulle sue dita e lo scaglia contro i bersagli scelti sotto forma di 8 dardi *infuocati*, *ghiacciati*, o *elettrici* (un solo tipo a discrezione dell'invocatore). Gli *strali elementali* possono essere diretti contro un singolo bersaglio visibile o contro bersagli separati (uno per dardo) entro il raggio d'azione: essi colpiscono sempre senza bisogno di TxC, causando ciascuno 1d8 PF (senza TS per ridurre i danni).

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 72 metri

Durata: speciale

Effetto: maschera il tipo di terreno in area raggio 72mt

Questo incantesimo altera l'aspetto di una zona di raggio fino a 72 metri, 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 nave 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, con un modificatore da +0 a +5 in base alle circostanze; 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 (TS a +2). Se un esploratore si avventura alle pendici della collina illusoria che nasconde un castello potrà fare un primo TS per vedere oltre l'illusione; se fallisce e inizia a salire la collina, si rende conto che sta affondando nel terreno e il suo nuovo TS avrà sicuramente un bonus di +5. 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.

TERRORI NOTTURNI

Scuola: Illusione

Raggio: 1 km

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: speciale

Effetto: una fobia nega il riposo alla vittima

Questo incantesimo può essere evocato solo dopo il calar del sole e ha effetto su un essere vivente che il mago deve aver visto almeno una volta e che sia presente entro 1 km (non è possibile lanciare più di una volta la magia contro la stessa persona nell'arco di 24 ore). Il bersaglio rimane vittima di una serie di illusioni basate sulle sue più recondite paure o fobie, che amplificano anche la realtà rendendogli impossibile riposarsi. Per esempio chi odia i ragni ne troverà dappertutto, chi teme le fiere selvagge ne scorderà una nascosta dietro ogni angolo, 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 vengono a trovarsi al suo interno. La trama occupa un volume sferico di 6 metri di raggio e può influenzare un massimo di 24 DV di creature viventi, assoggettando prima quelle con meno *Da di Vita*, a meno che ogni vittima non effettui con successo un TS contro Incantesimi Mentali. Se il TS falli-

sce, 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 esistere 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) o se ricevono una minaccia fisica palese (avvicinate da qualcuno che cerca di ucciderle con un'arma), ogni creatura affascinata può fare un secondo TS per scuotersi dalla fascinazione, viceversa resta ignara del pericolo e si considera inerme e sorpresa. Se la vista delle luci viene ostruita completamente, gli esseri che non possono vedere la trama non sono più soggetti all'incantesimo, i cui effetti sono quindi inutili contro creature cieche.

TRASMUTAZIONE ACQUA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 60 metri

Area d'effetto: volume d'acqua di 3 mt.cu. x livello

Durata: permanente

Effetto: trasforma un volume d'acqua in ghiaccio, polvere, fango o sabbia e viceversa

Questo incantesimo permette di trasformare fino a 3 metri cubi per livello dell'incantatore di acqua dolce o salata in un'altra sostanza a scelta tra ghiaccio, polvere, fango o sabbia, e viceversa di trasformare un volume di uno dei quattro materiali sopra riportati in acqua. In generale, se la magia è usata contro una creatura fatta interamente di uno dei materiali indicati (es. hydrax di ghiaccio, golem di fango, errante sabbioso) per trasformarla in acqua, essa subisce 1d6 danni per livello del mago, dimezzabili con favorevole TS Incantesimi; se ridotta a PF negativi a causa dell'effetto, muore liquefacendosi. Inoltre, qualsiasi essere completamente rinchiuso nel ghiaccio o sommerso da fango, sabbia o acqua senza possibilità di respirare rischia di morire soffocato se non riesce a liberarsi in fretta (rif. regole per il soffocamento). In base al materiale creato, possono esservi diversi effetti che il DM deve stabilire; di seguito si elencano le situazioni più comuni.

Ghiaccio: chiunque si trovi nello specchio d'acqua congelata resta imprigionato finché non viene liberato con la forza o la magia, mentre sulla superficie ghiacciata spostarsi a velocità superiore a 9 metri al round impone una prova di Equilibrio o Destrezza per

non cadere, con penalità cumulativa di -2 ogni 3 metri di differenza rispetto alla velocità suddetta. Un elementale dell'acqua vittima di questa magia deve effettuare un TS Incantesimi o rimanere congelato (pietrificato) solo se rientra completamente nel volume d'acqua influenzata, viceversa è solo rallentato se fallisce il TS.

Fango: chiunque si trovi nell'area di fango inizia a sprofondare al ritmo di 30 cm al round fino a toccare il fondo, e avanzare nell'area è possibile solo muovendosi di 3 metri al round finché le gambe non sono completamente immerse nel fango, a quel punto l'essere è immobilizzato finché non viene liberato con la forza o la magia.

Polvere: la polvere dimezza il normale raggio di visibilità e causa fastidio alle creature che la respirano, imponendo una penalità di -1 alle prove di Osservare e ai Tiri per Colpire.

Sabbia: l'area di sabbia riduce la velocità di cammino alla metà ed è impossibile correre.

TROMBA D'ARIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: turbine alto 30 mt e largo 6 mt

Durata: concentrazione

Effetto: crea una tromba d'aria

L'incantesimo crea un vortice d'aria alto 30 metri con un diametro di 6 metri al cui interno i venti turbinano ad una velocità di 150 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. Non è possibile creare la *tromba d'aria* in una zona di dimensioni inferiori né in assenza d'aria (ad es. nello spazio o dentro l'acqua).

Qualunque oggetto o creatura venga a trovarsi sul percorso del turbine deve effettuare una prova di Forza a -4: se ha successo significa che è riuscita ad aggrapparsi saldamente ad un supporto stabile e non viene scaraventata via, ma subisce comunque 2d6 danni ed è considerata stordita per quel round e fintanto che resta in balia della *tromba d'aria*. Se la prova fallisce, la vittima viene scagliata via in una direzione casuale (tirare 1d8: 1=N, 2=NE, 3=E, 4=SE, 5=S, 6=SO, 7=O, 8=NO) finendo a terra bocconi, perde 1d6 PF ogni 3 metri percorsi, e rimane stordita per 1d4+1 round. La distanza percorsa (che determina i danni subiti) dipende dalla taglia della vittima:

Piccola o inferiore: 4d4 × 3 metri

Media: 3d4 × 3 metri

Grande o Enorme: 2d4 × 3 metri

Creature di taglia Gigantesca sono solo rallentate (come l'inverso di *velocità*) e perdono 1d6 PF al round finché restano nell'area della *tromba d'aria*.

Creature sospese in aria non possono tentare alcuna prova per aggrapparsi a qualcosa. In questi casi, prima di determinare la direzione e la distanza percorsa, tirare 1d4 per stabilire l'asse: 1-2 rimangono sullo stesso asse orizzontale, 3 vengono sbalzate verso l'alto, 4 verso il basso; qualora la vittima impatti a terra, i

danni standard da caduta (1d6 per ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 20d6) si aggiungono a quelli derivanti dalla *tromba d'aria*. Agli esseri capaci di volare è concesso un TS contro Paralisi per evitare la caduta, e chi sfrutta l'incantesimo del *volo* evita automaticamente l'impatto col suolo, continuando a levitare.

Una creatura all'interno del turbine è stordita e può solo cercare faticosamente di uscirne: non è assolutamente possibile attaccare né concentrarsi (e quindi utilizzare incantesimi e gran parte degli oggetti magici), e qualsiasi azione fisica si tenti comporta una prova di Forza con malus di 4 punti. Se ad esempio un mago, cerca di estrarre una pozione e bersela, dovrà effettuare una prova di Forza con penalità di -4 per evitare che la fiala gli sfugga di mano finisca frantumata chissà dove.

La *tromba d'aria* causa danni strutturali a costruzioni di legno o materiali peggiori al ritmo di 1 PS al minuto, ma è ammesso TS Distruzione per evitarlo.

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 forza vitale della creatura toccata ad uno specifico luogo scelto dall'incantatore, all'interno del quale deve già trovarsi la vittima 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 *scaccia maledizioni*, *desiderio* o *distruzione del male* lanciato da un soggetto di livello uguale o superiore al mago che ha creato il vincolo; se quest'ultimo morisse, la vittima potrebbe liberarsi con una delle magie sopra elencate indipendentemente dal livello. 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, dieta, ciclo vitale, ecc.) rimangono invariate, l'unica differenza è che si trova imprigionata nell'area. Se il luogo in cui è confinato viene distrutto, il prigioniero muore ed è così libero dalla maledizione.

Qualsiasi tentativo di lasciare il luogo fallirà automaticamente: il corpo e l'anima del soggetto non possono oltrepassarne 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: Trasmutazione

Raggio: 0 (solo l'incantatore)

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: 1 minuto 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.

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.

AURA DI SICUREZZA

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il mago
Durata: speciale
Effetto: un TS riesce automaticamente

Pronunciando questo incantesimo il mago viene circondato da un'aura invisibile che gli permette di realizzare automaticamente il primo Tiro Salvezza che avrebbe fallito. L'aura rimane latente fino a quando il soggetto non fallisce il primo Tiro Salvezza: a quel punto la magia sovverte l'effetto, poi l'aura svanisce ed il mago diventa consapevole del rischio corso.

L'effetto non può essere reso permanente né è cumulabile, ma può essere dissolto normalmente.

AURA SPETTRALE

Scuola: Necromanzia
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: speciale
Effetto: sottrae 1 livello o DV a una vittima

Questo incantesimo pervade il corpo del mago con energia negativa, che permane finché non viene scaricata e gli dà un aspetto cadaverico e sinistro che gli consente di passare per un non-morto ed essere ignorato dai non-morti inferiori (max 5 DV) finché non li minaccia, ma impone una penalità di -2 ai tiri Reazione e a prove di Carisma. Inoltre, qualsiasi essere vivente che tocchi il mago o venga da questi toccato fisicamente deve effettuare un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte per non subire il risucchio di 1 livello o Dado Vita in maniera permanente (chi muore per il risucchio ritorna come spettro dopo 24 ore), mentre il mago recupera in modo permanente il 30% dei PF totali (se ferito). L'*aura spettrale* rimane attiva finché non risucchia un livello o finché non viene dissolta magicamente, o sparisce dopo 24 ore se non viene scaricata prima. Questo incantesimo è totalmente inefficace contro costrutti e non-morti.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BARRIERA INTERCETTA INCANTESIMI

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 6 turni
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° evocato direttamente contro l'incantatore (non serve quindi contro incantesimi ad area, a meno che non siano cen-

trati sull'incantatore), assorbendolo senza provocare effetti deleteri se il mago effettua un favorevole TS contro Incantesimi con bonus di +2 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 al massimo 1 incantesimo ogni 3 livelli del mago (max 6 incantesimi al 18°) e quando è satura non ne intercetta altri finché l'incantatore non scarica almeno un incantesimo. Per scaricare un incantesimo assorbito dalla barriera è 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 ha evocato o che lo scarica).

Esempio: se un mago di 6° livello scaglia 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°).

La barriera continua a intercettare incantesimi finché la durata non cessa, e se viene evocata una nuova barriera dello stesso tipo l'unico effetto è prolungarne la durata (il limite di incantesimi assimilabili resta quello fissato dal livello del mago che l'ha creata).

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 visibili

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 costrutti e delle melme. L'incantesimo è in grado di bloccare per 3 turni fino a 4 esseri visibili 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 mentali 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 costrutti.

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), ma non è concesso alcun TS ai non-morti dotati di 3 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: 9 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: vittima esegue un'azione inconsciamente

Questo incantesimo è efficace solo su creature viventi: non-morti e costrutti sono quindi immuni. Mentre evoca questo potere, l'incantatore si concentra su una vittima visibile entro 9 metri, che può effettuare un TS contro Incantesimi mentali a -3 per ignorare totalmente l'effetto. Se però il TS fallisce, la vittima si ferma e piomba in uno stato di trance per 1 round, durante il quale il mago introduce nella sua mente un compito relativamente semplice (il DM deve giudicarne 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 agirà automaticamente come programmato. Una volta uscita dalla trance, la vittima non ricorda l'ordine che le è stato impartito, e continua ad agire come se nulla fosse accaduto (quindi se sta attaccando il mago continuerà 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'arme in pugno, mentre la donna gli sussurra il suo ordine: "Domani ti presenterai din-

nanzi 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.

Mentre agisce in preda al *comando inconscio*, la vittima non ha coscienza di ciò che sta facendo, e riprende il controllo solo una volta portato a termine il compito. A quel punto l'effetto si considera concluso, ed ella può agire come desidera, ma non conserva alcun ricordo delle azioni intraprese mentre era governata dal comando. Se l'azione programmata va contro le regole morali (Allineamento, fede, obblighi di lealtà) della vittima, l'individuo può effettuare un nuovo TS contro Incantesimi mentali con penalità di -3 ogni minuto dopo il primo in cui continua a obbedire all'ordine per ribellarsi alla manipolazione: se il TS riesce, l'effetto dell'incantesimo svanisce.

L'incantesimo rimane attivo finché non si verificano le condizioni per eseguire l'ordine, o finché 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. 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 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 nella sezione *Nuove Forme di Magia Arcana* per ulteriori dettagli).

CONTATTARE PIANI ESTERNI

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 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 anche 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 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 decidendone autonomamente il livello) per sapere che tipo di responso darà (se conosce la risposta o se dà un'informazione menzognera) e se l'incantatore impazzirà, come mostra la Tabella 2.7. La probabilità di impazzire viene controllata per prima, 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.

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.

Tab. 2.7 – Risultato del Contattare Piani Esterni

Livello divinità	N° quesiti	Impazzire* (d%)	Conoscere (d%)	Mentire (d%)
1-3	1	5	30	50
4-6	2	10	35	45
7-9	3	15	40	40
10-12	4	20	45	35
13-15	5	25	50	30
16-18	6	30	55	25
19-24	7	35	60	20
25-30	8	40	65	15
31-35	9	45	70	10
36	10	50	80	5

* le probabilità di impazzire diminuiscono del 2% per ogni livello dell'incantatore superiore al 25°.

CONTROLLARE GIGANTI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 4 giganti di una specie

Durata: concentrazione

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 finchè 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, finchè 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*.

CREARE LEGNO

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume max di 30 mt.cu. di legno

Durata: permanente

Effetto: crea max 30 metri cubi di legno

Questo incantesimo crea legno per un volume massimo pari a 30 metri cubi, le cui misure lineari possono variare in base alla volontà del mago (colonna da 15x2 mt, 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 Vita) 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).

Una struttura di legno creata con questo incantesimo avrebbe CA 7 e 1 Punto Strutturale per ogni 2,5 metri cubi (ovvero i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi le sezioni *Incantare grandi costruzioni* e *Punti Strutturali* nel Volume 3), oppure Punti Danno appropriati alle dimensioni dell'oggetto (v. *Punti Danno degli Oggetti* nel Volume 3 per chiarimenti).

CREAZIONE MINORE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: oggetti di 50 mon ingombro per livello

Durata: permanente

Effetto: crea cibo e oggetti

Questo è un incantesimo versatile che crea materiali utili per qualsiasi situazione. L'incantesimo può creare liquidi comuni, cibo, tessuto, cuoio, legno dolce, terracotta, cristallo e altri materiali delicati, ma non pietra, metallo, e simili materiali duri, né oggetti dotati di parti meccaniche. Per crearli è necessario che l'incantatore rimanga concentrato per un minuto intero mentre si formano gli oggetti desiderati.

Ogni applicazione crea una quantità di materiali pari a 50 monete di ingombro (2,5 kg) per livello del mago, di dimensioni grandi o inferiori, del valore massimo di 50 m.o. in totale. Alcune applicazioni sono:

- una razione giornaliera di cibo (razioni standard) e acqua coi relativi contenitori per livello;
- vestiti e calzature;
- finimenti e borse per cavalcature;
- mobili per la casa;
- stoviglie non metalliche e vasellame da cucina;
- armi e scudi di legno (5% rottura ad ogni colpo).

È utile usare quest'incantesimo in combinazione con un'abilità generale di artigianato. Se il personaggio non sa cucinare, per esempio, può certamente creare del cibo con questo incantesimo, ma sarà di qua-

lità mediocre (mentre se possedesse l'abilità *Arti domestiche* potrebbe preparare delle leccornie). Se non sa cucire o tessere, creerà vestiti sformati o brutti. Se non sa nulla dell'arte del ciabattino, le scarpe create saranno piuttosto scomode. Tuttavia, dal momento che il mago può prolungare il tempo di lancio sino ad un turno (il minimo è un minuto), se 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, esseri di un piano elementale, fate, licantropi, draghi, costrutti, demoni, giganti, animali e insetti (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 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 sino a che la vittima non muore o viene curata magicamente, nel qual caso l'effetto magico usato per porre termine allo stillicidio

non fa recuperare 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 *Concentrazione*, 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: un TxC o prova DES o TS riesce automatico

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.

L'effetto del *déjà-vu* rimane latente per 24 ore, durante le quali il personaggio può decidere di utilizzare il potere e a quel punto il *déjà-vu* si manifesta e la magia termina. L'effetto a disposizione del soggetto viene scelto dal mago quando lancia l'incantesimo tra la capacità di realizzare automaticamente un TxC, un Tiro Salvezza contro effetti schivabili, o una prova di Destrezza al meglio delle sue capacità.

L'effetto non può essere reso permanente.

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 finchè 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 3 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 300 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. Ciò tuttavia non permette di resistere alla *distorsione spaziale*, ma può indicare al soggetto da che parte dirigersi per uscire più in fretta dall'area d'effetto dell'incantesimo.

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 di taglia media o inferiore 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 mentalmente solo questi comandi di base: Segui, Fermo, Attacca, Blocca, Nasconditi, Dormi e Fuggi.

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 concentrando per un round, e se la vittima è nel suo stesso piano di esistenza essa seguirà le nuove istruzioni all'istante.

Inoltre, sempre concentrando 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 percepire le sue 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 fallisce rimane sotto il controllo dell'incantatore per la durata dell'effetto o fino a che non viene spezzato magicamente il dominio, che rende il dominatore degno di fiducia come fosse un amico. Comandi suicidi non vengono eseguiti, mentre ad ordini che presuppongono azioni contro la sua natura la vittima può opporsi con un nuovo TS Incantesimi senza penalità, ma se il TS fallisce, deve obbedire. La creatura ricorda sempre tutte le azioni svolte sotto l'influenza del mago e si comporterà di conseguenza.

Tramite questo incantesimo il mago può do-

minare un numero di creature pari al suo bonus di Carisma più una (minimo almeno una); se ne vuole dominare altre in eccedenza, deve necessariamente abbandonare il controllo su una di quelle precedentemente influenzate. È infine necessario che l'incantatore passi almeno un turno al giorno concentrando 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.

EVOCA ELEMENTALI

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un elementale

Durata: concentrazione

Effetto: evoca un elementale da 12 DV

Questo incantesimo consente di evocare un elementale da uno dei piani corrispondenti, che esegue ogni ordine impartitogli telepaticamente dall'evocatore (comunicazione non bidirezionale) in base alle proprie capacità (come trasportare oggetti o persone, attaccare un bersaglio, sorvegliare una persona o un luogo, ecc.). Tutti gli elementali hanno Forza e Costituzione 18 (+3), Allineamento Neutrale e sono immuni alle armi normali, al veleno, ai colpi critici, al soffocamento e alla forma normale del proprio elemento.

Elementale dell'Acqua: appare come onda alta 30 cm e larga 60 cm per DV con la cresta spumosa e un paio di macchie più scure simili a occhi.

CA 0; DV 12 (PF 108); MV 18(6) o nuotando 72(24); TS G12; # Att. 1 pugno; Danni 3d6+3, infligge +1d8 punti di danno a creature in acqua e spegne fuochi di grandi dimensioni o inferiori; Riceve danni doppi da elementali dell'aria (TS Incantesimi per subire danni normali) e danni minimi da elementali del fuoco.

Elementale dell'Aria: appare come tromba d'aria alta 60 cm e di diametro 30 cm per DV con tre aree di gas più scuro e denso simili a occhi e bocca.

CA 0; DV 12 (PF 108); MV volando 108(36); TS G12; # Att. 1 pugno; Danni 3d6+3, infligge +1d8 punti di danno a creature in volo e fa cadere automaticamente esseri con 2 DV o meno (TS Paralisi evita); Riceve danni doppi da elementali della terra (TS Incantesimi per danni normali) e minimi da quelli dell'acqua.

Elementale del Fuoco: appare come una colonna di fiamme alta e larga 30 cm per DV, con due fiamme bluastre come occhi e braccia di magma.

CA 0; DV 12 (PF 108); MV 36(12); TS G12; # Att. 1 pugno; Danni 3d6+3, infligge +1d8 punti di danno a creature del gelo e incendia (TS Soffio evita, altrimenti +1d6 PF al round finché non si spegne il fuoco); Riceve danni doppi da elementali dell'acqua (TS contro Incantesimi per subire danni normali) e danni minimi da elementali della terra, non può attraversare barriere d'acqua più spesse della sua altezza.

Elementale della Terra: appare come un umanoide di terra e pietrisco alto 30 cm per DV, con un paio di gemme per occhi e una fessura per bocca.

CA 0; DV 12; MV 18(6), anche passando attraverso terra o sabbia (no pietra); TS G12; # Att. 1 pugno;

Danni 3d6+3, infligge +1d8 punti di danno a creature a terra e può scavare tunnel nella terra o nella sabbia a 6 metri al round; Riceve danni doppi da elementali del fuoco (TS Incantesimi per subire danni normali) e danni minimi da quelli dell'aria, e non è in grado di attraversare barriere d'acqua più spesse della sua altezza.

Per non perdere il controllo dell'elementale, l'incantatore non può combattere, né usare incantesimi od oggetti magici, ma solo avanzare a velocità di cammino e parlare; se la concentrazione viene interrotta (ad esempio per una ferita) o l'essere esce dal raggio d'azione, 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, ma può essere rimandato nel suo piano con un incantesimo di *dissolvi magie*, con una *distruzione del male*, con *esilio* o *bandire*. L'elementale torna automaticamente al piano a cui appartiene se l'evocatore muore, se viene ridotto a PF negativi o se chi lo sta controllando lo desidera, ponendo fine all'incantesimo.

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: 72 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Effetto: esplosione di fuoco causa 1d6 pf per livello a nemici prescelti

Questo incantesimo è simile ad una *palla di fuoco*, con una notevole differenza: l'esplosione di fuoco danneggia esclusivamente una specifica razza di nemici scelti dall'incantatore quando la evoca (ad esempio orchi, goblin, umani, draghi dorati, vampiri, golem di pietra, ecc.). Può quindi scagliarla in mezzo ad una mischia scegliendo selettivamente chi danneggiare ed evitando di ferire se stesso o i suoi alleati.

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 (THACO, 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 elementale 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.

FRANTUMARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un volume di 3 mt.cu.

Durata: istantanea

Effetto: distrugge oggetti o esseri di materia inerte

Questo incantesimo ha effetto solo su bersagli composti di materia inerte (come metalli, pietra, leghe, cristalli, legno morto, ecc.). L'incantatore fissa il bersaglio della magia che deve trovarsi entro 36 metri ed essere compreso entro un volume di 3 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: se fallisce viene distrutto e va in frantumi, mentre se il TS riesce, l'oggetto perde comunque la metà dei suoi Punti Danno o Punti Strutturali (per grandi costruzioni) totali. Se il bersaglio è un oggetto magico (esclusi artefatti) o un costruito, esso beneficia di un bonus di +5 al TS.

FRUSTA DI VENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 6 metri

Durata: 2d6 + 6 round

Effetto: frusta invisibile causa 3d6 Pf + sordità

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 3d6 punti di danno tagliente a creature e oggetti ed emette un sibilo acuto che causa sordità per 1 ora se la vittima non effettua un favorevole TS Incantesimi. La frusta non può essere bloccata poiché fatta d'aria compressa, né l'incantatore può essere disarmato dato che l'energia parte direttamente dalle sue dita. La frusta è considera-

ta un'arma magica +3 per capire quali creature è in grado di danneggiare e colpisce automaticamente un bersaglio visibile entro 6 metri su cui si concentra il mago, indicandola con la mano.

L'effetto dura 2d6 + 6 round, 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 danni per livello + TS per evitare cecità

Questo incantesimo crea un fulmine di energia oscura che assorbe la luce anziché emendarla. Il fulmine è largo 1,5 metri e si estende per 18 metri in linea retta a partire dal punto scelto dall'incantatore, colpendo senza possibilità d'errore il bersaglio prefissato. Tutti gli esseri che si trovano nella sua traiettoria subiscono 1d6 danni elettrici 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 a -2 o essere accecate perennemente; in caso di TS riuscito, il bersaglio resta comunque accecato per 1 round.

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 spreco.

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: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: incantatore può prendere possesso di un corpo

Pronunciando questo incantesimo, l'anima del mago abbandona il suo corpo (che entra in coma ed è inerme) e viene trasferita in un oggetto inanimato non magico (denominato "giara") scelto entro 18 metri. Dentro la giara il mago avverte la presenza degli esseri che entrano nel raggio d'azione pur senza identificarli: l'unica cosa che distingue è la potenza di ognuno (confrontandola col livello o i Dadi Vita degli altri).

Finchè è nella giara, lo spirito dell'incantatore può tentare di prendere possesso di un qualsiasi essere vivente dotato di un'anima (esclusi quindi non-morti e costrutti) che si trovi entro 18 metri dalla giara. Se la vittima effettua con successo un TS contro Incantesimi, il tentativo fallisce e quel soggetto è immune alla possessione per 24 ore. Se il TS della vittima fallisce, il suo corpo viene posseduto dallo spirito del mago e passa sotto il suo controllo, mentre la forza vitale della vittima si trasferisce nella *giara magica*.

L'incantatore può fare compiere al corpo posseduto delle normali azioni, ma non può utilizzare le abilità magiche o sovranaturali del nuovo corpo (come soffi o poteri magici), né le proprie, anche se guadagna le caratteristiche fisiche (CA, Punti Ferita, punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione, capacità di movimento) e le immunità naturali del corpo stesso. Conserva invece i propri Tiri Salvezza, il THAC0 e il numero di attacchi, i PE, i suoi ricordi, l'Allineamento e le capacità mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma e tutte le abilità generali), e se rimane nel corpo ospite abbastanza a lungo (1 settimana per proprio livello), riuscirà ad entrare in simbiosi con esso e a riguadagnare tutte le sue capacità di classe (incantesimi inclusi).

Un incantesimo di *distruzione del male* concede alla vittima un nuovo TS per riprendere possesso del suo corpo, nel qual caso lo spirito dell'incantatore torna nella *giara magica*. Tuttavia, finchè resta nella giara, l'incantatore può tentare di possedere altri esseri viventi, 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, l'incantesimo ha termine.

Se il corpo posseduto dal mago viene ucciso, lo spirito della vittima muore e quello dell'incantatore torna nella *giara magica*. Se il corpo originale del mago viene distrutto, il suo spirito resta imprigionato dentro la *giara magica* quando vi fa ritorno, fintanto che egli non riesca a prendere possesso di un altro corpo. Se la *giara magica* viene distrutta fisicamente, o se un *dissolvi magie* viene pronunciato con successo contro la giara (contro il posseduto è inutile), l'incantesimo cessa e ogni anima torna nel corpo originale, sempre che siano ancora vivi e presenti sullo stesso piano della giara, viceversa il soggetto muore.

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 né viene annullata toccandola. L'illusione dura 1 turno per livello del mago, include effetti visivi, uditivi, termici, e olfattivi e inganna anche incantesimi di scrutamento a distanza, ma può essere smascherata da chiunque venga in contatto con l'area d'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi mentali a -2.

Se l'illusione dà forma a una o più creature (che comunque devono rimanere entro l'area d'effetto della magia), essa esegue le istruzioni che l'incantatore dà al momento del lancio dell'incantesimo, ed è in grado di pronunciare semplici frasi programmate. Se l'incantatore si concentra può spostare l'illusione fino a che essa rimane a 72 metri da lui. Quando si ferma o smette di concentrarsi, il punto in cui si trova diventa il nuovo centro dell'area d'effetto dell'illusione.

Se l'immagine crea un effetto ambientale o magico (come una tempesta o un muro infuocato), un TS contro incantesimi mentali riuscito permetterà di riconoscere l'illusione e ignorarne gli effetti. Se il TS fallisce, le vittime si comporteranno come se l'effetto fosse reale. Tutti i danni e gli effetti speciali (come pietrificazione, metamorfosi e paralisi) causati da questo incantesimo sono illusori e la vittima può tentare un TS contro Incantesimi a -2 ogni minuto per accorgersi della finzione e tornare ad agire normalmente. Un soggetto ridotto a 0 PF dagli effetti dell'*immagine persistente* sviene per 1d4 round, e capisce di essere stato vittima di un'illusione solo quando si riprende.

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 -4,

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. 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: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Effetto: essere parla con qualsiasi essere abbia voce

Questo incantesimo permette al soggetto toccato di parlare con qualsiasi creatura riesca ad udire (compresi animali e mostri ma esclusi i vegetali), riuscendo a comprenderla e a farsi capire a sua volta. La magia permette di interloquire anche con più creature allo stesso tempo, seppure parlino idiomi diversi.

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 recuperare (cioè rimemorizzare) un qualunque suo incantesimo di livello 1°-5° che abbia usato al massimo da non più di 1 turno. 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 evocare 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 a un essere vivente e consenziente toccato dall'incantatore di assumere l'aspetto e le caratteristiche fisiche di uno zombi (+1 a punteggio di Forza), mentre quelle mentali rimangono inalterate. Per la durata dell'effetto, il soggetto cessa di respirare e sopporta meglio il dolore (non si deconcentra finché non subisce danni superiori alla sua Costituzione), e diventa immune al soffocamento, alla paralisi, al gelo, ai colpi critici, e al risucchio d'energia e di caratteristiche, ma è ancora vulnerabile a incantesimi di Ammalimento, alla fame e alla fatica (e quindi al sonno). Se esposto a un veleno prima o dopo la trasformazione, i suoi effetti sono temporaneamente bloccati, e riprenderanno normalmente il decorso al termine della *metamorfosi necromantica*. Gli incantesimi che agiscono in modo specifico sui non-morti (come *distuggere non-morti*), hanno effetto sul soggetto, che però ignora tentativi di scacciarlo o comandarlo.

Il corpo del soggetto assume in tutto e per tutto l'aspetto di un cadavere: la pelle sbianca, l'adipe sparisce e le carni si tendono mostrando le ossa sottostanti, ma l'abbigliamento e gli oggetti restano intonsi.

Purtroppo, a causa di questa metamorfosi, anche le giunture e i muscoli del soggetto perdono flessibilità, (punteggio di Destrezza scende a 8) ed esso si trova ad avere lo stesso handicap dei normali zombi, ovvero perde sempre l'Iniziativa e la sua velocità base è ridotta a 18 (6) metri, oltre a non poter effettuare più di un attacco al round. Infine, a causa della trasformazione, il soggetto è costretto a cibarsi di carne cruda per sfamarsi (assumere altro cibo non placa la sua fame), anche se è in grado di controllarsi se non rimane in questa forma per più di 8 ore.

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 favorevole prova di Intelligenza.

MOLTIPLICA IMMAGINE

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Effetto: mago si sdoppia se colpito

Infondendo l'energia dell'illusione nel suo corpo, il mago è in grado di scindersi se viene ferito da un'arma o da un effetto (magico o naturale) che colpisce una ristretta zona di spazio, evitando così all'incantatore qualsiasi danno. In pratica, una volta colpito il suo corpo si divide in tante proiezioni che si spostano lateralmente, verticalmente e obliquamente rispetto alla sua posizione originaria, riunendosi poi pochi istanti dopo nello stesso punto (mantenendo il verso e la direzione originale). L'incantesimo funziona solo contro oggetti di dimensioni grandi o inferiori o contro effetti la cui dimensione più grande non superi i 3 metri: in caso contrario, l'incantatore subisce normalmente tutti i danni (es.: la maggior parte delle armi non riesce a ferirlo quando protetto da questo incantesimo, ma una lancia di 4 metri sì, così come un masso o un incantesimo con area maggiore di 3 metri).

L'effetto funziona contro un numero infinito di attacchi fintanto che la durata dell'incantesimo non cessa (o il mago non lo interrompe prima di propria volontà), e per ogni sdoppiamento avvenuto nel round, egli perde uno dei suoi attacchi per quel round.

Esempio: Felonius ha due attacchi perché velocizzato, ma agisce prima il suo avversario che lo colpisce una volta con la spada. Il *moltiplica immagine* lo protegge, e quando è il suo turno di combattimento gli resta un solo attacco da usare. Se i nemici fossero stati due e tutti l'avessero colpito, Felonius non avrebbe subito danni ma non avrebbe potuto contrattaccare.

Finché l'incantesimo è attivo, il mago non può pronunciare incantesimi direttamente, ma può usare oggetti magici. Da notare che l'incantesimo protegge anche da attacchi imprevisti o a sorpresa.

L'effetto non può essere reso permanente.

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 distrutto fisicamente (non può essere dissolto magicamente), usando delle armi d'assedio, martelli o picconi, o se viene assalito da una creatura di taglia enorme o superiore. La sua CA è 5 e ha 1 Punto Strutturale ogni 2 metri cubi di volume creato, ma è sufficiente causare 1 PS per aprire una breccia (fare riferimento alle regole presentate nel Volume 3 per i *Punti Strutturali* per capire come danneggiare o distruggere un *muro di pietra*).

Il mago può anche far crollare il muro così creato semplicemente concentrandosi. In tal caso il crollo infligge 10d8 punti di danno alle creature che si trovano entro 3 metri durante la sua caduta, danni dimezzabili con un favorevole TS Soffio. Se il muro nel frattempo era stato danneggiato, ridurre i danni inflitti in percentuale dei PD o PS persi (ad esempio un muro di 15 PS ridotto a 10 PS ha perso il 30% dei punti e causa solo 7d8 punti di danno se crolla).

NEBBIA MENTALE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: nube di raggio 6 metri

Durata: 6 turni

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 (penalità di -2 a qualsiasi prova di *Osservare* al suo interno) 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 Saggezza e di Intelligenza fintanto che restano dentro la nebbia, e la penalità permane per altri 1d6 round quando ne escono.

La nebbia non ostacola il movimento 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 e stordisce le altre

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 non-morti, costruiti, elementali e melme) che vengano a trovarsi dentro la nube subiscono 1d4 punti di danno per ogni round di permanenza. Oltre a ciò ogni vittima deve effettuare un TS contro Veleno: un fallimento comporta la morte per avvelenamento per esseri dotati di 5 livelli/DV o meno, oppure stordimento per un round per tutti gli altri.

OBLIO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una creatura vivente o animata

Durata: istantanea

Effetto: distrugge esseri con 4 DV e ferisce da 5+ DV

Questo incantesimo influenza qualsiasi essere vivente o animato (inclusi non-morti e costruiti ma esclusi manufatti inanimati), e gli effetti sono determinati dai Dadi Vita posseduti dalla creatura come segue:

- 4 DV o meno: il corpo e l'anima della vittima vengono annientati (escluso il suo equipaggiamento, che cade a terra), lasciando dietro di sé una nuvola di fumo che si dissipa;
- 5-8 DV: la creatura deve effettuare un TS Incantesimi per non essere annientata (vedi sopra); se il TS riesce, subisce 10d6 punti di danno interi;
- 9+ DV: la creatura subisce 10d6 danni, che può dimezzare con un favorevole TS Incantesimi.

ONDA ELEMENTALE

Scuola: Invocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: arco lungo 5 metri

Durata: istantanea

Effetto: onda causa 1d6 per livello e provoca effetto secondario (TS dimezza e minimizza secondario)

L'incantesimo crea un'onda semicircolare di arco 5 metri di energia elementale del tipo scelto (aria, acqua, fuoco o terra) che parte dalle mani del mago e colpisce un bersaglio prefissato entro 2 metri per livello, danneggiando tutte le creature e gli oggetti toccati

dall'onda nel suo percorso (una linea retta). Le vittime subiscono sempre 1d6 punti di danno per livello del mago, e oltre al danno si manifesta un effetto secondario che dipende dal tipo di onda creata:

Onda di fuoco: ustioni e fumo causano accciamento per 2d4 round; se realizza il TS Incantesimi, danni dimezzati e cecità per 1 round.

Onda di gelo: ipotermia causa paralisi per 1d6 round; se realizza il TS Incantesimi, danni dimezzati e lentezza per 1 round.

Onda di pressione: sordità per onda d'urto per 1 turno; se realizza il TS incantesimi, danni dimezzati e sordità per 1 round.

Onda di sabbia: sabbia causa soffocamento e stordimento per 2d4 round; se realizza il TS Incantesimi, danni dimezzati e ritardato per 1 round.

Esseri immuni all'elemento che compone l'onda non subiscono danni né gli effetti secondari.

Se l'onda incontra sul suo percorso un ostacolo di dimensioni enormi o superiori, allora infligge i danni all'ostacolo senza proseguire oltre e si dissolve.

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 5 e una riduzione di 4 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 5 e riducendo qualsiasi tipo di danno inflitto al soggetto di 4 punti per ogni attacco, ad esclusione di attacchi sonori o portati con armi contundenti, che causano i danni normali, mentre attacchi con picconi causano danni doppi.

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: dimezza RM, rende vulnerabile ad armi normali e 4 pt malus a CA

Questo incantesimo abbassa le difese naturali del bersaglio se questi non realizza un TS contro Incantesimi a -4. L'incantesimo dimezza la percentuale di resistenza alla magia del bersaglio (naturale o acquisita magicamente), lo rende colpibile dalle armi normali e la sua Classe d'Armatura è peggiorata di 4 punti. Ciò significa ad esempio che un vampiro, un licanthropo, un gargoyle o un essere in forma gassosa vittime dell'incantesimo possono essere feriti da armi normali, oltre che essere più facili da colpire e meno resistenti alla magia.

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. 2.8).

Tab. 2.8 – Forma della *Pioggia di Terrore*

Livello	Tipo di pioggia
9°-10°	Acqua nera e grandine
11°-12°	Cenere e carboni ardenti
13°-14°	Sangue e ossa
15°-16°	Pipistrelli e ragni
17°+	Rospi e serpenti

Esempio: un mago di 16° potrebbe far piovere ragni e pipistrelli, o sangue e ossa, o lapilli, o grandine nera.

Tutte le creature che piovono dal cielo muoiono non appena impattano al suolo. Chiunque si trovi nell'area d'effetto allo scoperto subisce 1d4 punti di danno a causa della pioggia per ogni round in cui rimane senza riparo. Inoltre, tutti gli esseri viventi che assistono alla pioggia e hanno meno di 5 DV o Livelli devono effettuare un TS o essere presi dal panico finché la pioggia continua: il panico genera una penalità di -2 a tutti i tiri e alla Classe d'Armatura e causa la fuga immediata per 1d20 round; indipendentemente dai 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.

POTERE ELEMENTALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

Effetto: può produrre un effetto elementale

Quando evoca questo potere, l'incantatore deve specificare da quale tipo di elemento vuole trarre energia tra aria, acqua, fuoco o terra. Da quel momento, il mago mantiene sopito il *potere elementale* che può attivare una sola volta concentrandosi e scegliendo uno dei quattro effetti seguenti:

1. evocare un elementale corrispondente da 8 DV. Le regole per il controllo degli elementali sono quelle standard, ma se il mago ne perde il controllo, l'elementale scompare, così come se esso viene ucciso o dissolto magicamente;
2. ricacciare un elementale corrispondente al piano di provenienza, mentre quest'ultimo non può effettuare alcun Tiro Salvezza per opporsi;
3. dissolvere gli incantesimi e gli effetti magici non permanenti dello stesso elemento (per esempio, un mago con il *potere elementale del fuoco* può dissolvere un *muro di fuoco*). L'effetto è analogo a *dissolvi magie*, ma senza possibilità di fallimento;
4. evocare un effetto magico tipico dell'elemento prescelto tra i seguenti:

Acqua: *Cono di freddo* (3°), *Muro di ghiaccio* (4°)

Aria: *Nebbia solida* (4°), *Rombo di tuono* (3°)

Fuoco: *Muro di fuoco* (4°), *Palla di fuoco* (3°)

Terra: *Parete di roccia* (4°), *Pugno di roccia* (3°)

SCARICA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera raggio 1 metro per livello o 2 bersagli entro 1 mt per livello

Durata: istantanea

Effetto: fulmini causano 1d6 Pf per livello

Con questo incantesimo il corpo del mago si carica di energia elettromagnetica che può usare in due modi: o come *esplosione elettrica* che parte dal suo corpo e colpisce tutti quelli (amici o nemici) che si trovano entro 1 metro per livello dell'incantatore (l'incantatore è immune alla scossa e può deciderne l'estensione), oppure come *fulmini direzionati* che partono dalle sue mani e colpiscono due bersagli visibili e distinti entro 1 metro per livello, aggirando ogni ostacolo. Tutte le vittime colpite subiscono 1d6 punti di danno per livello (max 20d6 Pf al 20°) ed è concesso un TS Incantesimi per dimezzare i danni, ma se fallisce la vittima perde anche l'iniziativa nel round successivo.

SCHERMO OCCULTANTE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: sfera 3mt di raggio

Durata: 2d6 ore

Effetto: impedisce scrutamento nella zona protetta

Questo incantesimo impedisce a qualsiasi tipo di magia di scrutamento (come *occhio dello stregone* o *scrutare*), individuazione (come *localizzare specie* o *localizzare oggetti*) e raccolta di informazioni a distanza (come *divinazione*) dei primi quattro livelli di funzione in relazione al bersaglio protetto, che può essere un'area fissa, una persona o un oggetto, e a tutto ciò che si trova entro 3 metri da esso. Lo schermo rende l'area d'effetto inesplorabile per qualsiasi magia divinatoria dei tipi summenzionati finché resta attivo, e ogni tentativo registrerà la presenza di una barriera insondabile, rendendo di fatto impossibile da individuare chiunque si trovi al suo interno. L'incantesimo non interferisce con la vista o l'udito di qualsiasi creatura che si venga a trovare nelle vicinanze dell'area protetta, né coi sensi potenziati magicamente (come *vista rivelante*, *infravisione* o *vedere l'invisibile*).

L'incantesimo non si può abbinare alla *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, 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 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 ricorderà 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 gliela 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.

SUPLIZIO EMPATICO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: due creature

Durata: 1 turno per livello

Effetto: vittime subiscono gli stessi danni

Questo incantesimo lega lo spirito e il corpo di due soggetti diversi e per tutta la durata della magia qualsiasi ferita subita da uno dei due soggetti viene duplicata sul corpo dell'altro (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. Se una delle due vittime fallisce il TS Incantesimi o non si oppone all'effetto, il vincolo è automatico. È possibile usare l'incantesimo contro altre creature legandole a uno dei due soggetti iniziali, e tutte saranno collegate con lo stesso vincolo (quindi se A è legato a B e C e B subisce un danno A ne risente, mentre se è A ad essere ferito anche B e C ne subiscono le conseguenze). Da notare che il supplizio lega i soggetti solo relativamente alle ferite subite: è escluso qualsiasi altro effetto (come charme, paralisi, ecc.).

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: peso in kg pari a (INT + SAG) x livello

Durata: 6 round + 1 round per livello

Effetto: sposta esseri o cose con la forza del pensiero

L'incantesimo consente di spostare oggetti o esseri con la sola concentrazione. Finché è attivo (6 round + 1 rnd per livello), l'incantatore può concentrarsi su uno o più bersagli e muoverli a suo piacere a una velocità pari a 36 mt al round. Il mago può influenzare un qualsiasi numero di bersagli entro 36 mt per un peso complessivo in kg pari alla somma di Intelligenza e Saggezza moltiplicata per il suo livello (es. mago di 15° con Int 16 e Sag 14 sposta 450kg di bersagli).

Le vittime non consenzienti (anche nel caso di oggetti indossati o impugnati da qualcuno) possono resistere all'effetto con un TS contro Incantesimi: 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, la sua presa sui bersagli si spezza ed essi si liberano; se la durata della *telecinesi* non è terminata, il mago può tentare di riprenderne il controllo nel round successivo.

Se si usa la *telecinesi* per far sbattere una vittima contro una superficie dura, l'impatto causa sempre 1d6 danni letali ogni 6 metri percorsi; se invece sbatte contro una superficie irta di punte, il danno raddoppia. Se chi sfrutta la *telecinesi* ha Intelligenza 13 o superiore, può manovrare oggetti o armi per attaccare, aggiun-

gendo il modificatore di Intelligenza al Tiro per Colpire (anziché Forza o Destrezza) senza considerare eventuali maestrie con le armi. Si può attaccare al massimo un totale di bersagli pari al bonus Intelligenza, suddividendo le armi controllate tra essi: è necessario un solo TxC per ogni bersaglio, e se fallisce tutti gli oggetti usati contro di lui mancano il colpo, viceversa colpiscono tutti insieme.

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: mirato ad una specifica persona, oppure ad area. Nel primo caso, l'incantatore sceglie una persona che abbia già visto almeno una volta con cui collegarsi telepaticamente, a patto che entrambi si trovino sullo stesso piano di esistenza. 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 sul bersaglio scelto: il ricevente intuisce che qualcuno sta tentando di mettersi in contatto con lui telepaticamente, ma se non vuole stabilire il collegamento può opporsi con un favorevole TS contro Incantesimi mentali, che impedisce alla *telepatia* di raggiungerlo per 1 ora.

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, percependo sempre i veri pensieri e le intenzioni del suo interlocutore, e vedendo anche qualsiasi immagine affiori nella sua mente, sogni inclusi. La comunicazione avviene sempre finché i due si trovano sullo stesso piano, o finché uno dei due non scherma la propria mente con una magia di 5° livello o superiore, e i due interlocutori comprendono sempre i loro pensieri anche se parlano lingue diverse. Fintanto che dura l'incantesimo (1 turno per livello), l'incantatore può cambiare bersaglio una volta al round, sempre concentrandosi, ma può rivolgersi ad un solo interlocutore per round, oppure può agire normalmente senza perdere questa capacità.

Finché si è impegnati attivamente nella conversazione telepatica non è possibile evocare altri incantesimi, anche se entrambi i soggetti sono coscienti dell'ambiente circostante e possono combattere normalmente. La *telepatia* non può essere bloccata da alcun materiale, e la *protezione mentale* non rende la vittima immune, ma concede solo il bonus al TS. Infine, qualsiasi effetto mentale influenzi uno dei due soggetti impegnati nel colloquio non si estende anche all'altro, anche se il suo interlocutore può intuire che qualcosa di strano influenza i suoi pensieri con una prova riuscita di Intelligenza.

TELETRASPORTO

Scuola: Evocazione

Raggio d'azione: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: trasporto istantaneo sullo stesso pianeta

Questo incantesimo è in grado di trasportare istantaneamente qualsiasi altra creatura insieme col suo equipaggiamento in un luogo specifico 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). Il bersaglio dell'incantesimo può opporsi al trasporto 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 2.9:

Tab. 2.9 – Risultati del Teletrasporto

Familiarità del luogo	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Familiare	01-95	96-99	00	-
Studiato	01-85	86-94	95-98	99-00
Visto	01-60	61-80	81-94	95-00
Descritto	01-40	41-70	71-89	90-00
Falso	-	62-77	78-87	88-00

Queste sono le classificazioni di familiarità:

Familiare: un posto dove si è vissuto almeno tre mesi ininterrottamente e si conosce a menadito.

Studiato: un posto che l'incantatore ha studiato per almeno un mese grazie ad incantesimi di scrutamento o dove ha vissuto almeno un mese, anche recandovisi in momenti diversi.

Visto: è un posto che l'incantatore ha visto poche volte e per poco tempo e non conosce bene, anche guardandolo attraverso un incantesimo o osservandolo dalla distanza senza studiarlo a lungo.

Descritto: è un posto del quale conosce l'ubicazione solo attraverso i racconti di terzi o la consultazione di mappe, 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 2d20+60 per stabilire il luogo d'arrivo.

In base al risultato del d%, queste sono le destinazioni possibili per il soggetto del *teletrasporto*:

Sul bersaglio: 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 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 2d20+60 per stabilire il punto di arrivo. Se esce nuovamente un risultato di Errore, il soggetto si materializza in un corpo solido e deve fare un TS Raggio della Morte: in caso di fallimento muore, viceversa resta in vita ma è imprigionato con un arto nel solido.

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. Al termine dell'incantesimo, bisogna sottrarre ai PF del soggetto quelli guadagnati 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 du-

rata sono gli stessi dell'incantesimo normale.

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 si spegne e l'incantesimo va sprecato.

La fiamma percorre 2 km al turno e se raggiunge il bersaglio prima del termine della durata (1 turno per livello) resta attiva e continua a seguirlo fino a quando l'effetto non cessa, oppure se viene dissolta magicamente (l'acqua o il vento non la spengono). Qualsiasi cosa ostacoli il suo percorso subisce 1d6 danni da fuoco ed essa incenerisce automaticamente qualsiasi oggetto di dimensioni minute o inferiori posto sulla via seguita dal bersaglio. Se il bersaglio attraversa una massa d'acqua (fiume o mare) la fiamma lascia una scia di cenere anche qui, mentre se prende il volo la fiamma lo insegue lasciando dietro una scia di fumo. La traccia di cenere o fumo è permanente ma è soggetta agli agenti atmosferici e può quindi essere falsata o cancellata da forti venti o correnti, e persino tentativi di sotterrarla o camuffarla manualmente.

Nel caso in cui il bersaglio riesca a occultarsi ad incantesimi divinatori, la fiamma è in grado di tracciarne il percorso solo fino al punto in cui era ancora individuabile, e lo stesso vale se abbandona il piano in cui si trova la fiamma, che raggiunto quel punto svanisce e l'effetto termina, anche nel caso in cui il bersaglio torni individuabile prima del termine della magia.

L'effetto non si può associare a *permanenza*.

TRAPPOLA DI GHIACCIO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: 3 turni

Effetto: imprigiona bersaglio in un blocco di ghiaccio

Questo incantesimo permette di imprigionare un bersaglio in un blocco di ghiaccio magico. Può essere sfruttato in due modi diversi in base alla volontà del mago nel momento in cui evoca l'incantesimo.

Trappola istantanea: l'incantatore fissa un bersaglio visibile entro 36 metri, che deve effettuare un TS contro Paralisi a -2 per evitare di restare bloccato.

Trappola ritardata: l'incantatore associa la trappola ad un luogo od oggetto, ed essa si attiva nel momento in cui qualcuno lo tocca o lo attraversa senza pronunciare la parola chiave scelta dal suo creatore. La vittima può effettuare un TS Paralisi a -2 per resistere.

In entrambi i casi se il TS riesce il soggetto è comunque stordito per 1 round, mentre se il TS fallisce il bersaglio resta imprigionato in un blocco di ghiaccio infrangibile per 3 turni. Il ghiaccio non causa la morte del soggetto, lasciandolo in stato di animazione sospesa, e può essere sciolto solo con *dissolvi magie*, ma non può essere usato per congelare intere strutture. Qualsiasi essere si avvicini a meno di 3 metri dal blocco di ghiaccio subisce 2d6 danni da gelo al round.

TRASFORMAZIONE FORZATA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un essere o un oggetto

Durata: 1 turno

Effetto: bersaglio trasformato torna allo stato naturale

L'incantesimo ha due applicazioni possibili:

Forzare trasmutazione: se usato contro esseri o oggetti che hanno subito una mutazione di forma o materia, l'incantesimo fa tornare istantaneamente il bersaglio alla sua forma naturale (quella umanoide nel caso dei licantropi), e gli impedisce di assumere volontariamente altre forme per un turno.

Inibire trasmutazione: la magia impedisce qualsiasi trasmutazione del bersaglio (volontaria o meno, magica o naturale) in altra forma, specie o materia per la durata dell'effetto.

In entrambi i casi, se il bersaglio ha meno DV o Livelli del mago o viene da questi toccato direttamente, l'effetto è automatico (ma può essere dissolto), mentre esseri con lo stesso livello o più potenti possono (se vogliono) resistere alla magia con un favorevole TS 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.

TRASPARENZA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un solido di volume max 1 mt.cu. x liv

Durata: permanente

Effetto: rende trasparente un oggetto o un solido

L'incantesimo permette al mago di controllare le proprietà di riflessione della luce di un oggetto inanimato. Pronunciando una parola d'ordine scelta, che appare come glifo invisibile sull'oggetto, si può rendere il solido trasparente, in modo che i raggi luminosi vi passino attraverso come se fosse fatto di vetro, permettendo la visuale nei due sensi e facendo diventare invisibile il solido, oppure renderlo opaco (se si tratta di un oggetto già trasparente come il vetro), o riportarlo allo

stato originale una volta al round. La *trasparenza* non altera altre proprietà del solido e può influenzare un solo oggetto per volta, il cui volume non superi il massimo influenzabile dal mago (ad esempio rendere trasparente solo un muro piuttosto che l'intera casa). La *trasparenza* è permanente e non può essere dissolta.

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 e 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 fisiche, soprannaturali o magiche della nuova forma: rimane se stesso (e mantiene la capacità di evocare incantesimi, se la possiede), pur assumendo una forma 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 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 volare).

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).

Il *travestimento* dura un giorno intero, e permane anche se il soggetto è addormentato o incosciente; se muore, tuttavia, riprende al sua forma originale, così come se l'effetto viene dissolto magicamente. Fintanto che dura il *travestimento*, il soggetto può cambiare aspetto al massimo una volta ogni turno.

TUNNEL DIMENSIONALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: speciale

Durata: 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 9 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 aperto per 1 round per livello, a meno che non venga dissolto magicamente o il suo creatore decida di farlo collassare prima, restando entro 9 mt e concentrandosi. 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 portale 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.

VEICOLO INCANTATO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un veicolo da trasporto di volume massimo 10 mt.cu. per livello o un oggetto max 10 mt.cu.

Durata: 6 ore

Effetto: un veicolo si sposta autonomamente

Associando questo incantesimo a 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, mentre il Fattore di Manovrabilità è sempre 1.

Per condurre il *veicolo incantato* è necessario che un soggetto tocchi il timone di comando (una parte precisa del veicolo scelta dal mago quando lo incanta) e si concentri sulla direzione da percorrere e sulle svolte da effettuare; se la concentrazione viene meno o il pilota abbandona il timone, il veicolo continua nella direzione e alla velocità impostate dall'ultimo comando, con buona probabilità che si schianti contro qualcosa.

Se l'incantesimo viene usato su un qualsiasi altro oggetto di volume massimo pari a 10 m³, esso lo rende capace di volare quando qualcuno ci sale sopra e pronuncia la parola d'ordine indicata dal mago (come accade per le scope e i tappeti volanti). La velocità, il Fattore di Manovrabilità e il massimo carico trasportabile dipendono dalle dimensioni dell'oggetto incantato:

Tab. 2.10 – Statiche del veicolo in base a dimensioni

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	8000 mon
H o >	½	108 mt/rd	16000 mon

Se il peso trasportato eccede la metà del carico massimo, la velocità di volo è dimezzata. La velocità è riferita a volo in spazi aperti: in spazi chiusi o entro 36 metri dal suolo si riduce a 36 mt/rnd (più veloce è necessaria una prova di Destrezza al round per non schiantarsi). L'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

VINCOLARE NON-MORTI

Scuola: Necromanzia

Raggio: 6 metri

Area d'effetto: non-morto da 1 DV per liv. (max 20)

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: controlla un non-morto con max 20 DV

Questo potere permette all'incantatore di vincolare la forza vitale che anima un certo non-morto alla sua volontà per controllarne ogni azione. Il non-morto deve trovarsi entro 6 metri e avere un numero di Dadi Vita inferiori al livello del negromante: l'incantesimo permette comunque di vincolare al massimo un non-morto da 20 Dadi Vita. Per sfuggire al controllo la creatura può effettuare un TS contro Incantesimi con penalità base di -2 a cui si aggiunge l'eventuale bonus di Carisma del vincolatore: se il TS riesce, il potere è spreco e il non-morto diviene ostile nei confronti del mago, che non potrà mai più tentare di vincolare a sé quel determinato essere. Se il TS fallisce, l'incantatore prende il controllo del non-morto, che diventa un servo ubbidiente per un periodo pari a un giorno per livello.

Il non-morto controllato è sempre amichevole nei confronti dell'incantatore e asseconda qualunque suo desiderio, inclusi ordini suicidi, finché dura l'effetto. Per dare ordini l'incantatore deve concentrarsi per tutto il round in cui impartisce il comando, senza poter attaccare, né usare 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 determinato non-morto, non gli è possibile usare questo incantesimo per vincolarne altri: è necessario annullare il primo vincolo per usare l'incantesimo contro altri esseri.

Se qualche altro essere cerca di controllare il non-morto vincolato dal mago con lo stesso incantesimo o con altri mezzi (ad esempio con la capacità dei negromanti o di alcuni chierici caotici), l'incantatore può mantenere il dominio effettuando un TS contro Incantesimi mentali ogni volta che il tentativo viene effettuato. Il vincolo viene reciso automaticamente quando l'incantatore e il non-morto non si trovano più sullo stesso piano, oppure se si usa efficacemente un *dissolvi magie* sul non-morto.

Al termine dell'incantesimo, il non-morto torna ad agire secondo la sua volontà, e ricorda 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 a distanza

Questa illusione permette all'incantatore di ingannare qualsiasi incantesimo di divinazione a distanza dei primi cinque livelli, facendo apparire l'area prescelta in modo diverso rispetto alla realtà; la *visione falsa* influenza solo lo scrutamento a distanza, non chi si trova effettivamente nella zona. L'incantatore decide che tipo di illusione vuole creare, e finché dura la magia e si trova entro 36 metri dalla *visione falsa*, egli può concentrarsi per un round e modificarla. Coloro che usano mezzi di scrutamento magico a distanza (come *spiare*, *scrutare*, *occhio dello stregone*, ecc.) hanno una visione che sembra reale per tutti i cinque sensi, ma qualsiasi movimento al suo interno è ripetitivo. L'incantatore può quindi creare un salone vuoto laddove c'è una stanza del tesoro o una sala piena di guerrieri riuniti, oppure far apparire al posto del suo rifugio una casa con un individuo che russa mentre risuona il canto dell'usignolo, ma i movimenti del dormiente e il canto dell'uccellino saranno sempre uguali, a meno che il mago non si concentri per variarli di tanto in tanto.

VISTA RIVELANTE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'Effetto: raggio di 36 metri

Durata: 6 turni

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). È anche possibile individuare esseri o cose nascoste con mezzi comuni (come un ladro nascosto o una porta segreta), e scoprire persone camuffate con mezzi comuni (come trucchi e stracci), ma non 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. L'incantesimo ha effetto al primo tocco (attacco di contatto, se non riesce spreca la magia), 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.

ALTERAZIONE DELLA MAGIA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: speciale

Effetto: altera la durata, il raggio o l'area d'effetto di un incantesimo di livello 1°-6°

Quando l'incantatore evoca questa magia, guadagna la possibilità di alterare una delle variabili di un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 6° (sono esclusi i poteri soprannaturali delle creature come lo sguardo del vampiro o il soffio del drago, ma non i loro incantesimi innati), ma l'esatto effetto dell'incantesimo deve essere deciso mentre esegue il rituale fra i tre pos-

sibili (*Estensione*, *Riduzione* o *Stasi*) e finchè resta attivo non è possibile usare un'altra *alterazione della magia* (non è un effetto cumulativo). La possibilità di agire su qualsiasi magia che evochi o subisca l'incantatore resta attiva su di lui finchè non la sfrutta (azione gratuita) o finchè non viene dissolta magicamente.

Estensione: il mago può raddoppiare la durata, il raggio o l'area d'effetto (una sola delle tre variabili) di un incantesimo, sempre che la durata non sia istantanea o permanente, il raggio d'azione non sia zero (personale) o tocco, e l'area d'effetto non sia personale.

Riduzione: il mago può scegliere se ridurre a 1 round la durata di un incantesimo non istantaneo o permanente, oppure ridurne a 1/10 l'area d'effetto (sempre che non sia personale o una singola creatura), oppure dimezzare i danni arrecati dall'effetto.

Stasi: il mago può sospendere l'effetto di un incantesimo che lo influenza che abbia durata non istantanea. L'effetto dell'incantesimo cessa all'istante e riprenderà solo dopo 1 turno per livello del mago, oppure prima se la stasi viene dissolta magicamente. Questo consente di agire ignorando l'effetto della magia mentre è in stasi ed annullarla prima che riprenda (ad esempio guarire una maledizione o una paralisi, annullare un'imposizione o uno charme, e così via).

L'effetto non può essere reso permanente.

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 incapace di trasporto istantaneo

Questo incantesimo rende il soggetto toccato dall'incantatore incapace di sfruttare 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). Il soggetto non può opporsi all'effetto in alcun modo (nessun TS concesso), ma ciò non impedisce comunque ad una creatura evocata di scomparire una volta finito l'effetto dell'incantesimo.

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. L'arma vola contro l'avversario designato e continua ad attaccarlo per 3 round consecutivi, spostandosi 9 metri al round; al quarto round torna dal suo possessore (o anche prima, se l'avversario designato viene ucciso), che deve brandirla e sferrare con essa almeno un altro colpo, prima di poterla lasciare nuovamente attaccare da sola, e può ripetere ciò finché l'incantesimo non ha termine (3 turni) o non viene dissolto. L'arma animata non può attraversare una *protezione dal male* né un campo di anti-magia.

Quando combatte autonomamente, l'arma compie 1 attacco al round con lo stesso THAC0 del suo possessore, tenendo presenti i bonus dovuti alla maestria, ma non incantesimi che hanno effetto sul personaggio (come *benedizione* o *velocità*), né la sua Forza. 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 un attacco con THAC0 5 e bonus al TxC di +14 ed infligge un danno di 2d6 +11 punti di danno.

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

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), *Perforante* (da punta) o *Dirompente* (armi contundenti). Quando, utilizzando un'arma incantata con *arma mortale*, si ottiene 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 17-20 su d20, in quanto si scalano tre punti – per il bonus magico dell'arma – dal normale 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 o soprannaturale di entrare o uscire dalla barriera. Ciò significa che nessun effetto magico o soprannaturale (prodotto da oggetti o creature) ha effetto sull'incantatore, e che similmente l'incantatore non può evocare alcun incantesimo né far uso di poteri sovranaturali fintanto che la barriera resta attiva. La *barriera anti-magia* però non annulla l'incantamento permanente posto su armi o armature (quindi una spada +5 che colpisca un mago protetto da questa magia non perde il suo bonus), e non impedisce nemmeno a creature animate, evocate o controllate di assalirlo. Essa annulla tutti gli effetti magici creati successivamente (sia che provengano da oggetti magici che dalla memoria

dell'incantatore) e rende inutilizzabili anche quelli già in essere che abbiano una manifestazione esterna alla barriera. Ad esempio, se il mago ha già attivi una *velocità* e una *protezione dal male* gli incantesimi continuano ad avere effetto, ma eventuali incantesimi di individuazione (come *individuare il magico*, *scrutare e vista rivelante*) o che influenzano l'esterno (come *immagini illusorie* o *telecinesi*), seppure attivi, non danno alcun risultato, perché la barriera inibisce i loro effetti e impedisce all'energia magica e soprannaturale di fluire attraverso il corpo dell'incantatore (o dell'oggetto che la evoca) verso l'ambiente esterno, e viceversa.

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 *dissolvi magia*) è in grado di cancellare la *barriera anti-magia*, ad eccezione di *desiderio* e *distruzione del magico*, 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 a -3 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 usato contro un costrutto di pietra, esso può evitare l'effetto con un favorevole TS contro Pietrificazione con penalità di -3, viceversa crolla 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.

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 vegetali mostruosi (treant, 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, finché ciò rientra nelle loro possibilità (possono quindi ostacolare o bloccare chi passa loro accanto coi loro attacchi, o come se usasse l'incantesimo *intralciare*, ma non muoversi, né intuire l'Allineamento 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 *crescita vegetale*.

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

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 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 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 at-

taccano 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 mt³ 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

magico 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 bersaglio

Durata: 12 turni

Effetto: blocca un bersaglio

L'incantatore può usare il *controllo inerziale* su qualsiasi bersaglio visibile entro 36 metri (esseri viventi, non-morti, costrutti e oggetti di ogni genere, indipendentemente da peso e dimensioni), e solo esseri viventi o animati e oggetti impugnati o indossati da una creatura beneficiano di un TS contro Incantesimi a -4 per negare l'effetto. L'incantatore può influenzare totalmente il movimento del bersaglio con una semplice parola: pronunciata una volta, essa arresta immediatamente il corpo ovunque si trovi, anche a mezz'aria. Il bersaglio non può essere spostato in alcun modo finché l'incantatore non gli ordina di riprendere il moto: a questo punto il corpo 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 bersaglio 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. Persino se il bersaglio viene disintegrato o distrutto, le polveri ed i frammenti restano comunque immobili.

Il bersaglio può anche essere rimesso in movimento con un ordine programmato, che deve tenere conto dell'avverarsi di determinate circostanze 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, il bersaglio riprende a comportarsi normalmente, terminando l'azione che era stata interrotta.

CONVOCCARE *

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 marchiare altre, senza superare il suo limite.

Per *convocare* le creature marchiate, l'incantatore pronuncia la parola chiave scelta lanciando 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 marchiatati 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 trovino 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 incantesimi 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 a *sonno*, *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 max 30 mt.cu. di pietra

Durata: permanente

Effetto: crea max 30 metri cubi di pietra

Questo incantesimo crea pietra per un volume massimo pari a 30 metri cubi, le cui misure lineari possono variare in base alla volontà del mago (una vasca da 10x3 mt, o 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.

Una struttura di pietra creata con questo incantesimo avrebbe CA 5 e 1 Punto Strutturale per ogni 2 metri cubi (ovvero i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi le sezioni *Incantare grandi costruzioni* e *Punti Strutturali* nel Volume 3), oppure Punti Danno appropriati alle dimensioni dell'oggetto (v. *Punti Danno degli Oggetti* nel Volume 3 per chiarimenti).

DISINTEGRAZIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio o solido max 27 mt.cu.

Durata: istantanea

Effetto: disintegra un essere o un oggetto

Questo incantesimo polverizza all'istante un essere o un oggetto presente entro 18 metri, senza che ne rimanga più alcuna traccia (a parte ciò che indossava). Se il bersaglio è una creatura (vivente o animata) o un oggetto, deve effettuare un favorevole TS Raggio della Morte a -2 per evitare di essere disintegrata; in caso di successo, il bersaglio subisce comunque 3d6 danni e se è ridotto a zero PF per questi danni viene disintegrato. Gli oggetti normali vengono vaporizzati automaticamente, mentre quelli magici (artefatti esclusi) possono tentare un TS contro Distruzione a -2 (vedi Volume 3) per evitare totalmente la *disintegrazione*.

Se l'incantatore lo desidera, può anche concentrare il potere della *disintegrazione* su una sola parte della vittima, riducendo l'area d'effetto (spesso per menomarla amputando un arto, anziché ucciderla). 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.

In alternativa se il bersaglio è un veicolo o una grande costruzione, può essere disintegrato un volume di materia di 3x3x3 metri, che perde 1d2 Punti Strutturali e non ha diritto a TS Distruzione per evitare a meno che non sia una costruzione o un veicolo incantato.

EVANESCENZA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 12 turni

Effetto: rende incorporeo l'incantatore

Questo incantesimo è la versione potenziata di *forma gassosa*: fa assumere al mago la consistenza dell'aria, diventando intangibile anche se mantiene la sua forma. Egli appare traslucido e trasparente, simile ad un fantasma, ma non è invisibile e non può separarsi da ciò che indossa. In questo stato l'incantatore si sposta volando ad una velocità di 108/36 metri al round, ignora la forza dei venti e quella di gravità, è immune ai colpi critici, alla paralisi e all'asfissia, ma su di lui continuano ad avere effetto le condizioni ambientali (ad esempio soffre l'estremo caldo o freddo). Il soggetto non può essere ferito da armi normali, quelle magiche causano metà dei danni, e ignora anche gli effetti degli incantesimi di 1° livello. Il mago può muoversi attraverso superfici occupate da solidi e altri corpi, persino passare attraverso le persone, ma in tal caso la sua velocità si riduce a 1 metro al round, e non riesce ad oltrepassare masse di pietra, roccia o metalli, a meno che non vi sia una fessura di 1 cm attraverso cui penetrare.

Egli 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 tangibili (come *campo di forza*). Il mago è vulnerabile a tutti gli incantesimi di 2° livello o superiori, ad eccezione di quelli che creano barriere fisiche che riesce ad attraversare senza problemi (come *ragnatela*, *muro di ghiaccio*, ecc.). Incantesimi che creano barriere di forza, di pietra o metallo (come *muro prismatico*, *campo di forza*, *mano possente*, *muro di pietra*, *muro di ferro*, ecc.), lo influenzano normalmente.

L'incantatore è suscettibile ai tentativi di risolvere 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, 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 pari a 2/3 del livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20 DV al 30°) e deve essere conosciuta dall'evocatore, che deve averla vista almeno una volta o conoscere la specie e le sue caratteristiche grazie ai suoi studi. Esempi di creature evocabili sono i cacciatori invisibili, gli elioni, i servi fluttuanti, le salamandre elementali, i geni, gli elementali, i demoni e così via, ma sono escluse tutte le creature del Vortice Dimensionale (come segugi spettrali e sfere nere) e le divinità. L'essere evocato stabilisce un legame telepatico con l'incantatore (che non ha bisogno di concentrarsi per controllarlo) e lo servirà al meglio delle sue possibilità (può usare tutti i suoi poteri tranne la capacità di evocare a sua volta altre creature o di concedere desideri), proteggendo sempre l'evocatore se Legale, o servendolo senza rischiare la vita se Caotico o Neutrale.

Quando l'essere viene ucciso o viene colpito con successo da una *distruzione del male*, da un *dissolvi magie*, da *esilio* o *bandire*, esso ritorna immediatamente nel suo piano d'origine. Non è possibile usare un incantesimo di *permanenza* per far rimanere la creatura nel piano dell'incantatore perennemente, e l'evocatore può controllare contemporaneamente non più di un essere ogni quattro livelli con questo incantesimo.

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: 24 ore

Effetto: scopre menzogne e causa 2d6 pf a chi mente

Lanciando questo incantesimo il mago deve toccare una creatura (attacco di contatto se il bersaglio si oppone): se il tentativo non riesce, la magia è spreca-ta. Se invece l'incantatore tocca il bersaglio, esso non può negare in alcun modo gli effetti della magia e viene marchiato da un sigillo che appare sulla sua fronte ed è visibile a tutti (a meno che non venga coperto). Da quel momento e per le seguenti 24 ore, ad ogni domanda posta dall'incantatore cui il soggetto risponda con menzogne o nessuna risposta, un'aura di fuoco si manifesta intorno all'individuo causandogli per quel round

2d6 danni non dimezzabili. 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 vittima può agire indisturbata e persino tentare di allontanarsi dal suo interlocutore scappando (se possibile), ma nel momento in cui sente una domanda posta da chi ha lanciato la magia, è costretta a dare una risposta o a subire la punizione della *fiamma di giustizia*. Un incantesimo di *silenzio* può essere utile in tal caso per evitare gli effetti della fiamma (visto che il suo cervello non registra alcuna domanda).

La fiamma si attiva anche qualora il soggetto tenti di invocare o benefici di un incantesimo di Illusione o di un effetto utile a ingannare o celarsi agli altri: in tal caso oltre ai danni, la *fiamma di giustizia* impedisce anche che l'effetto abbia luogo.

La *fiamma di giustizia* influenza qualsiasi creatura, vivente o meno, e può essere negata con *dissolvi magie* o da zone di anti-magia, mentre incantesimi di protezione dal fuoco riducono i danni subiti.

FORMA ETEREA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

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 la creatura toccata (se consenziente) 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 (scompare 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. L'effetto non può essere associato ad una *permanenza*.

GABBIA DI FORZA

Scuola: Abiurazione

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 esse 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 1,5 centimetri e distanti 1 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 stretto 1 cm può fuggire, così come usando incantesimi di trasporto istantaneo come *porta dimensionale* 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. Visto che la *gabbia di forza* si estende nel piano attingendo, un singolo spostamento planare è inutile per fug-

gire (ad esempio *forma eterea* se la gabbia è sul Primo). 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 cm. Se si tenta di attaccare chi è imprigionato con armi da tiro o da lancio, si considera che vi sia sempre il 90% 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 di raggio 3 metri che può essere fissa o spostarsi con lui (deve deciderlo quando la crea). Il globo emana una debole luminescenza e annulla gli effetti di qualsiasi incantesimo arcano o divino di livello 1°-4° che venga a trovarsi dentro la sua area d'effetto. Gli effetti esclusi comprendono capacità magiche di oggetti e incantesimi innati di altre creature, ma non i poteri sovranaturali dei mostri (ad esempio non blocca lo charme di un vampiro, ma se detto vampiro è un mago e scaglia una *palla di fuoco*, questa non avrà alcun effetto su coloro che si trovano nel globo, come anche un *blocca persone* evocato da una sfinge). 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 attac-

cheranno 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 può essere associato ad un oggetto o a una creatura con effetti diversi.

L'incantatore che usa *inganno* su un oggetto può far apparire perfettamente normale un oggetto magico, oppure abbinare all'oggetto un qualunque potere magico a lui noto (anche se non possiede quella magia) e per la durata dell'incantesimo (24 ore) l'oggetto emana un'aura che maschera eventuali poteri reali dello strumento. Se viene esaminato normalmente o con *individuare il magico* o simili incantesimi divinatori di 5° livello o inferiore, la lettura darà il risultato modificato dall'*inganno*, mentre magie divinatorie di 6° livello o superiore hanno una probabilità pari a 10% per il livello di potere di svelare l'*inganno* e ottenere una lettura giusta. I poteri attribuiti sono illusori, e chi usa l'oggetto magico fittizio ha diritto ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali, per comprendere di essere stato ingannato; se il TS fallisce la vittima è convinta che l'oggetto funzioni perfettamente o pensa di non aver trovato la formula magica corretta. Il DM può assegnare al Tiro Salvezza un modificatore da un massimo di +2 ad un minimo di -2 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 +2 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 bevessse 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 usato su una creatura, essa può evitarne gli effetti (se lo desidera) con un favorevole TS contro Incantesimi. Se invece accetta l'effetto della magia o il TS fallisce, l'incantatore sceglie fino a quattro caratteristiche dell'individuo tra quelle comunemente lette da incantesimi divinatori (Allineamento,

Livello, Punti Ferita, Razza, Classe, aspetto, eventuale presenza di aure magiche, posizione, storia, poteri) e le modifica a suo piacimento; se cambia l'aspetto, la magia ha le stesse limitazioni di *camuffamento*. Per la durata dell'incantesimo qualsiasi tentativo di ottenere una lettura riguardante quelle caratteristiche 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 più caratteristiche contemporaneamente, o di variare 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 usa *inganno* su se stesso per camuffare la lettura riguardante il suo aspetto e la sua razza (elfo dell'ombra anziché elfo silvano), il suo livello (5° anziché 15°) e i suoi PF reali (25 anziché 50).

Un incantesimo *dissolvi magie* usato con successo sull'oggetto o sulla creatura camuffata annulla 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: 1 giorno per livello

Effetto: rende un passaggio usabile solo dal mago

Il lucchetto non è altro che una versione più potente dell'incantesimo di 2° livello *chivistello 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 per un giorno per livello dell'incantatore o fin quando non vengano dissolti magicamente.

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

L'incantesimo crea una mano traslucida di pura forza magica del diametro variabile da 2 a 6 metri (a discrezione del mago), 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 incantesimo di forza) che causa 2d8 punti di danno alla vittima senza bisogno di TxC. La mano continua a colpire la vittima fino a che questa rimane entro l'area d'effetto o non viene uccisa: se si allontana o muore, l'incantatore può designare un nuovo bersaglio, viceversa la mano fluttua inerte senza influenzare la

zona circostante. Se il bersaglio ritorna ad avvicinarsi all'incantatore prima del termine dell'incantesimo, la mano riprende ad assalirlo.

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). La mano in difesa ostacola tutti gli attacchi in mischia e i tentativi di avvicinarsi da parte del bersaglio, ma non può bloccare magie né reagisce agli attacchi portati a distanza. La mano è in grado di frenare fino a 2000 kg di peso. Esseri con peso superiore che realizzano una prova di Forza per oltrepassare la mano riescono 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 5d8 DV di esseri (max 8 DV ciascuno), o una singola creatura vivente (TS a -3 nega)

Questo potente incantesimo estingue la scintilla vitale nel bersaglio e può essere utilizzato contro una moltitudine di bersagli, oppure contro un bersaglio singolo. Nel primo caso, il numero massimo di Dadi Vita di creature viventi influenzate è 5d8: gli esseri con 6 DV o meno muoiono automaticamente, e le creature con meno di ½ DV (solitamente insetti, piccoli animali e vegetali, e infanti) non contano ai fini del massimo numero di DV influenzati, mentre gli esseri dotati di almeno 9 DV o livelli non vengono influenzati. L'incantatore deve scegliere una zona circoscritta (un cubo di 18 metri di spigolo) entro 72 metri, e le creature viventi al suo interno sono colpite dalla *morte* a cominciare da quelle con minori DV: solo le vittime con 7 o 8 DV/livelli possono evitare il trapasso con un fa-

vorevole TS contro Raggio della Morte.

In alternativa, l'incantesimo può essere indirizzato contro un singolo essere vivente, senza limite al numero di DV o livelli che esso possiede: se il suo TS contro Raggio della Morte con penalità di -3 fallisce esso muore all'istante, viceversa subisce 3d6 danni.

Non-morti, costrutti ed esseri animati (ma non realmente vivi) sono immuni a questo incantesimo.

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 ferro 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 distrutto fisicamente (non può essere dissolto magicamente), 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 ha 1 Punto Strutturale ogni metro cubo di volume creato (se ha almeno due delle tre dimensioni grandi, cioè superiori a 1,6 mt), oppure Punti Danno pari al quintuplo del livello del mago (minimo 50 PD) per una porta o un muro con volume inferiore 1 metro cubo (v. le regole presentate nel Volume 3 per i *Punti Danno degli Oggetti*).

Il mago può anche far crollare il muro così creato semplicemente concentrandosi per un round. In tal caso il crollo 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. Se il muro nel frattempo era stato danneggiato, ridurre i danni inflitti in percentuale dei PD o PS persi (ad esempio un muro di 115 PD ridotto a 80 PD ha perso il 30% dei punti e causa quindi solo 7d10 punti di danno se crolla).

NEBBIA ACIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: nube di 9 mt di diametro ed alta 6 mt

Durata: 1 round per livello

Effetto: nebbia acida fa 3d6 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 3d6 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 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 o livelli che falliscono il TS muoiono sul colpo, avvelenate, e quelle con 6+ DV o livelli che falliscono il TS sono paralizzate per 1 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'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). 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, estendendo quindi anche il raggio d'azione delle altre magie.

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 attraversa 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).

PRESERVARE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 oggetto volume max 1 m³ per livello

Durata: permanente

Effetto: oggetto diventa immune deperimento e danni

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 preservato (il cui volume non deve superare 1 m³ 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 TS appropriato (v. il paragrafo "Tiri Salvezza degli Oggetti" nel Volume 3) per ignorare totalmente i danni riportati sia da armi (TS Distruzione) che da effetti magici di qualsiasi genere. L'incantesimo necessita di un rituale di un'ora che implica spargere polvere di diamante sul bersaglio per un costo pari al doppio del valore dell'oggetto da *preservare* (min. 10 m.o.).

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

Quando evoca questo potere, l'incantatore deve specificare da quale tipo di elemento vuole essere protetto per la durata della magia tra aria, acqua, fuoco o terra. L'incantesimo 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 conce-

ndendogli immunità completa alla forma naturale dell'elemento scelto, mentre effetti magici di quell'elemento causano automaticamente metà dei danni (anche quando non è previsto un Tiro Salvezza per dimezzarli); 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 chi si trova all'interno della sfera: se una di queste attacca un elementale, tutte le creature all'interno della sfera possono essere attaccate in mischia dall'elementale, anche se i danni vengono dimezzati finché i soggetti restano nella sfera.

Infine, le creature dentro la sfera possono muoversi attraverso l'elemento alla loro normale velocità: in acqua, in aria o nel magma ignorano le correnti avverse (sempre che siano già in grado di volare o nuotare), mentre sulla terra ignorano le condizioni avverse del terreno (anche se non possono attraversare muri di pietra o pareti di roccia). Se l'incantesimo viene usato nel piano elementare corrispondente, permette di respirare e vedere nella sua atmosfera a tutti coloro che restano all'interno della 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 il rituale viene pronunciato su un cadavere, o su una piccola parte di un cadavere, esso ridona vita al corpo, ricostruendo magicamente le parti mancanti. Questo incantesimo tuttavia consuma parte dell'energia vitale del soggetto (che perde 100 PE per livello o DV posseduto) e non è in grado di ricostruire sempre correttamente il corpo della creatura morta. Consultare le tabelle seguenti per determinare il risultato della *reincarnazione* sul soggetto:

Tab. 2.11 – Effetto della Reincarnazione

<i>d10</i>	<i>Razza</i>
1-3	Razza originale
4-5	Umano
6-7	Semi-umano (Tab 2.11.1)
8-9	Umanoide (Tab 2.11.2)
10	Mostro (Tab 2.11.3)

Tab. 2.11.1 – Razze Semi-umane e sottorazze

<i>d4</i>	<i>Semi-umano</i>	<i>d6</i>	<i>* Elfo</i>	<i>** Gnomo</i>
1	Elfo *	1	Alato	dei Cieli
2	Gnomo **	2	Alto	dei Ghiacci
3	Halfling	3	Bruno	del Fuoco
4	Nano comune	4	dell'Ombra	di Terra
		5	Marino	di Terra
		6	Silvano	Silvano

Tab. 2.11.2 – Razze Umanoidi e sottorazze

<i>d100</i>	<i>Umanoide</i>	<i>d12</i>	<i>* Giganti</i>
01-04	Arpia	1-3	Colline
05-07	Camaleontide	4-5	Rocce
08-10	Cavernicolo	6-7	Fuoco
11-12	Diavoletto silvestre	8-9	Ghiacci
13-15	Driade	10	Montagne
16-17	Enduk	11	Nuvole
18-20	Faenare	12	Tempeste
21-24	Fauno		
25-28	Gigante *	<i>d12</i>	<i>** Goblinoidi</i>
29-40	Goblinoide **	1	Bugbear
41-42	Gremlin	2-3	Coboldo
43-44	Gyerian	4	Gnoll
45-47	Hutaakano	5-6	Goblin
48-49	Kubitta	7-8	Hobgoblin
50-60	Lupin	9-10	Orchetto
61-62	Metamorfo	11	Orco
63-64	Minotauro	12	Troll
65-69	Phanaton		
70-80	Rakasta	<i>d12</i>	<i>*** Rettiloidi</i>
81-82	Replicante	1-2	Cayma
83-89	Rettiloide ***	3	Gurrash
90-92	Tabi	4	Krolli
93-94	Uomo-Bestia	5-8	Lucertoloide
95-96	Thoul	9-10	Shazak
97-00	Tortugo	11	Sis'thik
		12	Troglodita

<i>d100</i>	<i>Umanoide marino</i>
01-15	Elfo acquatico (Aquarendi)
16-20	Gigante del mare
21-35	Kna
36-45	Marinide (Merrow)
46-54	Folletto Acquatico (Nixie)
55-70	Squaloide (Shark-kin)
71-80	Testugo (Snapper)
81-100	Tritone

Tab. 2.11.3 – Razze Mostruose

<i>d20</i>	<i>Creatura</i>
1-3	Aranea
4-5	Centaurio
6-8	Hengeyokai
10-12	Hsiao
13-14	Kreen
15-16	Ovinauro
17-18	Pegatauro
19-20	Uomo-scorpione

Nota: tutte le razze elencate nelle tabelle sono razze giocabili come PG. Per ulteriori informazioni su di esse, si faccia riferimento al manuale online gratuito *Razze di Mystara* o ai supplementi originali *Creature Crucible (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 da quella 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 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 durante il quale l'individuo è più ricettivo e assimila le informazioni a grande velocità servirà per il nuovo addestramento.

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 a metà del 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 punto Intelligenza

Durata: 1 giorno ogni 2 livelli

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 deve essere preparato in precedenza con un rituale di 1 ora, ma da quel momento basta una parola magica per inviare istantaneamente un potente impulso mentale che raggiunge i destinatari, purchè questi siano sullo stesso piano dell'incantatore e non siano protetti contro la telepatia. Il numero massimo dei riceventi è pari al punteggio d'Intelligenza del mago, e devono essere tutti nominati singolarmente o far parte di un gruppo ben preciso. Se all'interno del gruppo vi sono più individui di quanti ne possa influenzare l'incantatore, il richiamo giunge prima a coloro che il mago ha indicato singolarmente, e poi ai restanti scelti a caso. Il messaggio inviato inoltre non può avere più di 100 parole.

Esempio: il mago Naren si trova imprigionato in una fortezza e lancia un messaggio di aiuto ("Sono stato imprigionato dal malvagio Vagnar che mi ucciderà domani"), indicando come riceventi del *richiamo telepatico* i cavalieri di Lord Timenko e il suo gruppo d'avventura, la Compagnia del Calice.

Le creature che ricevono il messaggio sanno istintivamente chi lo ha inviato, e finchè dura l'effetto del richiamo ottengono una chiara indicazione circa le sensazioni del mittente, conoscono vagamente la sua ubicazione (ad esempio capiscono che è prigioniero in una fortezza sita ai piedi della Montagna Spaccata), e conoscono la direzione da seguire per raggiungerlo.

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.

SERVIGIO MORTALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: vittima esegue un compito e muore

Evocando l'incantesimo il mago deve toccare un essere vivente, che può opporsi ai suoi effetti con un favorevole Tiro Salvezza contro Raggio della Morte con malus di -4. Se però il TS fallisce, l'incantatore trasmette un ordine comprensibile e semplice (riferire un messaggio, uccidere una persona, portare un oggetto, custodire un luogo, oggetto o persona ecc.) che la vittima è costretta a portare a termine al massimo entro 1 giorno per livello del mago, ignorando qualsiasi altro impegno o priorità. La vittima cerca di svolgere il compito con ogni mezzo, 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 entra in stato di agitazione e cercherà di ottenere in qualsiasi modo le informazioni utili a portare a termine la sua missione. Una volta adempiuto al suo compito, la vittima si contorce tra atroci dolori e spirata.

La vittima sopravvive al massimo per un numero di giorni pari al livello del mago, oppure finchè 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 mostra uno sguardo fisso e spiritato, e pare incurante di quanto accade intorno e restia a rispondere a qualsiasi domanda. Se esaminata magicamente, la vittima irradia un'aura di necromanzia. Solo se il soggetto riceve una *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 6 metri

Durata: istantanea o 1 round per livello

Effetto: sfera causa 1d6+1 danni per livello e 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 6 metri di raggio, infliggendo 1d6+1 punti di danno per livello ad ogni creatura nella zona, dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi: se però il TS fallisce, la vittima resta paralizzata per 1 round per livello dell'incantatore. Non-morti e costrutti sono immuni all'effetto, mentre le creature del freddo subiscono au-

tomaticamente metà dei danni (e possono ridurli a un quarto col TS favorevole).

Se la *sfera raggelante* deflagra all'interno di un corpo d'acqua, essa congela 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, viceversa rischiano di morire soffocate (v. regole sul soffocamento e trattenere il fiato).

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 con penalità di -2. 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. 2.12 – Effetti dello Sguardo penetrante

<i>Dadi Vita</i>	<i>Effetto sulla vittima</i>
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 resta in posizione fetale totalmente inerme e senza poter fare nulla. Passato il panico la vittima rimane comunque intorpidita 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

Questo incantesimo materializza un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria. Il simbolo persiste fino a che non viene annullato con *dissolvi magie* o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è stato evocato. 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, ma può essere occultato usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura (ad esclusione dei costrutti) 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. 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. La vittima subisce un malus di -4 a tutti i Tiri per Colpire, alla CA, alle prove di caratteristica e di abilità, e deve effettuare una prova di *Concentrazione* a -4 per poter evocare qualsiasi incantesimo. Questo stato dura per 1 ora per livello del mago che ha creato il simbolo e può essere rimosso prima solo con gli incantesimi clericali *guarigione* o *distruzione del male* o da magie con simili effetti di livello non inferiore al 5°.

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: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un essere dotato di ossa

Durata: istantanea

Effetto: frantumazione arti della vittima

Questo incantesimo causa il deterioramento accelerato delle ossa della vittima, frantumandole istantaneamente e causando al bersaglio 1d6 punti di danno per livello del mago oltre a vari effetti secondari determinati dagli arti su cui viene focalizzato l'effetto:

- Ali: impossibile volare, movimento di terra ridotto a 2/3, penalità di -2 alla Destrezza.
- Braccia o Tentacoli: impossibile usare le mani e le braccia, impossibile evocare incantesimi e attaccare, penalità di -4 alla Destrezza.

- Coda o simili appendici: movimento ridotto a 2/3, penalità di -2 alla Destrezza e alla CA.
- Gambe: movimento ridotto a 3 mt/rnd, DES dimezzata, -2 CA e TS vs effetti schivabili.

Se la vittima effettua con successo il TS a -2, i danni e le penalità suddette sono dimezzate, e nel caso delle braccia uno dei due arti è ancora usabile, mentre per le gambe la velocità è ridotta ad 1/3 e la Destrezza a 2/3.

SPECCHIO COMUNICANTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: uno specchio

Durata: 6 turni

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 arco di 120° nel normale raggio visivo, 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 usare magie o effetti magici attraverso lo specchio, né è possibile il passaggio di esseri viventi o animati. L'incantesimo termina dopo un'ora, 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: un bersaglio ogni 4 livelli

Durata: permanente

Effetto: annulla incantesimi e maledizioni

Questo incantesimo annulla qualsiasi incantesimo o maledizione presente sui bersagli scelti, dove per bersaglio si intende un soggetto, un oggetto oppure un'area incantata non più grande di 36 mq.

L'incantatore individua un numero massimo di bersagli pari a un quarto del proprio livello (arrotondando per difetto) entro 27 metri: *spezzare incantamento* annulla automaticamente qualsiasi effetto magico o maledizione presente su di essi, se creati da un essere di livello uguale o inferiore all'incantatore. In caso contrario, la probabilità di annullare l'effetto è pari al 5% per differenza di livello tra incantatori (tirare 1d100 per ogni effetto magico o maledizione, come per *dissolvi magie*).

Nel caso uno dei bersagli sia un soggetto che possiede un oggetto maledetto, se *spezzare incantamento* ha successo l'individuo non sente più il bisogno di avere con sé l'oggetto ed è libero dalla sua malia, anche se il manufatto mantiene la propria maledizione. Se invece è l'oggetto maledetto il bersaglio della magia, la maledizione sarà rimossa in caso di successo.

SUGGERIZIONE DI MASSA

Scuola: Ammalimento

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. 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 a -2 per evitare 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 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 alzarsi 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: 12 metri
Area d'effetto: un bersaglio
Durata: 1 round per livello
Effetto: crea un tentacolo di fuoco che causa danni

Questo incantesimo fa scaturire dalla mano del mago un tentacolo infuocato che si allunga fino a 12 metri e si avventa contro un bersaglio visibile. La vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi a -3: in caso di successo subisce 2d6 danni da ustioni non dimezzabili ma evita di essere bloccata, mentre in caso di fallimento viene immobilizzata dal tentacolo e subisce 4d6 danni da fuoco ogni round, fino a che il tentacolo non scompare o viene distrutto.

Ogni round successivo al primo il tentacolo fuoriesce dal corpo dell'evocatore e continua ad attaccare in maniera indipendente il bersaglio prefissato finchè non lo avvinghia e finchè questo resta entro 12 metri: qualsiasi ostacolo si frapponga sul suo percorso viene evitato dal tentacolo, che raggiunge sempre il bersaglio anche qualora si nasconda dietro un riparo (ma non se si rifugia in un luogo chiuso). L'incantatore può anche dirigere il tentacolo contro un nuovo bersaglio finchè l'incantesimo non termina, ma in quel caso occorre concentrarsi e puntare la mano contro di lui.

Il tentacolo può essere attaccato fisicamente oltre che dissolto magicamente: esso ha CA 0 e un numero di punti danno pari al livello dell'evocatore, può essere danneggiato solo da armi +3 o da incantesimi basati sul freddo o sull'acqua.

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 appiattare 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.

TRASFORMAZIONE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 1 turno per livello
Effetto: l'incantatore può cambiare forma

Questo incantesimo consente di assumere la forma di un'altra specie vista in precedenza, anche se non permette di replicare le fattezze di uno specifico individuo, né le capacità di 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, e non è possibile assumere la forma di non-morti, costrutti o esseri immortali. Con la *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, comprese le sue difese speciali (immunità e resistenze), ma mantiene le proprie capacità mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma), la propria CA, i suoi Punti Ferita, il THACO ed i Tiri Salvezza, e non acquisisce le capacità magiche o soprannaturali della creatura, ma mantiene le proprie. Mentre l'incantatore è trasformato non può evocare incantesimi ma può usare oggetti magici se ha assunto una forma umanoide, ma quelli indossati vengono fusi nella nuova forma e sono impossibili da separare dal corpo. Ogni arto tranciato o oggetto abbandonato ritorna alla forma originale, e il mago si ritroverà fisicamente menomato al termine della *trasformazione*, e se ucciso riacquista la forma originale.

Finchè dura l'incantesimo o non viene dissolto, il mago può cambiare a piacere tra la forma originale e quella imitata: la metamorfosi impiega un round e richiede concentrazione.

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, purchè 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, purchè 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: Negromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un drago Adulto o più giovane

Durata: speciale

Effetto: imprigiona drago in una verga e lo comanda

Questo incantesimo imprigiona un drago all'interno di una verga di legno per poterlo comandare. L'incantesimo è efficace contro qualsiasi drago Adulto o più giovane entro un raggio di 9 metri: il drago può opporsi all'effetto con un favorevole TS Incantesimi, ma se fallisce viene risucchiato all'interno di una verga, una bacchetta o un bastone di legno incantato in modo permanente (es. bacchetta dei fulmini, verga +1, bastone guaritore, ecc.) impugnato dal mago mentre pronuncia la formula; il rituale non funziona senza questo focus, né con altri tipi di oggetti. A quel punto l'incantatore fissa una parola magica che una volta pronunciata trasforma la verga nel drago originale, che mantiene tutte le sue statistiche ad eccezione dei PF massimi (che diventano 5 per DV e possono essere recuperati solo con cure magiche), mentre perde la capacità di evocare incantesimi (se posseduta). Se il drago ha lo stesso allineamento dell'evocatore (che può anche non essere il mago che l'ha vincolato), obbedisce ciecamente al padrone, viceversa può agire come crede, e se gli allineamenti sono opposti attacca senza tregua l'evocatore per ucciderlo e riguadagnare la libertà.

La verga può trasformarsi in drago solo una volta al giorno, ma mantiene questa capacità finché la magia non viene dissolta, evento che libera il drago dal vincolo e gli permette di agire a piacere (spesso per vendicarsi del suo padrone). Se il focus in cui è rinchiuso viene distrutto il drago muore e l'effetto termina, come pure se il drago viene ucciso, evento che provoca anche la distruzione dell'oggetto a cui è legato.

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 soggetto 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 metri (e oltre se le condizioni ambientali lo consentono) e di respirare attraverso l'atmosfera elementale senza pericolo. 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 ARCANA

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 attivo sui bersagli visibili entro 36 metri e di comprenderne la scuola di appartenenza e il livello di potere. Se l'incantatore si concentra su una creatura, è in grado di determinare se essa possieda livelli da incantatore e quanti, di quali capacità magiche innate disponga, e persino le scuole di magia che riesce a padroneggiare. Infine, concentrandosi attivamente su un bersaglio (oggetto, luogo o persona), la *vista arcana* permette di determinare quali incantesimi specifici siano attivi su di esso: nel caso di oggetti maledetti o con poteri permanenti rivela la loro natura (compresi i bonus), per oggetti ad attivazione invece indica le scuole di magia pertinenti agli incantesimi ad esso associati e la parola di attivazione di ciascuno, anche se non dà indicazioni sulla natura vera e propria dell'effetto.

Settimo Livello

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 *baluardo* 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, per ogni allergene (sostanza o oggetto sgradito o nocivo per la creatura) che l'incantatore mostra alla creatura mentre evoca l'incantesimo (ad esempio aglio contro un vampiro, simboli sacri contro demoni, acqua santa per demoni e non-morti, e così via), questo abbassa del 5% la sua resistenza alla magia e impone un'ulteriore penalità cumulativa di -2 al TS. 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 rugente (35 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 (allergene che il demone teme). La creatura tenta quindi di resistere all'incantesimo, e possiede un'aura anti-magia al 80%. Grazie ai due allergeni usati, la sua aura viene ridotta al 70% (80-10), e se l'incantesimo riuscirà ad oltrepassare questa resistenza, il demone dovrà effettuare un Tiro Salvezza con una penalità totale di -4 dovuta ai due 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 DIMENSIONALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Effetto: barriera 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 la barriera viene

immediatamente teletrasportata dalla parte opposta, senza che riesca in alcun modo a venire in contatto col corpo del mago. La protezione offerta dalla *barriera 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 la barriera e si ritrova dalla parte opposta.

Per quanto riguarda gli incantesimi, la barriera 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 e rune varie, *dito della morte*, *teletrasporto*, *metamorfosi*, ecc.).

La *barriera dimensionale* ha solo due limitazioni: primo, l'incantatore non può oltrepassarla 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. In secondo luogo, la barriera 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, cade al suolo, viene travolto da un elefante, o viene colpito da una *palla di fuoco* o da un *fulmine magico*, egli subisce i danni derivanti e la barriera è inefficace).

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

BARRIERA RESPINGI INCANTESIMI

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

Effetto: riflette su chi li ha evocati max 2d6 incantesimi

Questo incantesimo crea attorno al corpo del mago una barriera che riflette 2d6 incantesimi (di qualsiasi tipo, arcani o divini) contro chi li ha lanciati, lasciando indenne l'incantatore. Tale barriera non annulla gli incantesimi (quindi il mago può continuare a evocarli normalmente), ma respinge solo quelli lanciati direttamente contro il personaggio o quelli ad area che lo influenzano, riflettendoli contro chi li ha evocati. Se due incantatori sono entrambi protetti da questa barriera ed uno di essi scaglia una magia contro l'altro, essa viene annullata istantaneamente e consuma una carica da ciascuna barriera.

Solo gli incantesimi evocati da un individuo vengono respinti, mentre non ha alcun effetto contro i poteri sovranaturali, ovvero quelli che non richiedono concentrazione e che non vengono annullati se l'essere si deconcentra (non protegge perciò dal soffio di draghi o gorgoni né dallo sguardo della medusa, e così via). Per quanto riguarda le magie evocate tramite bacchette o altri oggetti magici, la barriera non è in grado di respingere tali effetti.

La barriera continua ad esistere finché non non riflette 2d6 incantesimi, oppure finché non viene

annullata dall'incantatore stesso o da un *desiderio*. Anche le magie benefiche (come *cura ferite* 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 (per esempio se quest'ultimo si trova a meno di 6 metri da uno stregone nemico che gli lancia una *palla di fuoco*), l'incantatore subisce tutti gli effetti della magia. Non è possibile accumulare su di sé due o più *barriere respingi incantesimi*: finché non terminano gli effetti della prima, l'incantatore non può lanciarla una seconda volta.

Le armi magiche agiscono normalmente contro la *barriera respingi incantesimi*, e questa non influenza incantesimi che non siano evocati direttamente contro l'incantatore (come *benedizione* o *velocità* su altri, *incantesimo del colpire*, o *evoca mostri*). In caso di magia di fascinazione o dominio mentale (es. *charme*), questa si riflette su chi la evoca stordendolo per 1 round senza altri effetti rilevanti.

L'effetto non può essere reso permanente.

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, ottenendo 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 ondosso nella stessa area d'effetto, con onde alte fino a 30 centimetri per livello dell'incantatore. Il moto ondosso 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 ondosso quando vuole, in tal caso la magia termina. Viceversa il mare rimane agitato per 1 tur-

no 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: 36 metri

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 scaturisce 1 fulmine ogni 4 livelli che causa metà danni non dimezzabili 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 il bersaglio principale visibile. Il fulmine colpisce automaticamente la vittima evitando eventuali ostacoli sul percorso, causandole 1d6 punti di danno per livello del mago (è concesso un TS Incantesimi per dimezzare i danni, ma se fallisce la vittima perde anche l'iniziativa nel round successivo), e successivamente si divide in un numero massimo di altre scariche pari a 1/4 del livello dell'incantatore (arrotondando per difetto), le quali possono colpire qualsiasi bersaglio designato dal mago entro 9 metri da quello principale. Ogni fulmine secondario causa automaticamente la metà dei danni del fulmine primario, senza possibilità di dimezzare ulteriormente le ferite. 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).

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) finché 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 rientrano 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 *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 immediatamente. Se invece il bersaglio dell'incantesimo non si trova a portata di mano, il processo di acquisizione dell'informazione sarà molto più lento, necessitando di 1d100 giorni. Occorre puntualizzare che l'incantatore non necessita di rimanere concentrato finché non acquisisce le informazioni: la magia lavora autonomamente per portare la risposta richiesta alla mente dell'incantatore, che nel frattempo può fare altro, e una volta ottenuta l'informazione resta impressa nella sua mente per sempre.

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 malefi-

che 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: un costruito max 1 DV per livello

Durata: 1 ora per livello

Effetto: riprogramma e controlla un costruito

Questo incantesimo permette all'incantatore di riprogrammare e controllare un costruito che abbia al massimo 1 DV per proprio livello (non ha importanza il tipo di costruito, solo il numero totale dei DV). L'incantatore può tentare di riprogrammare qualunque costruito presente entro 18 metri (purché sia in grado di vederlo), ed esso può effettuare un TS contro Incantesimi per negare totalmente l'effetto.

Non esiste un limite alla riprogrammazione, che potrebbe essere generica (come "ubbidisci a tutti i miei comandi" o "a tutti i comandi di Tizio") oppure più specifica ("non attaccare me e chiunque mi accompagna" o "attacca il tuo padrone appena lo vedi fino ad ucciderlo"): i costrutti riprogrammati obbediscono a qualunque ordine dell'incantatore, inclusi ordini suicidi, per la durata dell'incantesimo.

Se il creatore originale del costruito è presente e impartisce un ordine all'essere riprogrammato, la creatura deve effettuare un nuovo TS Incantesimi: se il TS riesce esegue l'ordine del suo creatore, se invece fallisce è costretta a seguire la riprogrammazione. Il creatore può tentare di contrastare la nuova programmazione una volta ogni round come azione gratuita, oppure usare *dissolvi magie* per annullare la riprogrammazione con le normali probabilità.

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 $9 \times 9 \times 9$ 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 magicamen-

te 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* possono interagire meglio con effetti di gravità zero, mentre creature volanti riescono ad agire normalmente e ignorano le penalità solo realizzando 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 2.13 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. 2.13 – 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; -2 a Forza e Destrezza.
- +4: soggetto infastidito. Movimento ridotto di 1/3, penalità di -1 ai TxC, ai danni, e ai TS che comportano schivare effetti; -1 a Forza e Destrezza.

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 (ciò 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: Divinazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: 6 turni

Effetto: copia un incantesimo visto di liv. 1°-6°

Questa magia dona la capacità di comprendere ed evocare qualsiasi incantesimo (anche divino) che l'incantatore osservi finché l'effetto divinatorio è attivo, purché sia al massimo di 6° livello e non appartenga ad una scuola proibita (nel caso di specialisti). *Copia incantesimo* permette al mago di duplicare l'energia dell'incantesimo originale ed utilizzarla autonomamente, riproducendo l'incantesimo secondo il suo volere e usando le proprie statistiche e il proprio livello per determinare eventuali variabili dell'effetto. La capacità di copiare incantesimi perdura per 6 turni (un'ora) a meno che non venga dissolta prima, ma non consuma altre energie magiche oltre a quelle usate per questo incantesimo: il mago può duplicare una magia vista anche 5 turni prima, così come una usata nello stesso round (se non ha ancora agito), ammesso che abbia visto la magia da riprodurre dopo aver evocato il *copia incantesimo* e che questo sia ancora attivo.

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 agiscano 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 avverrà 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: volume max di 3 mt.cu. di ferro

Durata: permanente

Effetto: crea max 3 metri cubi di ferro

Questo incantesimo crea ferro per un volume massimo di 3 metri cubi, le cui misure lineari possono

variare in base alla volontà del mago (un muro di 10x3 mt spesso 10 cm, o una statua alta 5 mt e larga 50 cm). La magia funziona nello stesso modo di *creare legno*, con tutte le specifiche descritte per quella magia, ma serve per creare oggetti 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).

Una struttura di ferro creata con questo incantesimo avrebbe CA 4 e 1 Punto Strutturale per ogni metro cubo (ovvero i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi le sezioni *Incantare grandi costruzioni* e *Punti Strutturali* nel Volume 3), oppure Punti Danno appropriati alle dimensioni dell'oggetto (v. *Punti Danno degli Oggetti* nel Volume 3 per chiarimenti).

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 mostri normali (visti almeno una volta e non inventati), che si materializzano entro 9 metri. Essi comprendono gli ordini del creatore e gli obbediscono ciecamente al massimo delle proprie capacità, che sono sempre tipiche di un individuo adulto della loro specie. Le creature si materializzano con equipaggiamento standard, che include armatura e armi caratteristiche della razza (in base alla loro descrizione nella *Rules Cyclopedia*), e svaniscono al termine dei 6 turni, o se uccise o dissolte magicamente. Se soggette alla *permanenza*, le loro caratteristiche restano fisse così come la loro età: esse non invecchiano né progrediscono di livello né possiedono ricordi originali, ma hanno comunque bisogno di nutrimento.

L'incantatore può decidere che tipo di creature materializzare, mischiando anche le razze presenti, scegliendo tra tutte quelle prive di capacità magiche o poteri speciali di attacco o difesa (cioè quegli esseri il cui numero di DV, nella descrizione, non sia accompagnato da uno o più asterischi), ma non può creare esseri semi-umani, extraplanari, draghi, non-morti e costrutti. 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 o coboldi (tutti esseri da 1/2 DV), oppure 15 goblin o orchetti, (con 1 DV a testa), oppure 7 gnoll (2 DV), o 5 cinghiali (3 DV ciascuno), o 3 orsi neri o donnole giganti (con 4 DV a testa), oppure 4 topi (1/2 a testa), 2 cinghiali (3 DV entrambi), una pantera da 4 DV e 3 orchetti da 1 DV (per un totale di 15 DV).

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: 1 round ogni 4 livelli

Effetto: la vittima comincia a ballare senza sosta

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare una vittima (attacco di contatto senza considerare bonus derivanti dall'armatura), 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 (si muove rimanendo fisso 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 4 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto): 3 round dal 12° al 15° livello, 4 round dal 16° al 19°, 5 round dal 20° al 23°, 6 round dal 24° al 27°, 7 round dal 28° al 31°, 8 round dal 32° al 35° e 9 round al 36° 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 creato. L'incantatore deve anche sacrificare parte della sua energia per creare la materia dal nulla: egli perde un numero di PE pari al valore in monete d'oro di ciascun duplicato ogni volta che ne crea uno; questa regola si applica anche a chiunque usi un oggetto dotato del potere di duplicazione.

Esempio: per creare tre duplicati di una corona che vale 30.000 monete d'oro, Satek sacrifica 30.000 PE per ottenere tre corone del valore di 10.000 m.o. ciascuna.

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 depotenziati, 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 usato 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 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. Questo tipo di *duplicazione magica* non intacca l'energia (PE) del mago.

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: speciale

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*, ma lascia attivi gli effetti magici presenti sul mago, mentre annulla tutte le magie di 4° livello o inferiori esistenti nell'area d'effetto indipendentemente dal livello del loro creatore, mentre per effetti di livello superiore la probabilità di fallimento in caso di incantatore più potente scende al 5% per livello.

Inoltre, non-morti e creature extraplanari che si trovano nell'area d'effetto dell'energia sono costretti ad effettuare un TS Incantesimi: chi fallisce è costretto ad allontanarsi dalla zona, e non può più entrarvi per le seguenti 24 ore, mentre chi riesce può rimanervi ma subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per 24 ore.

EPURARE INVISIBILITÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di 12 metri di lato

Durata: 1 turno

Effetto: rende visibili esseri e cose nell'area d'effetto

Questo incantesimo rende visibili tutti gli esseri e gli oggetti invisibili che siano presenti nella sua

area d'effetto (un volume di 12 metri di lato) al momento della sua creazione o che vi entrino successivamente, fintanto che perdura l'effetto. Inoltre, qualsiasi effetto di invisibilità evocato entro l'area viene negato, e le creature rivelate dall'incantesimo una volta uscite dall'area non possono comunque tornare invisibili per almeno 1 turno.

ESIGERE

Scuola: Ammalimento

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 contenente 1 ordine 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 effetto. Se il messaggio è una domanda, la creatura risponde subito mentalmente e il mago riceverà chiara la risposta. Se poi il destinatario è di fronte al mago mentre questi termina l'incantesimo, egli non può opporsi alla *suggestione* (nessun TS concesso).

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*, indipendente-

mente dal luogo in cui si trova in quel momento; se si tratta di un contenitore, apparirà insieme a tutti gli oggetti ivi contenuti. L'oggetto può anche essere in possesso di un altro individuo, chiuso in uno scrigno inaccessibile, sepolto sotto una montagna, o persino in un altro piano di esistenza, ma quando il mago usa questo incantesimo e pronuncia la parola magica associata all'oggetto, esso appare istantaneamente vicino a lui. L'unica cosa che annulla l'effetto è un campo di anti-magia o di interdizione al trasporto istantaneo presente nel luogo di partenza o di destinazione.

Non c'è limite al numero di oggetti che si possono incantare con questo effetto, ma ad ognuno deve essere associata una parola magica appropriata. Solo un incantesimo di *distruzione del magico* o un *desiderio* può annullare gli effetti della polvere di evocazione, 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 THACO 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, ghouls, 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: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Effetto: morte per autocombustione

L'incantatore si concentra su un bersaglio visibile entro 36 metri, rilasciando all'interno del corpo della vittima il potere distruttivo del fuoco. Essa deve fare un TS contro Raggio della Morte: se fallisce muore per autocombustione (viene carbonizzato senza incenerire anche il suo equipaggiamento), viceversa perde 1/3 dei suoi Punti Ferita attuali.

L'incantesimo non funziona contro creature composte di fuoco (come elementali di fuoco) o immuni ad esso (come draghi rossi). Gli esseri del gelo 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

L'incantatore prende possesso di un cadavere umanoide o del corpo di un non-morto, dominandolo.

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 (come zombi, scheletri e ghouls), l'essenza vitale dell'incantatore entra nel corpo della vittima e lo controlla totalmente. L'incantatore mantiene i suoi valori di Intelligenza, Saggezza 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 ed è estremamente vulnerabile. L'incantatore può allontanarsi dal suo corpo originale senza limiti di distanza, purché rimanga nello stesso piano: 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 di Volontà per mantenere la fusione. Occorre tirare 1d12 e sommare i modificatori di Intelligenza, Saggezza e Carisma: chi ottiene il risultato più alto vince. Qualora il mago fallisca la prova, l'incantesimo cessa e il suo spirito si ricongiunge al corpo, ma viene assalito da visioni terrificanti e nefan-

de 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.

Chi interagisce col doppio per un paio di minuti può accorgersi che si tratta di una creatura fittizia con una prova di Intelligenza, con un modificatore basato sul grado di familiarità del mago con la creatura bersaglio; la penalità raddoppia se il soggetto non ha mai visto prima l'individuo replicato, viceversa è dimezzata se lo conosce bene (lo vede ogni giorno):

- Intimo (il mago conosce la creatura per essere stato vicino a lei per almeno un anno): -6.
- Generico (il mago conosce la creatura tramite studi e per averla vista personalmente varie volte): -4.

- Occasionale (il mago conosce la creatura per descrizione di terzi o per averla vista una volta): -2.

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 concentra 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 espone.

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, questa 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. Qualsiasi contenitore reso invisibile nasconde alla vista anche il suo contenuto, quindi se un'abitazione venisse resa invisibile, anche tutti coloro al suo interno non potrebbero essere individuati finché non uscissero allo scoperto.

LAMENTO LUGUBRE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 18 metri

Durata: istantanea

Effetto: spaventa e causa la morte o il ferimento di una creatura ogni 4 livelli

Evocando questo incantesimo, il mago emette un lamento che spaventa per 1 ora tutte le creature viventi (amiche o nemiche) presenti entro 18 metri che lo odano, imponendo una penalità di -1 ai loro TxC e prove di abilità rivolte contro l'incantatore. Inoltre egli può scegliere un essere ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) su cui concentrare l'energia mortale del lamento. Le vittime designate devono effettuare un TS contro Raggio della Morte o morire sul colpo (come se fossero state colpite da un *dito della morte*); anche se il TS riesce, esse subiscono 1 punto di danno per livello del mago (non dimezzabili). In alternativa, l'incantatore può scegliere come bersaglio una singola creatura vivente, che avrà però una penalità di -4 al TS.

Chiunque rimanga all'interno di una zona di *silenzio magico* è immune agli effetti di questo incantesimo, così come lo sono i non-morti, i costrutti e le altre creature animate e non realmente vive.

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, nonché 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 finché la protezione è attiva.

METAMORFOSI NATURALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un oggetto, una pianta o un vivente

Durata: speciale

Effetto: cambia la forma di un oggetto o di una creatura

Questo incantesimo è simile a *metamorfosi* (di 4° livello), solo che è efficace su qualsiasi essere vivente e su bersagli fatti di legno o di minerali naturali (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. Come per l'incantesimo *metamorfosi*, il bersaglio resta nella nuova forma finché non muore o fin quando la magia viene dissolta. Gli oggetti o le vittime possono essere trasformate solo in oggetti o creature appartenenti al proprio regno (Animale, Vegetale o Minerale), 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. Chiunque si trovi al suo interno deve ese-

guire ogni round di permanenza un TS contro Veleno e se fallisce resta paralizzato per l'intero 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 esplode ad effetto ritardato

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 in un luogo visibile al mago, e trasportato senza pericolo fino a quando i round stabiliti non sono trascorsi: solo in quel momento esplode causando 1d6 punti di danno per livello (max 20d6) a chiunque si trovi 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 all'apparenza normale: solo tramite *individuare il magico* si può rilevare la sua natura. Essendo una creazione magica, può essere distrutto con *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 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 costruiti. 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 magia*.

Questa magia 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: CA 3 e sottrae 6 punti ad ogni danno

Grazie a questo potente incantamento, la pelle del soggetto toccato diventa spessa come l'acciaio e assume un colorito argenteo. La magia porta la CA del soggetto a 3 e lo protegge sottraendo ad ogni attacco 6 punti di danno, ad esclusione di attacchi con acido o sonori, che ignorano la resistenza dell'armatura.

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 10 Pf di danno, poiché col primo colpo passano solo (16-6) = 10 Pf e col secondo (5-6) = 0 Pf subiti.

Gli effetti benefici di questo incantesimo non sono cumulabili con quelli di altri incantesimi che modificano 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: 2d4 round

Effetto: pioggia acida causa 1d6 pf/liv al round

L'incantesimo crea una tempesta di acido fissata nell'area d'effetto indicata, che perdura per 2d4 round. 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*).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RAGNATELA INFIAMMANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

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 danni (TS dimezza)

L'incantatore sprigiona da entrambe le mani una ragnatela appiccicosa che colpisce fino a due bersagli visibili entro 18 metri e li avvolge totalmente come un bozzolo, imprigionandoli senza che essi possano far nulla per liberarsi. All'inizio del round successivo, ciascuna ragnatela prende fuoco infliggendo 9d6 danni alla vittima intrappolata (TS contro Incantesimi per dimezzare) e svanisce. Se entrambe le ragnatele vengono lanciate su uno stesso essere causano 18d6 danni (col TS per dimezzare).

Se il bersaglio scelto è di taglia Grande o superiore, sono necessarie entrambe le ragnatele per imprigionarlo, viceversa può continuare a muoversi ancorché impacciato (-2 a TxC, CA e prove Destrezza).

Se le ragnatele vengono distrutte o 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*.

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 tramite un *desiderio*, o pronunciando al contrario la parola d'accesso, che fa apparire il soggetto di fronte al contenitore, ovunque sia rimasto (un *cancello* non basta).

Quando l'individuo che vi era entrato per primo esce, l'incantesimo ha termine, e tutte le creature nel *rifugio* compaiono in prossimità del contenitore. 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 magico* (*dissolvi magie* non ha alcun effetto), le creature al suo interno sono bloccate per sempre dentro la mini dimensione, a meno che non dispongano di un *desiderio*.

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: 18 metri

Area d'effetto: un incantatore arcano o divino

Durata: istantanea

Effetto: vittima dimentica magie e mago le riguadagna

Questo temuto incantesimo ha effetto solo sugli incantatori (arcani o divini) attingendo alla loro memoria o all'energia spirituale per risucchiare la

magia, ma è inefficace contro esseri dotati di poteri sovrannaturali simili ad incantesimi (come lo sguardo del basilisco) o di incantesimi innati (come ombre notturne, spiriti, ecc.). L'incantesimo va indirizzato contro una vittima visibile entro 18 metri, che deve effettuare un TS Incantesimi mentali a -2: se fallisce tutti gli incantesimi memorizzati di un certo livello di potere scelto dal mago (o 1/5 dei Punti Magia totali) svaniscono come se fossero già stati utilizzati (li recupera solo dopo una notte di riposo con lo studio o la meditazione), mentre il mago riguadagna un numero di livelli di incantesimi (o PM) distribuiti a suo piacere pari alla metà. Se il TS riesce, la vittima dimentica comunque sette livelli di incantesimi (ad es. 2 di 3° e 1 di 1° o 1 di 7°, ecc.) ma il mago non ne guadagna alcuno.

RISUCCHIO VITALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: speciale

Effetto: sottrae energia a esseri 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: gli alberi diventano contorti, mentre le piante erbacee e gli arbusti 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 2d6+2 punti di danno. Non è ammesso Tiro Salvezza per evitare l'effetto, ma le vittime possono recuperare i PF persi tramite il riposo o cure magiche.

Inoltre, l'incantatore assimila l'energia vitale sottratta in modo così empio guadagnando 2d6+2 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 *risucchio vitale* sono cumulativi, ma l'incantatore non può accumulare più del doppio dei suoi PF massimi. È possibile prosciugare altra energia vitale solo in aree ove esistano creature ancora vive dopo la prima applicazione.

Esempio: il necromante Hugorth è in una radura circondato da tre druidi 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. Hugorth assorbe l'energia risucchiata e guadagna 2d6+2 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

druidi, il suo nuovo totale sarebbe 66 Pf. Se fosse già ferito (ridotto a 20 Pf), l'incantesimo lo porterebbe a 46 PF. Se trascorso un turno nessuno lo danneggia, i 6 PF in eccesso scompariranno e Hugorth rimarrà con 40 PF.

L'incantesimo è inefficace contro non-morti, costruiti, e cadaveri. Se viene usato da un incantatore non-morto, gli effetti sono gli stessi sopra descritti.

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 tornare normale una volta mutato in *roccia*) per la durata dell'incantesimo. Il mago può rimanere concentrato per mantenere o sfruttare altri incantesimi già attivi mentre è in forma rocciosa. Inoltre, anche se l'incantesimo non offre immunità alla pietrificazione, il mago può semplicemente ritornare alla sua forma normale un round dopo essere stato pietrificato.

L'incantatore riceve un bonus di +2 alla sua Iniziativa ogni volta che tenta di trasformarsi in *roccia*, ma in tale forma non è in grado di muoversi e fallisce tutti i TS basati sui riflessi. In forma di *roccia* il soggetto ha CA -4, è immune alle armi normali, al gelo e al fuoco (sia normale che magico) e a tutti gli attacchi basati sul gas, nonché all'annegamento e all'asfissia (visto che non respira normalmente).

ROCCIA IN LAVA *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 48 metri

Area d'effetto: 27 mt.cu. per livello di roccia o lava

Durata: permanente

Effetto: trasforma la roccia in lava e viceversa

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). Chiunque sia colpito dalla lava (che è considerata fuoco magico) subisce 3d6 danni al round: chi viene immerso totalmente deve fare un TS Raggio della Morte con penalità pari ai PF subiti o liquefarsi sul colpo.

L'effetto inverso, *lava in roccia*, solidifica il volume di lava prescelto e lo trasforma in pietra lavica fredda al tatto. Usato contro creature fatte di lava le pietrifica se non realizzano un TS Incantesimi.

In entrambi i casi, la lava o la roccia creata è permanente e non può essere dissolta.

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 istantaneamente 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.

SIMULACRO PROTETTIVO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

Effetto: crea simulacro che protegge l'incantatore

Questo incantesimo crea una copia minuscola (15 cm) dell'incantatore che resta sempre sul suo capo o sulle spalle, in grado di evocare incantesimi di abiurazione per proteggerlo. Il *simulacro protettivo* è invisibile a tutti tranne che al mago, ha 1 PF ogni 2 livelli del suo creatore, che vengono sottratti all'incantatore per la durata dell'effetto, e le stesse statistiche del mago, anche se è sprovvisto di qualsiasi dei suoi oggetti (né può maneggiarne alcuno), a parte una copia normale delle sue vesti. Il simulacro non può essere ferito da armi normali e gode delle protezioni magiche o degli incantesimi attivi sul suo creatore, con cui condivide i pensieri e a cui deve sempre ubbidire.

Il compito del simulacro è di proteggere il suo creatore, evocando qualsiasi incantesimo di abiurazione dei primi 4 livelli conosciuto e studiato dal creatore, che viene quindi cancellato dagli incantesimi memorizzati come se lo avesse lanciato lui stesso. Il vantaggio per il mago è che può anche evocare un'altra magia nello stesso round in cui il simulacro lo protegge.

Il simulacro scompare al termine dell'effetto o prima se viene dissolto magicamente o ucciso, e i PF posseduti al momento della sua scomparsa tornano al suo creatore. Nel caso sia stato ferito, i PF mancanti saranno recuperati dal mago solo tramite cure magiche.

SOCCORSO

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto e una creatura

Durata: speciale

Effetto: trasporta una creatura in un punto fissato o presso chiunque possieda il focus

Questa cerimonia magica lega un particolare soggetto consenziente ad un oggetto detto "focus di soccorso". Il rituale dura un'ora, impiega materiali per un costo di 1000 m.o. e richiede sia la presenza del soggetto che del focus, a cui l'incantatore dona una delle due capacità seguenti: trasportare automaticamente il soggetto nel luogo in cui l'oggetto si trova quando il soggetto o il possessore del focus pronuncia una parola magica scelta dall'incantatore; trasportare automaticamente colui che rompe l'oggetto in un punto prefissato dall'incantatore sullo stesso piano. Il soggetto legato al focus viene trasportato con tutto l'equipaggiamento indossato all'attivazione del *soccorso*, e a quel punto l'incantesimo termina. Se il soggetto è morto, sarà il suo cadavere a comparire accanto all'oggetto, mentre se quando si attiva il *soccorso* il soggetto o il focus si trovano in un'area di anti-magia, o in un luogo protetto contro il trasporto magico, o su due piani d'esistenza differenti, l'incantesimo non avrà effetto e andrà sprecato. Un *dissolvi magie* sull'oggetto ha le normali probabilità di annullare il *soccorso*.

SPADA

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una spada di forza

Durata: 1 round per livello

Effetto: crea una spada di forza che combatte da sola

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 finché 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 finché 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, sfruttando il bonus di +5 al Tiro per Colpire, usa lo stesso THACO dell'incantatore (senza considerare l'eventuale maestria in spada lunga) e causa sempre 1d10+5 danni, anche se può essere parata ma non danneggiata, solo dissolta magicamente.

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.

L'effetto non può essere abbinato alla *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 30 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 recente (non oltre 30 anni);
- +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 SUPERIORE

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 e permette di spostarsi in qualsiasi luogo all'interno dello stesso piano di esistenza. Mentre lo pronuncia, l'incantatore tocca un essere o un oggetto, e lo trasporta magicamente nel luogo scelto, purchè non si tratti di uno spazio già occupato da un solido. Esistono le normali probabilità che l'incantesimo non funzioni correttamente (rif. *teletrasporto*), ma se l'incantatore ne fa uso per teletrasportare sé stesso, non ci sono possibilità di errore. Se il bersaglio dell'incantesimo non acconsente ad essere trasportato, 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.

TRASFERIRE INCANTAMENTO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: due oggetti di cui almeno uno magico

Durata: permanente

Effetto: trasferisce una proprietà magica da un oggetto magico ad un altro

Questo incantesimo è in grado di trasferire parte dell'essenza magica di un oggetto su di un altro oggetto simile. Quando il mago evoca questo rituale, resta concentrato per un'ora toccando con una mano un

oggetto magico chiamato sorgente da cui desidera prelevare un potere e con l'altra un oggetto (magico o normale) chiamato ricettacolo su cui infondere il potere magico. Il rituale prevede l'uso di una speciale polvere magica con cui deve cospargere i due oggetti: la polvere costa 1000 m.o. per livello della magia o bonus da trasferire, e viene consumata durante il rituale. Alla fine del processo l'incantamento dell'oggetto sorgente (che l'incantatore deve scegliere, sapendo quindi come funziona l'oggetto) si trasferisce permanentemente sul ricettacolo, ammesso che sia un potere che il ricettacolo può contenere (si faccia riferimento al Volume 3, sezione relativa a Incantare oggetti magici per capire quali incantesimi sono associabili alle varie categorie di oggetti). Nel caso la sorgente possieda più di un potere magico, solo una delle proprietà magiche può essere trasferita (ad esempio, se la sorgente è una spada +2, +4 vs rigeneranti, potrà essere trasferito solo uno dei due bonus, non entrambi). Nel caso di un potere a cariche, il ricettacolo possiederà tutte le cariche del precedente, e se il procedimento preleva tutta l'energia magica, l'oggetto sorgente diventa normale.

L'incantesimo non permette di trasferire poteri da o su artefatti o oggetti intelligenti.

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: 1 ora 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, che rimane in tale forma per un periodo massimo di 1 ora per livello

del mago. Non è necessario che la massa di legno sia unica: si possono raccogliere diverse fascine o pezzi di legno e accastarli 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. 2.14 – 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. 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 a meno che non venga rievocato lo stesso effetto sulla barca prima del termine dell'incantesimo 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 ac-

quistano 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).

VINCOLARE EXTRAPLANARI

Scuola: Negromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: nr DV extraplanari pari a livello mago

Durata: 24 ore

Effetto: extraplanari obbediscono al mago

Questo incantesimo consente all'incantatore di vincolare ai suoi ordini per 24 ore qualsiasi creatura extraplanare (non originaria dello stesso piano del mago) visibile entro 72 metri, che può resistere all'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi con penalità pari al bonus di Carisma del vincolatore (se presente).

Con un singolo incantesimo è possibile vincolare un numero massimo di Dadi Vita di creature pari al livello dell'incantatore, quindi può essere usato per vincolare anche più di un bersaglio. Gli esseri che falliscono il TS devono obbedire a qualsiasi ordine del soggetto ad esclusione di quelli suicidi per la durata del vincolo, senza che questi debba concentrarsi per mantenere il controllo. Il mago mantiene un legame telepatico costante coi suoi servi grazie a cui impartisce ordini e riceve i pensieri delle creature vincolate. L'incantesimo consente di vincolare a sé anche esseri extraplanari controllati da altri (ad esempio creature richiamate con *evoca alleato planare* o *evoca elementali*), e gli esseri vincolati restano a disposizione del mago per la durata dell'effetto o finchè non sono costretti a tornare da dove provengono se termina la durata dell'incantesimo che li ha evocati o se vengono scacciati o dissolti (in quest'ultimo caso però, il tentativo di dissolvere la magia deve essere fatto contro il vincolo dell'incantatore per stabilire le probabilità di riuscita).

Un incantesimo di *permanenza* sulla creatura vincolata rende il vincolo permanente, ma un incantatore non può mai superare il numero massimo di DV di esseri vincolati a sé in base al suo livello: se vuole vincolarne di nuovi che eccedono il limite deve sciogliere prima dal vincolo un numero appropriato di esseri.

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 (attacco di contatto), la quale però non beneficia di alcun TS per evitarne gli effetti.

ASSORBIRE CONOSCENZE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Effetto: acquisisce le conoscenze di una creatura

Pronunciando l'incantesimo il mago tocca la vittima (attacco di contatto), che può resistere con un favorevole TS Incantesimi mentali con malus di -3. Se il TS fallisce, il mago viene a conoscenza di tutto ciò che conosce la vittima, ma deve fare un TS Incantesimi mentali a -4 per non restare stordito per 2d6 round a causa del sovraccarico mentale improvviso.

Le informazioni acquisite restano nella mente del mago per 24 ore, e per richiamare una specifica conoscenza o sfruttare una delle abilità generali col valore della vittima (se il mago già possiede l'abilità con gradi superiori ottiene un bonus di +2) o capacità di classe possedute dalla vittima occorre sempre una prova di Intelligenza a -4: se la prova fallisce, è possibile ritentare trascorsa un'ora. L'incantesimo non permette di utilizzare capacità soprannaturali o legate al fisico della vittima (ad esempio diverse capacità tipiche dei mistici, alcune delle opzioni di combattimento dei guerrieri e delle abilità speciali dei ladri e qualsiasi abilità generale basata su Forza o Costituzione). È però possibile attingere alle conoscenze relative alle maestrie con le armi o alle abilità ladresche (una prova d'Intelligenza per ogni arma o abilità da usare tra quelle padroneggiate dalla vittima), e persino sfruttare gli incantesimi arcani conosciuti dalla vittima (una prova di Intelligenza per ciascuno) in aggiunta a quelli già studiati dal mago, senza superare il limite di magie evocabili giornalmente in base al suo livello.

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 la perdita di 1d10 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: Abiurazione

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. Al fine di comprendere meglio alcuni poteri, si ricorda che le regole di opposizione elementale che vigono nel Multiverso di Mystara sono le seguenti: la Terra si oppone all'Acqua e l'Aria si oppone al Fuoco (rif. *Rules Cyclopedica* a pag. 264 per ulteriori dettagli, oppure il *set Companion*).

Quando l'incantatore circondato dall'*aura elementale* si trova sul Primo Piano o su qualunque piano non-elementale, egli dispone dei seguenti poteri per l'intera durata dell'incantesimo (1 turno per livello, oppure fin quando non viene dissolto):

1. bonus di +4 su tutti i Tiri Salvezza contro gli attacchi basati su quello specifico elemento (per esempio l'*aura elementale dell'acqua* concede questo bonus contro *tempeste di ghiaccio*, bacchette del freddo, soffio di draghi bianchi, ecc.);
2. immunità completa agli attacchi naturali delle creature elementali del tipo scelto (ad esempio, se lancia l'*aura elementale del fuoco*, l'incantatore diventa immune agli attacchi naturali di elementali del fuoco, efreet, elioni, ecc.);
3. immunità agli effetti naturali dell'elemento scelto, compresa qualsiasi avversità climatica.

Quando l'incantatore protetto dall'*aura elementale* entra nel piano elementale corrispondente, l'incantesimo conferisce invece i poteri 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.

Se l'incantatore, con l'incantesimo *aura 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).

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*, *vista rivelante*, 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 però indica 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 coinvolgono 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 anche sul piano attiguo, quindi un singolo spostamento planare non basta per 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 -4. Se il TS fallisce o se l'incantatore tocca fisicamente la vittima mentre evoca l'incantesimo, questa viene immediatamente avvolta da una serie di catene nere 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 di catene, ma l'effetto non cambia, anche se nel secondo caso il prigioniero ha un minimo di libertà di movimento. Le *catene imprigionanti* si adattano sempre alle dimensioni e alla forma della vittima, impedendole quindi di liberarsi grazie alla metamorfosi, e 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 anche i prigionieri più forti e coriacei. Esse possono essere rimosse solo da chi le ha create, o possono essere spezzate solo da creature dotate di una certa Forza. Di norma, solo esseri con Forza di almeno 18 punti possono rompere una catena metallica se riescono in una prova con penalità di -16 (v. *Manuale delle Abilità Generali*, sotto l'abilità Muscoli). Le catene create con questo incantesimo hanno la stessa resistenza, ma la penalità alla prova aumenta di 1 punto ogni 4 livelli dell'incantatore (arrotondando per difetto), aumentando quindi anche il punteggio minimo di Forza richiesto per spezzarle che de-

ve essere superiore di almeno 2 punti alla penalità inflitta. Ad esempio, la catena di un mago di 18° impone una prova a -20 e potrà essere spezzata solo da chi ha Forza 22, mentre al 36° livello la penalità arriva a -25 e la Forza minima richiesta è di 27 punti (arduo persino per un gigante o un drago).

CHARME DI MASSA

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente per livello

Durata: speciale

Effetto: affascina 1 essere vivente per livello

Questo incantesimo ha gli stessi effetti di *charme mostri* (incantesimo di 4° livello), eccettuato il fatto che può colpire contemporaneamente fino a un essere vivente per livello (indipendentemente dai suoi DV) entro 36 metri dall'incantatore. Ogni singola vittima può evitare lo *charme* con un TS contro Incantesimi mentali, con una penalità di -2. L'incantesimo è inefficace contro vittime con meno di 3 punti Intelligenza.

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 ri-

tuale 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 natia 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 Pun-

to 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 nel round successivo, continuando finché la vittima sbaglia il Tiro Salvezza o la concentrazione si interrompe.

I soggetti controllati sono amichevoli nei confronti dell'incantatore e finché dura l'incantesimo obbediscono a qualunque suo ordine, eccezion fatta per ordini suicidi. 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 semovente) 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 sensoriali del corpo originale, ed il *corpo di sabbia* è vulnerabile allo stesso modo di quello originale ad eccezione del fatto che non necessita di mangiare, bere o respirare, né può subire colpi critici, anche se può essere influenzato da effetti mentali. Il corpo artefatto è immune alle armi normali e possiede lo stesso numero di Punti Ferita e la stessa Classe d'Armatura di quello originale, anche se non beneficia di alcun effetto magico associato al corpo originale, ma può indossare abiti e usare oggetti magici senza problemi.

Qualsiasi ferita procurata al corpo causa la perdita di sabbia. 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 20% che muoia. Al termine di ogni giornata l'incantatore può effettuare un nuovo TS per riprendersi, ma ogni volta subisce una penalità cumulativa di -2.

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: volume max di 3 mt.cu. di acciaio

Durata: permanente

Effetto: crea 3 metri cubi di acciaio

Questo incantesimo crea acciaio per un volume massimo di 3 metri cubi, le cui misure lineari possono variare in base alla volontà del mago (ad esempio un muro di 6x5 metri spesso 10 cm). La magia funziona nello stesso modo di *creare legno*, 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 *Fabbro* o *Armaiolo* potrebbe usare il suo talento per produrre armi e armature resistenti e di ottima fattura con questa magia.

Una struttura di acciaio creata con questo incantesimo avrebbe CA 3 e 2 Punti Strutturali ogni metro cubo (ovvero i Punti Ferita di grandi costruzioni, vedi le sezioni *Incantare grandi costruzioni* e *Punti Strutturali* nel Volume 3), oppure Punti Danno appropriati alle dimensioni dell'oggetto (v. *Punti Danno degli Oggetti* nel Volume 3 per chiarimenti).

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. Essi comprendono la lingua del creatore e gli obbediscono ciecamente al massimo delle proprie capacità (che sono sempre tipiche di un individuo adulto della loro specie). 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) e svaniscono allo scadere di 3 turni, o se vengono uccisi o dissolti magicamente. Se soggetti alla *permanenza*, le loro caratteristiche restano fisse così come la

loro età: essi non invecchiano né progrediscono di livello né possiedono ricordi originali, ma hanno comunque bisogno di nutrimento.

L'incantesimo funziona esattamente come la magia di 7° livello *creare mostri normali*, con l'unica differenza che con questa versione si possono creare anche mostri con al massimo due poteri speciali (indicati da due asterischi vicino al numero dei DV nella loro descrizione nella sezione "Mostri" dei manuali di regole); restano esclusi i costrutti, i draghi, i non-morti e gli esseri immortali. Creature con 1-1 DV valgono 1 Dado Vita, e quelle con 1/2 DV o meno valgono 1/2.

Esempio: un mago del 20° livello potrebbe far apparire 20 goblin, orchetti o hobgoblin, (con 1 DV a testa senza asterischi), oppure ancora 5 metamorfosis (ciascuno con 4 DV e 1 asterisco), o 3 pantere distorcanti (ciascuna con 6 DV e 1 asterisco), o due djinn (dotati ciascuno di 7 DV con 2 asterischi), oppure combinare 3 thoul (2 DV e 2 asterischi a testa), un efreeti (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, ghouls, ghasts, spettri, mummie, vampiri, e ogni non-morto corporeo con meno di 18 DV.

Incorporei (deve esserci una parte del corpo, come un braccio o il teschio): presenza, necrospettri, apparizioni, poltergeist, mezzombra, druji, odici 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: 24 ore

Effetto: crea oggetti di vario tipo

Questo rituale impiega un turno ed è la versione potenziata della magia di 5° livello *creazione minore*, poiché permette di creare qualsiasi oggetto non magico anche dotato di parti composite o meccaniche. Ogni oggetto prodotto non può eccedere i 12 metri cubi di volume e il suo peso totale deve rientrare entro 5.000 monete di ingombro (250 Kg). È inoltre possibile creare più copie dello stesso oggetto o fabbricare materiali diversi contemporaneamente, purché il peso totale degli oggetti non superi il massimo consentito. Non è possibile creare materiali preziosi (come oro, argento, platino, diamante, opale, ecc.), minerali magici (come adamantite e vetracciaio), oggetti magici, esseri viventi e piante, mentre cibo e bevande sono riproducibili. Qualsiasi oggetto creato con questo incantesimo scompare dopo 24 ore o prima con *dissolvi magie*.

Da notare che gli oggetti creati da chi non possiede l'abilità generale di artigiano appropriata sono sempre di fattura mediocre (PD e valore di mercato dimezzati). Tuttavia, se l'incantatore è coadiuvato da un artigiano o da un esperto, può seguire i suoi consigli per creare ottenere oggetti di buona fattura (vedere descrizione di *creazione minore* per maggiori dettagli).

L'incantesimo può essere associato alla *permanenza*.

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 10% 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 30% 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 8° livello o superiore possono contrastare o impedire 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 lancio 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 danni maggiorati e la creatura ottiene la forza di un gigante

Questo incantesimo aumenta il punteggio di Forza del beneficiario fino a 19, più 1 punto ogni 3 livelli del mago superiori al 18° (al massimo 19 +6, cioè 25 punti, se l'incantesimo viene lanciato da un mago di 36° livello). Il soggetto inoltre raddoppia il bonus di Forza ai danni inferti con armi di qualsiasi tipo, inclusi attacchi naturali, proiettili o oggetti scagliati.

Esempio: un guerriero con *forza dei giganti* a 19 (+4) usa una spada lunga al grado Base di maestria e infligge 1d8+8, più eventuale bonus magico dell'arma. Se fosse di grado Maestro, infliggerebbe 2d6+15 anziché 2d6+7 danni, più il modificatore dell'arma.

Il soggetto infine è in grado di scagliare piccoli massi con gittata di 18/36/54 metri, che infliggono 2d6 punti di danno più bonus di Forza raddoppiato.

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 magie* e non può essere smascherato dalla *vista rivelante*. 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): +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: 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 fisso 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 3d6 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 dissol-

ta 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 ogni 3 livelli

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 un bersaglio di taglia media ogni tre livelli tra quelli visibili entro 72 metri, oppure bersagli più grandi o piccoli in simile rapporto quantità-dimensioni (es. due piccoli valgono come uno medio, due medi come uno grande, ecc.). Le creature e gli oggetti indossati da una creatura senziente possono evitare la trasformazione effettuando un favorevole Tiro Salvezza contro Incantesimi con una penalità di -4.

L'incantesimo funziona con le stesse restrizioni di *metamorfosi* e 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 e le dimensioni del bersaglio possono variare al massimo di una taglia (es. masso grande può diventare pianta da enorme a media). Se la trasformazione avviene nell'ambito dello stesso regno (ad esempio un animale trasformato in un altro essere vivente), l'effetto è permanente finché non viene dissolto magicamente e non ci sono limitazioni di taglia. Non è possibile mutare ancora un bersaglio che ha già cambiato il suo regno per farlo passare al terzo regno rimasto (ad esempio non si può trasformare una roccia diventata un albero in una creatura del regno animale). Le piante trasformate in esseri del regno animale sono limitate a creature con DV max che dipendono dalla taglia dell'essere: Minuscolo 1, Minuto 2, Piccolo 3, Medio 4, Grande 6, Enorme 8, Gigantesco 10.

Nel caso si trasmutino oggetti comuni, se il nuovo materiale ha un valore superiore del 50% il mago paga la differenza con la perdita di PE permanenti. Oggetti incantati possono variare la propria forma, ma mantengono intatti i poteri magici di cui godono. Piante possono essere trasformate in oggetti o materiali comuni, mentre oggetti comuni possono diventare complessi meccanismi solo se il mago ne conosce il funzionamento e la progettazione.

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 può effettuare un favorevole TS contro Incantesimi per evitarlo, viceversa tutti coloro che non si oppongono diverranno parte del miraggio. Se i beneficiari si allontanano dall'area dell'incantesimo, gli effetti del miraggio (ad esempio invisibilità o fattezze alterate) non svaniscono su di loro finché la durata della magia non cessa.

Inoltre il mago può programmare un'illusione che si attivi 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 può penetrare l'illusione del *miraggio arcano* con un TS contro Incantesimi mentali, ma solo dopo aver interagito con l'ambiente o le persone per 1 turno e avere scoperto stranezze che possano destare sospetti sulla veridicità della scena. Incantesimi di scrutamento a distanza sono tratti in inganno dal *miraggio arcano* allo stesso modo degli osservatori presenti in carne e ossa, mentre una *vista rivelante* ha solo il 20% di probabilità di smascherare l'illusione.

Il miraggio svanisce solo al termine della sua durata. È tuttavia possibile annullare parti del miraggio grazie a *dissolvi magie* lanciato su alcuni individui o zone dell'area influenzata, cosa che darà modo di sospettare anche del resto della scena (TS contro Incantesimi mentali per dubitare del miraggio).

MOMENTO DI PRESCIENZA

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Effetto: bonus di 1/3 liv a 1 TS, TxC e prova d'abilità

Questo incantesimo conferisce all'incantatore un potente sesto senso che lo riguarda direttamente. Prima del termine della durata egli può decidere di sfruttare questo effetto per ricevere un bonus pari a un terzo del suo livello (arrotondando per difetto) ad un singolo Tiro per Colpire, a un Tiro Salvezza, e a una prova di abilità o caratteristica. L'attivazione dell'effetto è istantanea, e può essere fatta anche nel turno di un altro personaggio, se necessario. Si può usare il *momento di prescienza* anche dopo aver compiuto il tiro che si vuole modificare, e una volta sfrutta-

to l'effetto per tutti e tre i tipi di tiri interessati (quindi tre volte in 24 ore) l'incantesimo termina.

Non si può attivare su di sé più di un *momento di prescienza* per volta, e l'incantesimo può essere reso permanente.

MORTE ESPLOSIVA

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Effetto: causa combustione della vittima

L'incantatore raccoglie nelle proprie mani tutta l'energia distruttiva del fuoco e chiunque venga toccato subirà gli effetti devastanti della magia. Una volta pronunciato l'incantesimo, è sufficiente toccare una creatura (attacco di contatto senza considerare la corazza) per alzare drasticamente la sua temperatura corporea, e se la vittima non è abbastanza resistente, gli organi interni si sciolgono e il corpo esplode.

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 ai Punti Ferita posseduti al momento in cui si evoca il potere distruttivo 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, perde 9d6 PF ed è stordita per 1d6 round. Se il TS fallisce invece, il corpo esplode in una fiammata (morte della vittima) e la conflagrazione causa danni anche ai presenti entro un raggio di 3 metri, che subiscono 10d6 punti di danno a causa della vampata, 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 evocare 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. È inefficace contro le creature immuni al fuoco magico o alla magia in genere, mentre esseri del fuoco e chiun-

que sia protetto da una *resistenza al fuoco* o simile incantamento aggiungono 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: 8 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 8 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 6 mt/round (2 km/h) per livello dell'incantatore, ha CA 0 e un numero di Punti Danno pari al doppio del livello del mago, 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.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

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 a causa della sua tossicità; un nuovo TS contro Veleno è richiesto per ogni round di permanenza all'interno della nube per liberarsi dalla paralisi o per evitarla. Le creature presenti all'interno della nube subiscono 1 punto di danno per livello dell'incantatore (max 20) a causa dell'acido corrosivo, senza possibilità di dimezzare le ferite. L'incantatore può muovere la nube alla velocità di 12 metri al round, finché 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 -4 e subiscono 1d8 ogni 2 livelli del mago anziché 1d6. Non-morti, costrutti e elementali del fuoco, della terra e dell'aria sono immuni ai suoi effetti.

PAROLA ACCECANTE

Scuola: Ammaliamiento

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 influenziare 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 rag-

giunga, 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 INCANTAMENTO

Scuola: Abiurazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: volume di 216 metri cubi
Durata: 24 ore
Effetto: rimuove qualsiasi effetto di una certa scuola

Questo incantesimo annulla automaticamente e senza possibilità di errore tutti gli effetti magici presenti in un volume massimo di 216 m³ associati ad una determinata scuola di magia scelta dal mago e impedisce che all'interno dello spazio suddetto si possa creare un qualsiasi effetto appartenente a quella scuola per 24 ore. Nel caso siano presenti nell'area oggetti con poteri associati alla scuola prescelta, questo incantesimo li rende temporaneamente inefficaci finché restano nell'area d'effetto. Il mago può anche limitare l'effetto alla negazione di un solo tipo di incantesimo (es. *volare*, *invisibilità*, ecc.), e può usare più volte la magia per negare più incantesimi o scuole di magia. A differenza di altri incantesimi di 8° livello, *rimuovi incantamento* può essere associato alla *permanenza*.

RISONANZA EMPATICA

Scuola: Ammalimento
Raggio: tocco
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 senza essere troppo generici (es. draghi rossi, pantere, elfi, mentre "drago" o "goblinoide" non sono definizioni accettabili), oppure un particolare allineamento (ad esempio Caotico, o Malvagio, o Legale Buono). 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. Se le creature prescelte si avvicinano a meno di 9 metri dal bersaglio, devono effettuare un TS contro Incantesimi mentali a -4: se il TS fallisce sono costrette a seguire l'impulso dettato

dal mago fino a che l'effetto permane (avvicinarsi alla fonte della risonanza e rimanervi accanto o possederla a tutti i costi, oppure uscire il più in fretta possibile dal raggio dell'incantesimo usando qualsiasi mezzo, anche la magia). Se il TS riesce, il soggetto può comportarsi normalmente, anche viene distratto dall'influenza dell'incantesimo (-1 a tutti i tiri); inoltre, ogni turno successivo in cui rimane nell'area o vicino all'oggetto, il personaggio deve effettuare un TS per evitare di agire secondo l'impulso magico.

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 personalmente 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: dimezza tutti i danni fisici subiti

Questo incantesimo genera intorno al soggetto un campo di energia che 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. Gli effetti di questo incantesimo non si cumulano con altri simili.

Esempio: un mago con uno *schermo di invulnerabilità* colpito da un guerriero armato di spada, da un *fulmine magico*, dal soffio di un drago, o da qualunque forma di attacco che causi perdita di PF, subirebbe automaticamente solo la metà dei danni (e potrebbe ulteriormente ridurli se fosse possibile fare un TS). Se beneficiasse anche di *immunità*, il danno subito verrebbe comunque sempre e solo dimezzato.

SCUDO DA DUELLO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 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*, ma crea una sfera di raggio 3 metri centrata sul mago e che si muove con lui in cui qualsiasi incantesimo viene annullato automaticamente, mentre effetti magici già attivi sono soppressi temporaneamente. Chiunque può entrare o uscire dalla sfera senza impaccio, pur dovendo sopportare i suoi effetti, dal momento che essa non rappresenta una barriera fisica. I confini della sfera sono invisibili, ma annullano qualunque incantesimo o effetto magico (prodotto da individui o oggetti) in entrata o in uscita, inclusi quelli già attivi su chiunque entri nella zona di anti-magia. I bonus permanenti degli oggetti, così come gli incantesimi permanenti (es. *muro di pietra*) tuttavia, continuano a funzionare normalmente.

Esempio: un guerriero con spada +2 e un mantello elfico che beneficia di *velocità* e che ha bevuto una pozione di forza dei giganti, penetra in una *sfera di protezione dalla magia* per attaccare il mago che l'ha creata. Nel momento in cui attraversa la sfera, gli effetti magici di *velocità*, l'*invisibilità* del mantello e la forza della pozione vengono istantaneamente annullati, ma il bonus della spada non viene influenzato. Se in seguito il guerriero esce dalla sfera, gli incantesimi di cui beneficiava riprendono ad avere effetto.

La sfera non ha effetto su costrutti o non-morti, né sui poteri soprannaturali di una creatura (come lo sguardo pietrificante della medusa, lo charme dei vampiri, o il soffio di un drago), ma fa scomparire qualsiasi essere evocato che entri nella sua area d'effetto, che ricompare solo se la sfera si sposta prima

del termine dell'evocazione. Nel caso di un essere con una resistenza al magico, la sfera ne annulla gli effetti e influenza la creatura solo se riesce a superarla.

Per annullare questo incantesimo è necessario un comando dell'incantatore che ha creato la sfera oppure un *desiderio* o una *distruzione del magico*; *dissolvi magie* o *raggio anti-magia* non hanno 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 di grande potenza che può essere posta su un oggetto fisso (una porta, una parete, ecc.), oppure lasciata fluttuare in aria, ma non può muoversi; se 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 (Intelligenza e Saggezza sono ridotte a 1 punto). La vittima non può dunque attaccare, pronunciare incantesimi, né usare abilità o oggetti. Può camminare, ma occorre accudirla con attenzione, altrimenti scappa e cerca di nascondersi alla vista di chiunque. Tali effetti sono permanenti, fin quando non siano dispersi magicamente o curati con l'incantesimo *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 d'energia dei colori dell'arcobaleno che colpiscono automaticamente bersagli visibili presenti entro 18 metri. L'incantatore può dirigere ogni raggio contro un bersaglio diverso, o 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 a -4 per resistere all'effetto appropriato a ciascun 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, mentre protezioni magiche contro un determinato attacco funzionano per ridurre i danni o migliorare il TS.

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

Pronunciando l'incantesimo occorre toccare 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 immune a qualsiasi danno, ad eccezione di un *desiderio* ben formulato. Il tempo cessa di scorrere per la vittima e la sua condizione rimane bloccata finché non riceve 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 (a zero Punti Ferita o con PF negativi, ma non ancora morto) o in un simile stato di stasi vitale per effetto di magie o per cause fisiche.

TRAMA SCINTILLANTE

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: concentrazione

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 possono essere evitati con alcun Tiro Salvezza. La *trama scintillante* perdura nella zona finché l'incantatore resta concentrato su di essa o venga dissolta magicamente.

TRAPPOLA ARCANIA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Effetto: intrappola una creatura in un contenitore

Questo incantesimo intrappola la forza vitale e il corpo di una creatura vivente all'interno di un contenitore, che può essere un oggetto fatto di materiali preziosi (di solito una gemma, un anello, un vaso o una verga) o persino un altro essere vivente (ospite). Il contenitore trattiene l'entità imprigionata a tempo indefinito, fino a che non viene rotto o l'ospite muore, azione che libera la creatura e permette al suo corpo materiale di riformarsi. Mentre rimane nella sua prigione, l'essere non invecchia né può morire di inedia.

Per creare una *trappola arcana*, l'incantatore deve preparare in anticipo il contenitore della vittima designata con una cerimonia che dura 1 giorno, spendendo 1.000 monete d'oro per Dado Vita o livello della creatura da imprigionare. Poi può usare l'incantesimo sull'oggetto, e in questo caso esso risucchia la vittima solo se questa lo tocca e fallisce un TS contro Incantesimi con penalità di -4, o direttamente sulla vittima, che può evitare l'effetto con un TS contro Incantesimi.

Se la vittima resiste all'incantesimo, il mago può tentare di intrappolarla ancora fintanto che il ricettacolo rimane intatto usando nuovamente la magia. È infine possibile per l'incantatore usare il ricettacolo contro un bersaglio diverso da quello previsto, 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 il contenitore si rompe (o l'ospite muore) ed è inutilizzabile.

Se la creatura imprigionata è un essere extraplanare rispetto al piano a cui appartiene l'incantatore (come un djinni, un efreeti o un arconte se il mago è nativo del Primo Piano), colui che rompe il contenitore 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 (spesso vendicandosi del padrone). La creatura deve sempre ubbidire agli ordini del suo liberatore (che devono essere chiari per evitare che la creatura li fraintenda) e seguirlo dappresso, a meno che non le venga ordinato il contrario. 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 non ha effetto e anzi stordisce per un round la creatura. Naturalmente il padrone può anche liberare il suo servo dal vincolo che li lega prima che trascorrono i cento giorni, però deve essere una scelta volontaria.

Nel caso di un essere intrappolato nel corpo di un altro, esso rimane sopito finché l'ospite non viene a contatto con la magia, che ridesta il prigioniero. Da quel momento esso può comunicare con l'ospite e donargli parte dei suoi poteri, ma se accetta l'ospite deve effettuare un TS Incantesimi per mantenere il controllo, viceversa la coscienza del prigioniero prende il sopravvento e cercherà di agire a proprio vantaggio; è concesso all'ospite un nuovo TS ogni turno per tornare in sé. Ogni volta che l'ospite usa un potere del prigioniero, questi recupera 1 DV o livello, e potrà liberarsi senza rischi solo recuperati tutti i suoi DV/livelli iniziali; viceversa se l'ospite muore prima, il prigioniero ha una probabilità di morire a sua volta pari ai DV mancanti sul suo totale (es. se su 10 ne mancano 3 ha il 30%).

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 durezza e Punti Danno dell'acciaio, una resistenza superiore (CA migliorata di 1 punto, TS dell'acciaio con bonus di +1), ma pesa la metà, non arrugginisce né è soggetta agli effetti del magnetismo. Il peso massimo di materia che può essere trasformato è pari a 50 monete (2,5 kg) per livello dell'incantatore, e deve essere parte di un unico oggetto. La trasformazione è permanente e non può essere dissolta.

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

Questa magia crea un'area che annulla qualsiasi incantesimo di trasporto (come *teletrasporto*, *porta dimensionale*, *trasporto via piante*, ecc.) e 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. *cancellato*). La zona è una sfera fissa di diametro pari a 1 metro per livello del mago centrata sull'incantatore, e risulta 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.

A differenza di altri incantesimi di 8° livello, la *zona di interdizione* può essere associata all'incantesimo *permanenza*.

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. Inoltre egli ha la possibilità di studiare un numero di incantesimi pari al numero di punti Intelligenza di cui l'evocatore si vuole privare tra quelli conosciuti dall'incantatore (ad esempio, se un 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 resistenza alla magia, ad 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 2d6 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.

ARMATA DI PIETRA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: 1 mt³ di pietra per livello
Durata: 1 turno per livello
Effetto: crea golem di pietra da rocce e statue comuni

Con questo potente incantesimo il mago è in grado di animare rocce e pietre o semplici statue creando dei veri e propri costrutti a lui asserviti temporaneamente. Il numero totale di costrutti di roccia o pietra creati con ogni applicazione dell'incantesimo dipende dal livello del mago e dalla taglia del golem da creare secondo questa proporzione: anima 1 golem di taglia Piccola ogni 2 livelli, 1 Medio ogni 3 livelli, 1 Grande ogni 4 livelli, 1 Enorme ogni 6 livelli, 1 Gigantesco ogni 8 livelli, combinandoli senza superare il massimo consentito (es. un mago di 20° può creare 2 golem enormi e due grandi). Il numero massimo di costrutti controllabili contemporaneamente (indipendentemente dalle loro dimensioni) è pari alla metà del punteggio di Intelligenza del mago: essi ubbidiscono a qualsiasi ordine mentale del loro creatore, che può comandarli fino a distanza di un chilometro.

Le caratteristiche comuni per i golem creati con questo rituale sono le seguenti:

- Immune a fuoco e gelo normale e magico
- Immune ad armi +2 e incantesimi di 1° e 2° livello
- Immune a veleni e gas di ogni tipo, cecità, effetti di ammaliamento, invecchiamento, paralisi, colpi critici e dissanguamento, effetti di morte istantanea o che influenzano l'anima
- Durezza: scala 4 punti da ogni danno (VA 4) e ogni arma che lo colpisce con bonus di +2 o inferiore fa TS Distruzione per colpo o si sbriciola (quelle normali si spaccano automaticamente)
- Attacchi al round: 2 pugni (danno 2d6 +bns Forza)
- Classe d'Armatura 0
- Tiri Salvezza: Guerriero di livello pari ai Dadi Vita
- Caratteristiche mentali (Int, Sag, Car): 10
- Caratteristiche fisiche: Forza 16 +1 punto ogni 2 DV, Destrezza 10, Costituzione 16
- Dadi Vita e Punti Ferita totali di ogni golem dipendono dalla taglia: Piccolo 4 DV (30 PF), Medio 6 DV (45 PF), Grande 8 DV (60 PF), Enorme 12 DV (90 PF), Gigantesco 16 DV (120 PF).

I costrutti crollano in pezzi se ridotti a zero PF e non possono più essere animati nuovamente. Al termine dell'incantesimo o se la magia viene dissolta, i golem si sbriciolano nel caso siano stati creati da rocce e pietre informi, viceversa ritornano alla forma originale se si tratta di statue animate. Non è possibile ricavare un golem da un edificio in pietra o da parte di esso: solo da rocce singole, statue o pareti rocciose.

BARRIERA INTERCETTA INCANTESIMI SUPERIORE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

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° evocato direttamente contro l'incantatore (non serve quindi contro incantesimi ad area, a meno che non siano centrati sull'incantatore), assorbendolo senza provocare effetti deleteri se il mago effettua un favorevole TS contro Incantesimi con bonus di +4 e trasmettendo il suo potere all'incantatore stesso, che viene a conoscenza di tutti i suoi effetti e 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 al massimo 1 incantesimo ogni 3 livelli del mago (max 6 incantesimi al 18°) e quando è satura non ne intercetta altri finché non viene scaricato almeno un incantesimo.

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 superiore* continua a intercettare incantesimi finché la durata non cessa, e se viene evocata una nuova barriera dello stesso tipo l'unico effetto è prolungarne la durata (il limite di incantesimi assimilabili resta quello fissato dal livello del mago che l'ha creata).

CAMBIAFORMA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1d6 turni + 1 turno ogni 3 livelli

Effetto: l'incantatore può assumere qualsiasi forma

Questo incantesimo è simile ad *autometamorfofi* (4°) e *trasformazione* (6°), ma è molto più potente. L'incantatore infatti può prendere la forma di un'altra creatura conosciuta (dotata al massimo di un numero di DV pari a 2/3 del suo livello, arrotondando per difetto) o di un oggetto, acquisendone tutte le caratteristiche fisiche e soprannaturali e perdendo le proprie, ad eccezione della mente e degli istinti (Intelligenza, Saggiezza, Carisma e Allineamento), dei Punti Ferita e dei Tiri Salvezza che rimangono i propri, mentre acquista il THAC0 più favorevole tra il proprio e quello della creatura. Le forme di attacco e i danni (naturali e speciali), la CA, le difese speciali, le debolezze, le capacità magiche e soprannaturali, la capacità di movimento e tutti gli altri dettagli sono quelli della forma presa, ad esclusione degli incantesimi innati che non vengono acquisiti. L'incantatore può evocare i propri incantesimi se assume la forma di una creatura che rientra nella sua categoria (es. se Umanoide in semi-umano, goblinoido, rettiloide, ecc., ma esclusi Demoni, Fate e Giganti), mentre perde le sue capacità di incantatore in qualsiasi altra forma, incluse forme di Costrutti e Non-Morti, anche se eventuali incantesimi già attivi su di lui funzionano normalmente. Inoltre, può scegliere prima della trasformazione se i suoi oggetti si fondono nella nuova forma (e non sono utilizzabili né devono essere considerati attivi su di lui i loro poteri) oppure no, nel qual caso cadono a terra intorno a lui.

L'incantatore ha le seguenti limitazioni:

- non può tramutarsi in un individuo specifico, né in una divinità o in una classe diversa dalla propria, anche se può replicarne l'aspetto esteriore e guadagna +4 alla prova di *Camuffare* (es.: può sembrare un guerriero in armatura con un'arma comune per ogni arma che indossa, ma avrà le caratteristiche e abilità da mago, senza il THAC0 o la resistenza del guerriero, e potrebbe fallire nell'evocare magia a causa della corazza);
- non può tramutarsi in una creatura che non abbia mai visto o che non conosca, né avere più DV di quelli normalmente posseduti dalla creatura (es. un minotauro con 9 DV). Inoltre egli può manifestare solo i poteri della creatura di cui è a conoscenza per osservazione diretta o per studio;
- non può trasformarsi in un oggetto magico;
- se si trasforma in un essere che non risente dell'invecchiamento (come le fate, i non-morti, i costrutti e varie creature planari come angeli, demoni, ecc.), non ottiene la stessa longevità, ma solo eventuale immunità a risucchio di anni di vita;
- 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 (se

analizzato con *individuare il magico* l'oggetto emana un'aura di trasmutazione).

Finchè l'incantesimo è attivo o non viene dissolto, l'incantatore può cambiare forma una volta al round semplicemente concentrandosi come per evocare un incantesimo e se subisce gli effetti di qualsiasi tipo di metamorfosi può usare il potere del *cambiaforma* per tornare normale e ignorarla.

Esempio: un mago di 25° livello può trasformarsi in un drago rosso adulto (10 DV), poi diventare un masso di 25 metri cubi, o una sedia e così via. Se è in forma di drago e viene colpito da una spada +2, +5 contro draghi, si applica il bonus +5 contro di lui. Se poi fallisce un TS contro *metamorfosi* e diventa un ranocchio, nel round successivo può ritramutarsi a suo piacere.

Inoltre, qualsiasi cosa si stacchi dal corpo del mago rimane in quella forma finchè non termina l'incantesimo, poi anch'essa svanisce, a meno che non si tratti di un arto del soggetto, che a quel punto ritorna in forma normale e il mago si ritrova menomato.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

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, il mago 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, chiunque varchi il portale può 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 finché il *cancello* resta aperto. Questo incantesimo non rende chi lo attraversa immune alle condizioni specifiche del piano in cui si reca, ma permette solo di raggiungerlo (esempio: se arriva nel piano elementale del fuoco potrebbe morire per l'eccessivo calore e la mancanza d'aria, oppure in un piano esterno dell'Entropia potrebbe perire per le emanazioni di energia negativa).

Se cerca di aprire un collegamento con un piano Esterno, 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. Se chiama una divinità, c'è una probabilità pari al livello

dell'incantatore (espressa in punti percentuale) che essa appaia nel luogo in cui si è aperto il *cancello* (una locazione determinata casualmente, a meno che il mago non stesse pensando ad un posto 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'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 attiva l'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, la magia non si attiva.

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 troll - 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 uno gnoll con 2

DV e un centauro con 4 DV, l'ibrido avrà 3 DV). Ovviamente il numero di Dadi Vita determina il THAC0 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 orco avrà probabilmente un solo attacco al round, ma potrà usare a sua scelta: un'arma, un pugno (derivato dall'orco), 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 rituale 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 licanthropo, con occhi da ragno (per sfruttare la sua vista migliorata) e mandibole di ragno (per unire il veleno al morso del lupo e alla licanthropia) e al posto della coda avrà invece 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, che si materializzano entro 27 metri dal mago. Essi comprendono la lingua del creatore e gli obbediscono ciecamente al massimo delle proprie capacità (che sono sempre tipiche di un individuo adulto della loro specie). 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) e svaniscono allo scadere di 3 turni, o se vengono uccisi o dissolti magicamente. Se soggetti alla *permanenza*, le loro caratteristiche restano fisse così come la loro età: essi non invecchiano né progrediscono di livello né possiedono ricordi originali, ma hanno comunque bisogno di nutrimento.

L'incantatore può decidere razza e numero di creature materializzate, 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 esseri immortali (ammessi non-morti e costrutti). 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 poterlo duplicare e non può creare più un esemplare di tale potenza con ogni applicazione

dell'incantesimo. Gli esseri con 1-1 DV valgono 1 Dado Vita, e quelli con 1/2 DV o meno, valgono 1/2 DV.

Esempio: un mago del 30° livello potrebbe far apparire 30 goblin o hobgoblin, (con 1 DV a testa senza asterischi), oppure ancora 7 metamorfosis (ciascuno con 4 DV e 1 asterisco), oppure 5 pantere distorcenti (ciascuna con 6 DV e 1 asterisco), o quattro djinn (dotati ciascuno di 7 DV con 2 asterischi), o persino due mek (con 15 DV e due asterischi ciascuno) o un errante notturno (con 26 DV e 5 asterischi), oppure combinare 2 ghouls (2 DV e 2 asterischi a testa), un efreeti (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: Trasformazione

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 Distruzione con penalità di -4 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 30° 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 gelosa-

mente 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, se un *desiderio* viene pronunciato più una volta al giorno (o sette volte a settimana), esiste una probabilità cumulativa del 5% per ogni desiderio successivo che questo uso spropositato del potere sia notato da una creatura immortale, la quale prenderà provvedimenti per investigare sull'accaduto (potrebbe mandare i suoi servi più potenti ad esaminare il mago, e se continuasse, mandare emissari a limitarlo o ucciderlo per mancanza di rispetto, oppure a privarlo dell'incantesimo, ecc.; il DM deve essere equo e creativo per non permettere squilibri nella campagna).

Effetti possibili: se un *desiderio* viene usato per provocare la morte immediata di un'altra creatura, la vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità di -6. In caso di successo, la vittima perde metà dei suoi Punti Ferita temporanei e l'incantatore è chiamato ad un favorevole TS contro Incantesimi con malus di -3 per evitare di perdere lo stesso ammontare di PF. Se il *desiderio* viene usato per distruggere un oggetto, gli effetti sono i medesimi dell'incantesimo di 6° *disintegrazione*.

Un *desiderio* può essere usato per replicare o 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 oggetto). In alternativa può essere usato per distruggere un oggetto normale o magico (esclusi artefatti), ma questi ultimi hanno una probabilità del 20% di evitare l'effetto.

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, Sagezza, 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 (THACO, 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 speciali 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.

È possibile associare un *desiderio* solo ad un oggetto ad uso singolo (v. volume 3).

DISTRUZIONE DEL MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri o tocco

Area d'effetto: cubo di spigolo 9 mt o singolo bersaglio

Durata: speciale

Effetto: annulla le magie presenti in un cubo di 9 mt di spigolo o su un bersaglio toccato

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, ma l'incantatore può usare il semplice tocco per ridurre ulteriormente l'area della distruzione al solo bersaglio toccato (ad esempio un essere singolo con tutto il suo equipaggiamento, oppure un oggetto). Questo incantesimo dissolve sempre automaticamente qualsiasi effetto magico presente nell'area d'effetto (sia quelli creati da soggetti che da oggetti, mortali o immortali), 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*, una *sfera di protezione dalla magia* o un *muro prismatico* in un colpo solo: in tal caso però la probabilità che riesca (in percentuale) è pari al doppio del livello dell'incantatore (ad esempio, un mago di 25° livello ha il 50% di probabilità su d100 di annullare ognuno degli effetti sopraccitati).

Il potere della *distruzione del magico* è tale che influenza anche gli oggetti magici interamente compresi entro la sua area d'effetto (quindi al massimo grandi 9 metri), con l'unica eccezione degli artefatti. Tutti gli oggetti magici temporanei presenti nell'area d'effetto perdono permanentemente le loro proprietà magiche: sono considerati oggetti temporanei quelli a cariche (come pozioni, pergamene, bacchette, bastoni, ecc.) e a utilizzo temporale (ovvero usabili un certo numero di volte entro un determinato lasso di tempo). Tutti gli oggetti magici permanenti, ovvero il cui potere permane costantemente (come un'armatura o una spada magica, una verga, un anello di protezione, ecc.), hanno una probabilità di resistere alla *distruzione del magico* pari a 10% moltiplicato per il bonus magico primario di cui dispongono (ad esempio un anello +5 ha il 50% di resistere), oppure 5% per livello di potere

dell'incantesimo più alto che riescono ad evocare (ad esempio i guanti del potere orchesco usano un incantesimo di 5° e hanno il 25% di resistere alla distruzione).

Se la *distruzione del magico* è usata contro oggetti che conservano al proprio interno l'anima di un essere (come armi intelligenti), contro costrutti o non-morti creati con un incantesimo, il bersaglio può tentare un TS contro Incantesimi per evitare di essere annientato; anche in caso di successo però, l'incantesimo annulla i poteri magici e le relative immunità del bersaglio per 1d6 round.

DOMINARE MOSTRI

Scuola: Ammaliamiento

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 mentalmente solo questi comandi di base: Segui, Fermo, Attacca, Blocca, Nasconditi, Dormi e Fuggi.

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 -4, ma se fallisce rimane sotto il controllo dell'incantatore per la durata dell'effetto o fino a che non viene spezzato magicamente il dominio, che rende il dominatore degno di fiducia come fosse un amico. Comandi suicidi non vengono eseguiti, mentre ad ordini che presuppongono azioni contro la sua natura la vit-

tima può opporsi con un nuovo TS Incantesimi senza penalità, ma se il TS fallisce, deve obbedire. La creatura ricorda sempre tutte le azioni svolte sotto l'influenza del mago e si comporterà di conseguenza.

Tramite questo incantesimo il mago può dominare un numero di creature pari al suo bonus di Carisma più una (minimo almeno una); se ne vuole dominare altre in eccedenza, deve necessariamente abbandonare il controllo su una di quelle 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", mentre ai loro occhi il mago velocizzato semplicemente svanisce per un secondo. 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 l'effetto, le altre creature sono invulnerabili agli attacchi fisici e agli incantesimi del mago, 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*. Infatti 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.

L'incantatore non può passare attraverso zone di anti-magia e le condizioni atmosferiche o ambientali nocive (gas mefitici, fuoco, freddo, ecc.) danneggiano normalmente il mago. Infine, due individui che beneficiano del *ferma tempo* in contemporanea possono interagire durante i round di azioni aggiuntive in comune.

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 collassare).

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 40 PF, viceversa 70 PF. Inoltre, anche gli esseri o le cose al di fuori della colonna, ma entro 6 metri da essa, subiscono 40 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

Arae 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 minuto 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 provocando danni o che appartengono alla scuola di Ammalimento. Inoltre, il *dissolvi magie* ha una probabilità dimezzata rispetto al normale di annullare gli effetti magici attivi su di lui, mentre tutti gli incantesimi del quarto e quinto livello di potere 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, penalità, ecc.; se necessario, arrotondare i numeri a favore del beneficiario.

Esempio: un mago protetto da questo incantesimo può rendersi invisibile, attivare poteri di *scrutare* o *velocità*, ma è immune agli effetti di un *fulmine magico*, di una *palla di fuoco* o di un *blocca persone*. Inoltre egli subi-

sce 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 non vale contro armi naturali (morsi e artigli), soffi, sguardi e altri tipi di poteri sovrannaturali, che funzionano normalmente.

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 per trovare l'uscita dal labirinto dipende dall'Intelligenza della vittima, come segue:

Tab. 2.15 – 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 raggiungibi-

le 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), che deve effettuare un TS contro Raggio della Morte: se fallisce invecchia di 10 anni, con tutte le conseguenze fisiche del caso (si faccia riferimento alle regole per l'invecchiamento) e deve fare una prova di Costituzione o rimanere stordita per 1d6 round; se il TS riesce invece, la vittima invecchia di 1 solo anno ed evita lo stordimento.

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 visualizzare ogni zona del globo, ottenendo una visuale a

volò 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.

Arancione: 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 blocca per 1 round per livello del mago qualsiasi essere vivente presente entro il raggio d'azione ad esclusione di quelli deliberatamente risparmiati dal mago, 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 a -4 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

Questo potente incantesimo può colpire uno o più esseri entro un raggio di 36 metri dall'incantatore, estinguendo la scintilla vitale e uccidendo la vittima, senza possibilità di alcun Tiro Salvezza per evitarlo. 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 sia esseri viventi che non-morti e creature immortali (delle quali uccide semplicemente il corpo materiale).

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).

PREPARAZIONE MAGICA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o una superficie di 9 mq

Durata: 3 giorni per livello

Effetto: +20% a 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 evocato prima di iniziare il rituale di creazione arcaica, ed esso fa in modo che l'oggetto a cui viene attribuito 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 del 20%, ma solo se il procedimento 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: 6 turni

Effetto: osserva in anticipo l'esito delle sue azioni

Con questo incantesimo il mago entra in trance per 1 ora, concentrandosi su una serie di azioni che intende compiere entro un lasso di tempo pari a 1 ora per livello. Nella sua mente egli vede in anticipo ciò che avverrà nel futuro in base alle azioni da lui predefinite (in pratica, DM e giocatori giocano le scene come se fosse la realtà), e al termine della visione può così decidere se portare avanti le azioni come previsto, oppure cambiare qualcosa. Nel primo caso tutto si svolge esattamente come nella visione fino al momento in cui è terminata, mentre nel secondo il DM e i giocatori devono reinscenare gli eventi a partire dal momento in cui l'incantatore sceglie di variare il suo comportamento, cosa che rende obsoleta la *previsione* fatta.

Si può effettuare solo una *previsione* su una determinata serie di eventi o periodo di tempo, ed è sempre centrata sulle azioni del mago.

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), ogni round l'incantatore è in grado di produrre dagli occhi un raggio di anti-magia lungo 18 metri e largo 2 metri all'estremità, che non intacca la sua capacità visiva ed identico a quello dell'occhio tiranno. 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 solo in parte), inclusi i bonus permanenti di armi, armature e oggetti di protezione. Creature che entrano nel raggio dell'anti-magia perdono i propri poteri magici e anche quelli soprannaturali, mentre le capacità fisiche innate dell'essere non vengono intaccate.

Esempio 1: un mago proietta il raggio contro un elfo che ha ricevuto una *benedizione*, una *protezione dal male* e una *velocità*. Fintanto che resta all'interno dell'area del raggio, tutte le magie dell'elfo sono annullate, ed inoltre egli stesso non può lanciaarne alcuna, né invocare poteri magici dei suoi oggetti, anche se può attaccare il mago con la sua spada +3. Se il mago sposta la sua attenzione verso un altro soggetto, gli incantesimi tornano attivi sull'elfo, ammesso che la loro durata non sia già terminata.

Esempio 2: se il mago proiettasse il raggio contro un vampiro, egli sarebbe vulnerabile alle armi normali e non potrebbe charmare nessuno con lo sguardo, né trasformarsi o rigenerare, poiché queste capacità soprannaturali sarebbero inibite dal *raggio anti-magia*. Se invece lo usasse contro un troll, questi non perderebbe la capacità di rigenerare le ferite che gli deriva dal suo metabolismo, mentre un drago perderebbe l'arma a soffio (soprannaturale) e la capacità di evocare incantesimi (magiche), ma certamente non gli altri attacchi o le sue immunità fisiche.

Per attivare il raggio è richiesta concentrazione (come se lanciasse un incantesimo) e mentre utilizza il *raggio anti-magia* l'incantatore non può evocare alcun effetto magico, anche se quelli già attivi su di lui continuano a funzionare ed egli può compiere azioni normalmente. 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. 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. Nel caso di un essere con una resistenza al magico, il raggio ne annulla gli effetti e influenza la creatura solo se riesce a superarla.

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 10d6 punti di danno, mentre le creature immuni al gelo (come i non-morti) non subiscono danni. Se invece il TS fallisce, il bersaglio viene avvolto 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 1d6 minuti, 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 Danno causati dal raggio (10d6), ma basta dimezzarli per liberare almeno la testa. Un incantesimo di *trasmutazione 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 PD 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 perde comunque 1d6 PF per ogni round in cui rimane imprigionata (dimezzabili con un TS contro Incantesimi ad ogni round) a causa del congelamento; le creature immuni al gelo invece non subiscono questo tipo di danni.

REALTÀ ILLUSORIA

Scuola: Illusione

Raggio: 100 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 10 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 dare all'area influenzata dalla *realtà illusoria* l'aspetto che vuole, 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 alla vista delle vittime, o apparire come fantasmi e voci spettrali (anche se restano tangibili).

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 uscirne). L'incantatore può anche programmarle sommariamente 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 a distanza o analizzare le aure magiche nell'area influenzata dalla *realtà illusoria* verrà tratto in inganno e mostrerà esattamente ciò che l'illusione rappresenta (nessun TS possibile).

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 THACO) 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 può creare un massimo di incantatori illusori pari a metà del suo punteggio di Intelligenza: essi potranno usare solo incantesimi conosciuti da chi ha creato la finzione, ad eccezione di effetti della scuola dell'Illusione, e saranno considerati di livello pari a un quarto del mago che li ha creati (arrotondando per difetto). Quindi ad esempio, un mago di 20° con Intelligenza 18 potrà contare al massimo su 9 incantatori illusori di 5° livello. Nel caso vengano creati incantatori con poteri divini, tutti i loro incantesimi sono fittizi: gli effetti della loro magia non danno benefici reali ma illusori, e i danni causati sono sempre pari all'80%.

Tutti coloro che osservano l'illusione vengono ingannati (ad eccezione del suo creatore), e anche allontanandosi dall'area d'effetto, le vittime della *realtà illusoria* continueranno a percepire l'illusione come reale fino al termine dell'effetto (ad esempio, se si allontanano dalla città fantasma, continueranno a vederla come una città disabitata anche a diversi chilometri di distanza). Solo chi possiede una Saggiezza sufficientemente alta può intuire la finzione, accorgendosi di cose che non quadrano e dubitando dei propri sensi. È possibile tentare un TS a -4 per smascherare l'illusione dopo un certo periodo di tempo con cui si interagisce con essa in base alla propria Saggiezza:

Sag. 12 o inferiore: nessun TS concesso

Sag. 13-15: TS ogni 6 ore

Sag. 16-17: TS ogni 3 ore

Sag. 18+: TS ogni ora

Chi si trova nell'area al momento della creazione della *realtà illusoria* può effettuare subito un TS a -4 (indipendentemente dalla sua Saggiezza) per resistere all'inganno: se però il TS fallisce, anche il soggetto accetta la nuova realtà come tale senza porsi domande. Chi possiede la *vista rivelante* o simile incantesimo divinatorio di 5° livello o superiore può effettuare il TS ogni ora indipendentemente dalla sua Saggiezza. Una volta caduta la finzione, la vittima vedrà la realtà come è veramente, ma se tenterà di convincere altre persone della presenza di un'illusione, l'unica differenza che potrà fare è negare il malus al TS per chi lo ritiene "affidabile", e per le persone con Saggiezza troppo bassa qualsiasi sua spiegazione sembrerà una farneticazione dovuta a qualche allucinazione.

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 probabilità 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 alle vittime la verità, o per assecondare i piani dei PG (nel caso siano questi ultimi i creatori della finzione) in base all'esperienza e all'astuzia dei PNG che verranno invischianti 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 e agli oggetti (artefatti esclusi) presenti nell'area, danni dimezzabili con un favorevole TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce, oltre ai danni sonori ogni vittima rimane anche assordata permanentemente e stordita per 1d6 round, mentre se il TS riesce è solo assordata per 1d6 turni. Nel caso di oggetti privi di Punti Danno, 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.

SFERA ACIDA

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: istantanea

Effetto: sfera scioglie il bersaglio

Questo incantesimo crea una sfera di acido grande un pugno nella mano dell'incantatore, che viene scagliata contro un bersaglio entro 72 metri, colpendo sempre senza fallo. Qualsiasi sia la natura del bersaglio (essere vivente, oggetto animato o inanimato, non-morto, creatura elementale o di forza) esso subisce gli effetti corrosivi della sfera, che dipendono dalla sua resistenza fisica, ovvero dai PF (o PD per gli oggetti) posseduti nel momento in cui viene colpito:

- 60 PF o meno: bersaglio totalmente sciolto;
- 61-90 PF: possibile tentare un TS contro Raggio della Morte. Se riesce il bersaglio perde 60 PF, altrimenti viene disgregato completamente;
- 91+ PF: il bersaglio perde automaticamente 20d6 PF, ma può effettuare un TS contro Raggio della Morte per dimezzare il danno.

Se la sfera viene scagliata contro un individuo che indossa diversi oggetti, tutti gli oggetti subiscono gli effetti della *sfera acida*, che è persino in grado di distruggere un intero *campo di forza*, poi svanisce.

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 viventi o non-morti: 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 servirne: 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 100.000 PE (non recuperabili neppure tramite *ristorazione*) 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: 1 round 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 può combattere impugnando direttamente questa spada priva di peso, oppure può ordinarle di combattere da sola contro un bersaglio e nel frattempo adoperare altri oggetti, combattere con altre armi o evocare incantesimi, senza bisogno di restare concentrato su di essa. La spada può colpire qualsiasi bersaglio, anche le 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.

Se attacca da sola effettua un attacco al round (THAC0 del mago con bonus di +5 al Tiro per Colpire), infligge 4d6 punti di danno e segue ovunque il bersaglio volando a 36 metri al round, anche allontanandosi dal mago oltre il raggio d'azione dell'evocazione. Una volta ucciso il bersaglio, 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.

Se viene impugnata dall'incantatore e questi possiede un qualche grado di maestria nell'utilizzo di una spada o una daga di qualsiasi tipo, egli può aggiungere i bonus al Tiro per Colpire che gli derivano dalla sua maestria e sfruttare i bonus alla CA e gli effetti speciali relativi all'arma che padroneggia, anche se la spada causerà sempre 4d6 danni più il modificatore di Forza del mago invece di quelli adatti al suo grado

di maestria. Chiunque altro al di fuori del suo creatore provi ad impugnare la *spada di luce* subisce 4d6 punti di danno ustionante al round, e può impedirle di muoversi solo con una prova di Forza con penalità di -9 ripetuta ogni round.

TEMPESTA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 fulmine ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Effetto: crea 1 fulmine ogni 4 livelli che causano ciascuno 1d6 Pf per livello + ritardo a vittime diverse

Questo potente incantesimo evoca una scarica di fulmini che si abbattono sui bersagli designati, i quali devono trovarsi entro un raggio di 36 mt dall'incantatore ed essere visibili dalla sua posizione. I fulmini scaturiscono dal corpo dell'incantatore e colpiscono i bersagli designati, zigzagando ed evitando altri ostacoli fino a raggiungere le vittime. L'incantatore può creare 1 fulmine ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) e ciascun bersaglio subisce automaticamente 1d6 punti di danno per livello dell'incantatore (max. 20d6) a causa della scarica, che può dimezzare con un favorevole TS contro Incantesimi; se però il TS fallisce la vittima, perde anche l'iniziativa nel round successivo. 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).

Se preferisce, l'incantatore può dirigere i fulmini contro una o più strutture piuttosto che contro singole vittime, causando ciascuna il solito ammontare di danni; al bersaglio è concesso un TS contro Fulmini per dimezzare i danni, in base al materiale predominante. 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 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 300 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 $2d4 \times 10$ metri e subendo 1d6 punti di danno massiccio per ogni 3 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 subiscono ogni round 2d6 danni e 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 scaraventa 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 10d6 metri in una direzione casuale e subiscono 1d6 punti di danno massiccio per ogni 3 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 falliscano 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 magia* 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 dimensio-

ni 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 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 del mago ha un legame speciale con la Dimensione dell'Incubo e diventa ipersensibile alle sue emanazioni. 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 temporaneamente 1 punto di Intelligenza (ogni punto perso si recupera dopo 72 ore): 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 anima e corpo nella Dimensione dell'Incubo. Se l'incantatore non si distrae durante questa seconda fase e si riposa correttamente senza fare altro se non rimanere concentrato sul rituale (evitando di intraprendere azioni di combattimento o usare altre magie), allora le sue prove di Intelligenza hanno un bonus di +2.

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 con le seguenti penalità cumulative:

- -4 se la vittima tocca fisicamente il contenitore al termine del rituale;
- -2 se l'incantatore conosce il vero nome completo della vittima;
- -2 se l'incantatore non ha effettuato interruzioni durante il rituale;
- -2 se la vittima non è cosciente (svenuta, addormentata, in coma) al termine del rituale;
- -1 se la vittima non è un incantatore;
- -1 se il livello dell'incantatore è superiore a quello della vittima o ai suoi Dadi Vita.

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 ritentare 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 e nel giro di 1d6 giorni perde ogni funzionalità vitale e diventa un cadavere.

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 Volontà contrapposta: si tira 1d12, sommando il modificatore di Intelligenza, Saggezza e Carisma di ogni contendente, e vince chi realizza il valore più alto. Se l'anima vince, domina il soggetto e lo costringe ad agire a suo piacimento, se invece perde, l'anima può tentare di controllare il possessore dell'oggetto solo quando questi viene ferito (nel qual caso il tiro del soggetto subisce una penalità di -2) ed è in contatto fisico con l'oggetto stesso. È possibile spezzare il controllo con *dissolvi magie* o simile effetto, oppure con una nuova Prova di Volontà, concessa una volta ogni 24

ore o quando il soggetto è costretto ad agire contro la sua morale o viene ferito. Se il personaggio perde in qualche modo il possesso dell'oggetto ma ne è ancora dominato, farà di tutto per riaverlo; se invece l'anima domina una nuova vittima, la prima si considera libera dalla malia. 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.

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 so-

pra 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 Drago di agire in modo continuo.

Ora gli aranea sono una razza quasi estinta e odiata da tutti, lo spauracchio dei bambini prima del bacio della buona notte. E quei pochi che ancora si aggirano per le foreste più buie ed intricate, si nascondono

alla vista dei mortali, ancora una volta graziati dagli dei e protetti dal Grande Drago.

Nimmur e gli uomini scorpione

Molti secoli fa, esseri metà uomo e metà scorpione si aggiravano per le regioni della Costa Selvaggia. Nelle loro peregrinazioni, giunsero 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 cor-

rompere il cuore di Nithia e portare alla sua distruzione, e le sue macchinazioni portarono inevitabilmente al crollo di Nithia due secoli dopo, quando gli altri immortali, irritati e preoccupati dalle ricerche proibite e dalla superbia dei governanti nithiani, decisero di cancellare la civiltà nithiana dalla faccia del globo. Il processo che portò alla scomparsa di Nithia fu particolarmente veloce e implacabile, e nella Costa Selvaggia tutto avvenne nell'arco di una sola settimana.

Per evitare che chiunque potesse ricordare le nefandezze di Nithia, gli immortali crearono anche una maledizione nota come l'incantesimo dell'oblio. Questo potente incantamento influenzò tutte le creature viventi di Mystara, eliminando qualsiasi ricordo di Nithia e dei nithiani dalla loro mente, e distruggendo gran parte dei loro monumenti sparsi per il mondo; così, il maestoso impero di Nithia scomparve tra le nebbie del tempo, come se non fosse mai esistito. Tuttavia, nella Costa Selvaggia la distruzione non fu assoluta: alcune piramidi sopravvissero, a testimonianza dell'arte e delle conoscenze superiori dei loro costruttori, dei quali tuttavia la gente della costa non conservò memoria alcuna; a tutt'oggi, molti credono che quelle costruzioni siano antiche vestigia della civiltà wallara, anche se non riescono a spiegarsi come mai si trovino in quasi tutte le nazioni della Costa Selvaggia.

Poco prima del disastro, i 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'ar, 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. Benchè inizialmente diretta solo contro gli uomini scorpione, la maledizione finì col colpire tutti quanti gli abitanti della regione, e in special modo quei nithiani che erano stati magicamente alterati dai poteri degli stregoni avidi di potere, creando i primi Afflitti.

Infine, proprio nel periodo in cui i nithiani vivevano i loro ultimi giorni e gli uomini scorpione prendevano possesso del Nimmur con il tradimento, un altro conflitto coinvolgeva i maghi dell'Herath e i wallara. Contrariamente all'opinione comune degli abitanti della Costa Selvaggia, che credono che gli aranea si siano estinti oltre 3000 anni fa, e successivamente siano stati rimpiazzati dagli elfi e dai maghi che ora vivono nei boschi di Herath, il conflitto in questione fu combattuto proprio dai wallara e dagli aranea. I wallara infatti, a quel tempo dotati di grande saggezza e incredibili conoscenze magiche, avevano scoperto da tempo l'inganno degli aranea, che avevano cominciato a farsi passare per esseri umani o semi-umani e avevano occupato l'Herath, ma non avevano fatto nulla in proposito, poiché erano un popolo pacifico e riservato. Tuttavia, verso il 700 PI gli herathiani usarono alcuni prigionieri wallara per condurre aberranti esperimenti genetici, creando infine la razza dei shazak, una specie di lucertoloidi che divennero loro servi. La nazione wallara protestò con forza per questo abominio, e minacciò gli herathiani di rivelare il loro segreto alle civiltà vicine se avessero continuato coi loro orribili esperimenti. Sentendosi profondamente minacciati, gli aranea pensarono bene di mettere i wallara a tacere per sempre, e crearono una malattia magica con la quale 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 potè 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 motivo⁴ da Mystara. Orde di goblinoidi razziarono e compirono saccheggi in lungo e in largo, specialmente nell'Herath, dove distrussero Belpheumon, 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.

⁴ 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 Alphatia.

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 tritati. 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 at-

traverso 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 avanzata si deteriora completamente, e i giorni di avanzo (tra la settimana distrutta e i giorni effettivi rimasti) vengono conteggiati come se fossero parte del Periodo della Perdita e del Cambiamento, che hanno luogo istantaneamente. Proprio per evitare questi effetti spiacevoli, tutti gli Eredi cercano sempre di portare indosso almeno 25 grammi (un'oncia) di cinnabryl.

Esempio: Ramirez, membro dell'Ordine del Rubino con l'Eredità del Potere Combattivo, indossa un amuleto che lo protegge dagli effetti della maledizione ancora per 5 giorni. Improvvisamente coinvolto in una rissa, si trova troppo vicino ad un individuo che estrae la pistola e fa fuoco contro un avversario. L'esplosione purtroppo influenza il suo cinnabryl, che si deteriora tutto all'istante, e inoltre Ramirez cade vittima del Periodo della Perdita e del Cambiamento, e viene considerato come se avesse già passato 2 giorni in questo stato (la settimana persa a causa dello scoppio, meno i 5 giorni rimasti nell'amuleto). Egli quindi perde immediatamente 2 punti di Intelligenza, e il suo corpo comincia a mostrare segni improvvisi dell'afflizione legata al Potere Combattivo: quando attiva la sua Eredità, il suo braccio destro si trasforma in una spada e rimarrà tale per le prossime 2d4 ore, anche se non causerà danni oltre il periodo di attivazione dell'Eredità (sarà semplicemente un'appendice inutilizzabile).

RIPRENDERSI DAGLI EFFETTI 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, cosicchè 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 Orchetto 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.

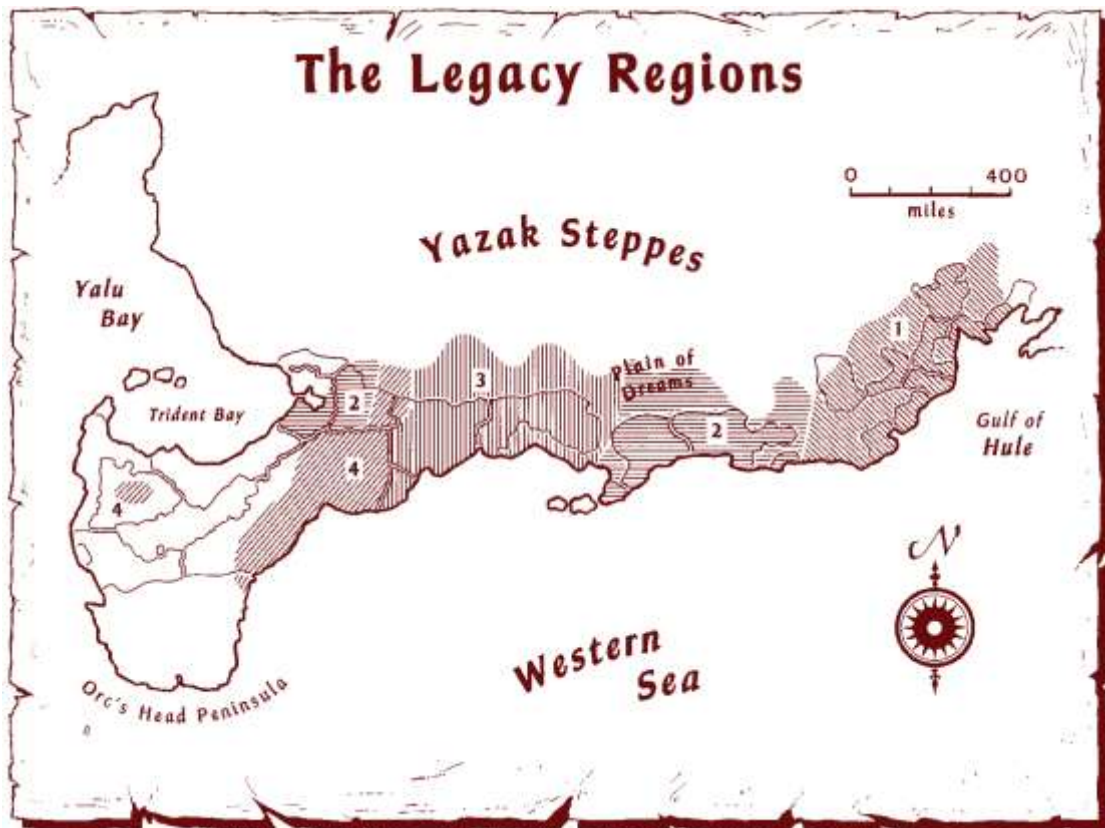
Regione 2: Eusdria, Robrenn, Protectorato da Presa, Territori dei Carnax, Cassivellonis e Pictis, Pianura dei Sogni.

Regione 3: Renardie, Bellayne, Steppe di Yazak.

Regione 4: Herath, Bayou, Jibarù.

Tab. 3.2 – Poteri della Maledizione Rossa Divisi per Regione

1d20	Regione 1	Regione 2	Regione 3	Regione 4
1	Vigore	Forma Animale	Centinaia Occhi	Tocco Acido
2	Prigione d'Ambra	Tocco Purificatore	Barriera Anti-proiettili	Animare Oggetti
3	Armatura Cremisi	Zanne Mostruose	Sfera di Fuoco	Mimetismo
4	Fiamme Purpuree	Respiro Perpetuo	Fabbricare Oggetti	Proiezione sensoriale
5	Fascino	Soffio Glaciale	Tocco Guaritore	Scalata Sicura
6	Creare Liquidi	Fuoco Cremisi	Tocco Disgregante	Agilità
7	Esplosione	Scavare	Dislocazione	Travestimento
8	Potere Combattivo	Raggio Mortale	Individuare Oggetti	Immagine Olografica
9	Crescita	Tentacoli Oscuri	Levitazione	Senso Arcano
10	Luce Scarlatta	Occhio di Lince	Nebbia	Dardi d'Energia
11	Fortuna	Volo	Soffio di Gas	Volto Spettrale
12	Esperienza	Amalgamazione	Forma Gassosa	Tocco Velenoso
13	Proiettili Multipli	Forma Vegetale	Ipnosi	Acciaio Rosso
14	Sensi Potenziati	Scudo Scarlatto	Balzo della Tigre	Riflessione
15	Vista Potenziata	Barriera Anti-metalli	Evanescenza	Rigenerazione
16	Velocità	Plasmare Pietra	Separazione Anatomica	Silenzio
17	Movimento Acquatico	Sonno	Scarica Elettrica	Scudo Incantato
18	Urlo di Battaglia	Aculei	Mira Infallibile	Scassinare
19	Pugno Armato	Forza Dirompente	Riduzione	Sguardo Debilitante
20	Soffio di vento	Dominio della Temperatura	Traduzione	Ragno Predatore



Tab. 3.3 – Poteri della Maledizione Rossa Raggruppati per Correlazione

Eredità	(Regione/Caratteristica)	Eredità Correlate
Acciaio Rosso	(4/Des)	Fabbricare Oggetti, Senso Arcano, Scudo Scarlatto
Aculei	(2/Car)	Esplosione, Tentacoli Oscuri, Proiettili Multipli
Agilità	(4/Sag)	Travestimento, Forza Dirompente, Scassinare
Amalgamazione	(2/Car)	Separazione Anatomica, Plasmare Pietra, Riduzione
Animare Oggetti	(4/Sag)	Prigione d’Ambra, Separazione Anatomica, Plasmare Pietra
Armatura Cremisi	(1/Car)	Prigione d’Ambra, Scudo Incantato, Pugno Armato
Balzo della Tigre	(3/Int)	Scalata Sicura, Fortuna, Velocità
Barriera Anti-metalli	(2/Int)	Riflessione, Scarica Elettrica, Scassinare
Barriera Anti-proiettili	(3/Sag)	Volo, Proiettili Multipli, Mira Infallibile
Cento Occhi	(3/For)	Proiezione sensoriale, Riflessione, Silenzio
Creare Liquidi	(1/For)	Sfera di Fuoco, Respiro Perpetuo, Soffio di vento
Crescita	(1/Car)	Forma Animale, Riduzione, Scudo Incantato
Dardi d’Energia	(4/Con)	Fuoco Cremisi, Volo, Riflessione
Dislocazione	(3/Int)	Esplosione, Immagine Olografica, Separazione Anatomica
Dominio della Temperatura	(2/Des)	Soffio Glaciale, Nebbia, Luce Scarlatta
Esperienza	(1/Qualsiasi)	Fabbricare Oggetti, Sensi Potenziati, Scassinare
Esplosione	(1/Sag)	Scavare, Dislocazione, Aculei
Evanescenza	(3/Int)	Mimetismo, Tocco Disgregante, Senso Arcano
Fabbricare Oggetti	(3/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
Forma Gassosa	(3/Con)	Nebbia, Soffio di Gas, Soffio di vento
Forma Vegetale	(2/Des)	Forma Animale, Immagine Olografica, Riduzione
Fortuna	(1/Qualsiasi)	Fascino, Occhio di Lince, Balzo della Tigre
Forza Dirompente	(2/Int)	Agilità, Velocità, Sguardo Debilitante
Fuoco Cremisi	(2/For)	Luce Scarlatta, Dardi d’Energia, Scudo Scarlatto
Urlo di Battaglia	(1/Sag)	Raggio Mortale, Potere Combattivo, Traduzione
Immagine Olografica	(4/For)	Dislocazione, Volto Spettrale, Forma Vegetale
Individuare Oggetti	(3/Des)	Proiezione sensoriale, Scalata Sicura, Senso Arcano
Ipnosi	(3/Des)	Fascino, Volto Spettrale, Sonno
Levitazione	(3/Des)	Nebbia, Ragno Predatore, Soffio di vento
Luce Scarlatta	(1/Des)	Fuoco Cremisi, Volto Spettrale, Dominio della Temperatura
Mimetismo	(4/Con)	Travestimento, Evanescenza, Silenzio
Mira Infallibile	(3/Sag)	Barriera Anti-proiettili, Potere Combattivo, Proiettili Multipli
Movimento Acquatico	(1/Int)	Respiro Perpetuo, Scavare, Velocità
Nebbia	(3/Con)	Levitazione, Forma Gassosa, Dominio della Temperatura
Occhio di Lince	(2/For)	Volo, Fortuna, Vista Potenziata
Plasmare Pietra	(2/Sag)	Animare Oggetti, Scavare, Amalgamazione
Potere Combattivo	(1/Int)	Vigore, Mira Infallibile, Urlo di Battaglia
Prigione d’Ambra	(1/Des)	Animare Oggetti, Armatura Cremisi, Soffio Glaciale
Proiettili Multipli	(1/Sag)	Barriera Anti-proiettili, Mira Infallibile, Aculei
Proiezione sensoriale	(4/Des)	Cento Occhi, Travestimento, Individuare Oggetti
Pugno Armato	(1/Int)	Tocco Acido, Armatura Cremisi, Zanne Mostruose
Raggio Mortale	(2/Des)	Rigenerazione, Urlo di Battaglia, Sguardo Debilitante
Ragno Predatore	(4/For)	Forma Animale, Zanne Mostruose, Levitazione
Respiro Perpetuo	(2/Con)	Creare Liquidi, Vista Potenziata, Movimento Acquatico
Riduzione	(3/Car)	Crescita, Amalgamazione, Forma Vegetale
Riflessione	(4/Int)	Cento Occhi, Dardi d’Energia, Barriera Anti-metalli
Rigenerazione	(4/Car)	Vigore, Tocco Guaritore, Raggio Mortale
Scalata Sicura	(4/Sag)	Tentacoli Oscuri, Individuare Oggetti, Balzo della Tigre
Scarica Elettrica	(3/For)	Fiamme Purpuree, Scudo Scarlatto, Barriera Anti-metalli
Scassinare	(4/Sag)	Agilità, Esperienza, Barriera Anti-metalli
Scavare	(2/Int)	Esplosione, Plasmare Pietra, Movimento Acquatico
Scudo Incantato	(4/For)	Armatura Cremisi, Sfera di Fuoco, Crescita
Scudo Scarlatto	(2/Con)	Fuoco Cremisi, Acciaio Rosso, Scarica Elettrica
Sensi Potenziati	(1/For)	Esperienza, Vista Potenziata, Traduzione

Eredità	(Regione/Caratteristica)	Eredità Correlate
Senso Arcano	(4/For)	Individuare Oggetti, Evanescenza, Acciaio Rosso
Separazione Anatomica	(3/Car)	Animare Oggetti, Dislocazione, Amalgamazione
Sfera di Fuoco	(3/For)	Fiamme Purpuree, Creare Liquidi, Scudo Incantato
Sguardo Debilitante	(4/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)	Creare Liquidi, Levitazione, Forma Gassosa
Soffio Glaciale	(2/Con)	Prigione d'Ambra, Fiamme Purpuree, Dominio della Temperatura
Sonno	(2/Car)	Soffio di Gas, Ipnosi, Silenzio
Tentacoli Oscuri	(2/Int)	Scalata Sicura, Aculei, Sguardo Debilitante
Tocco Acido	(4/Car)	Soffio di Gas, Tocco Velenoso, Pugno Armato
Tocco Disgregante	(3/Con)	Fabbricare Oggetti, Tocco Guaritore, Evanescenza
Tocco Guaritore	(3/Des)	Tocco Purificatore, Tocco Disgregante, Rigenerazione
Tocco Purificatore	(2/Car)	Vigore, Tocco Guaritore, Tocco Velenoso
Tocco Velenoso	(4/Car)	Tocco Acido, Tocco Purificatore, Zanne Mostruose
Traduzione	(3/For)	Fascino, Sensi Potenziali, Urlo di Battaglia
Travestimento	(4/Sag)	Mimetismo, Proiezione sensoriale, Agilità
Velocità	(1/Sag)	Balzo della Tigre, Forza Dirompente, Movimento Acquatico
Vigore	(1/Int)	Tocco Purificatore, Potere Combattivo, Rigenerazione
Vista Potenziata	(1/Con)	Respiro Perpetuo, Occhio di Lince, Sensi Potenziali
Volo	(2/Sag)	Barriera Anti-proiettili, Occhio di Lince, 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 Perio-

do 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 si concentri e il potere si manifesta (come evocare un incantesimo). Non occorre effettuare alcuna prova di abilità o Tiro per Colpire, né si consumano 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, colpendolo nello stesso round prima che il potere venga attivato.

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 ma-

gia 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 enclaves di sfortunati individui sparsi per le Baronie Selvagge e nel Regno di Renardie, anche se mancano di una coesione sufficiente a creare un proprio stato. La maggior parte dei Contaminati (o Equilibrati) sono invece avventurieri, nobili o ricchi mercanti, che possono permettersi il cinnabryl grazie alle loro venture. Ciò spinge dunque molti poveri ad imboccare la strada dell'avventura, ma invece di ricchezze incomparabili spesso trovano solo una fine miserevole, e la mortalità così elevata tra gli avventurieri della Costa è l'ennesima conseguenza della Maledizione Rossa.

Nelle terre maledette 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 aracnidi 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. In questa trascrizione si è scelto di usare come unità di durata il minuto anziché il round (come nelle regole di AD&D), per evitare che le Eredità ai livelli bassi e per gli Afflitti siano praticamente inutili (ad eccezione di alcuni poteri squilibranti la cui durata è invariata).

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 e imporre una penalità di -2 a qualsiasi prova di Carisma e tiro Reazioni, queste trasformazioni non dovrebbero comportare altri svantaggi, poiché la trasformazione in un mutante ripugnante evitato da tutti è già una penalità sufficiente.

ACCIAIO ROSSO

(Red Steel)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: tocco

Durata: 1 minuto per livello

Per mezzo di questa Eredità, il personaggio può incantare temporaneamente un'arma o un proiettile 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 tre livelli del personaggio (arrotondando per difetto): +1 dal 1° al 3° livello, +2 dal 4° al 6° livello, +3 dal 7° al 9° livello, +4 dal 10° al 12° livello e +5 dal 13° livello in avanti.

Effetti deleteri: il corpo del personaggio assume un colore rosso-argento, e i suoi occhi emettono una luce rossastra. Le esplosioni di polvere da fumo hanno sull'Afflitto lo stesso effetto che hanno sugli Eredi.

ACULEI

(Spikes)

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 1 minuto 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 (più eventuale modificatore di Forza) con ogni colpo andato a segno.

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

(Dexterity)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto 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: personale

Durata: 2 minuti per livello

Questa Eredità permette al soggetto 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. Da notare che l'individuo risente di tutti i danni inferti all'oggetto o alla superficie con cui si è amalgamato. La fusione richiede un intero round, mentre basta un'azione di movimento per uscire dall'amalgamazione.

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.

ANIMARE OGGETTI

(*Animate*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: speciale

Durata: 1 minuto per livello

Il soggetto può animare un singolo oggetto non magico del peso inferiore a 4,5 kg (90 monete). L'oggetto si anima al tocco, e 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 impedire che l'oggetto gli sfugga con una prova contrapposta di Forza ad ogni round.

L'oggetto si muove nel modo più consono alla sua natura (un tappeto striscia, una giara rotola, una freccia vola, una spada 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 che dipende dal materiale di cui è fatto 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.

ARMATURA CREMISI

(*Armor*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Quando si attiva quest'Eredità, la pelle dell'individuo diventa di colore rosso scuro, e a volte si ricopre di scaglie. Questa trasformazione non impedisce al personaggio di indossare vestiti o armature, e migliora la sua CA naturale di 1 punto, più un punto aggiuntivo ogni quattro livelli (arrotondando per difetto), fino ad un massimo di 5 punti dal 16° livello in avanti. L'effetto è cumulativo con la protezione offerta da qualsiasi oggetto magico o incantesimo 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: personale

Durata: istantanea

Questa eredità permette al soggetto di compiere un lungo balzo da fermo; la distanza percorsa in avanti o verso l'alto è di 6 metri + 1 metro per ogni 4 livelli del personaggio (arrotondando per difetto), fino ad un massimo di 15 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: personale

Durata: 1d6 minuti

Le armi metalliche non possono colpire il soggetto fin quando questa Eredità è attiva. Per l'intera durata del potere, ogni colpo portato contro il personaggio con un'arma di metallo viene deviato all'ultimo momento da una barriera invisibile; il metallo indossato dal personaggio resta 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 dimen-

sioni 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: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio ottiene un'immunità parziale nei confronti di tutti i proiettili o armi scagliate non magiche: solo se l'arma colpisce con un tiro di dado naturale di 20 riesce ad oltrepassare la barriera e a ferirlo. Proiettili o armi incantate 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.

CENTO OCCHI

(All-Around Vision)

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto 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 la durata dell'effetto. 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.

CREARE 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, esso appare entro 3 metri dal soggetto, ma mai all'interno del corpo di un individuo e se non esiste un contenitore per trattenere il liquido, esso si disperde nell'ambiente. Il liquido è normale, puro, 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 minuti per livello

Quando il soggetto attiva questa Eredità, egli può aumentare le dimensioni e il peso di una creatura di taglia grande o inferiore (incluso se stesso) visibile entro 36 metri. Il peso e le dimensioni lineari della creatura possono venire aumentate sino al doppio, oppure di un qualsiasi rapporto intermedio (ma tutti i valori devono essere compresi tra 1 e 1/2), non necessariamente lo stesso per tutte 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 bersaglio non vengono modificati quando l'Eredità viene attivata, e pertanto essi possono venire 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 numero fisso di danni: 2 PF per corazze leggere, 4 PF per corazze medie, 6 PF per quelle pesanti (inclusa l'armatura completa).

La velocità di movimento del soggetto varia in proporzione alla nuova taglia (se il peso resta proporzionato), ma egli non ottiene variazioni del punteggio di Forza, né altri benefici dalla crescita.

Effetti deleteri: alcune parti del corpo dell'Afflito 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: 2 metri per livello

Durata: speciale

Il soggetto 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. Ogni dardo scagliato colpisce automaticamente il bersaglio, a meno che questi non sia protetto da uno *scudo magico* o simile barriera, mentre una *protezione da proiettili normali* è inefficace. I dardi possono essere lanciati tutti nel medesimo round, oppure al ritmo di uno per round fino ad esaurimento, e possono colpire bersagli entro 2 metri per livello del soggetto. Inoltre, essi possono essere lanciati tutti contro il medesimo bersaglio, oppure suddivisi tra bersagli diversi, purchè visibili. I dardi di energia possono danneggiare anche gli oggetti (vedi le regole sui Punti Danno nel Volume 3).

Effetti deleteri: tutte le dita dell'Afflito si allungano ed assumono una forma tubolare; i dardi vengono generati e scagliati da queste cavità.

DISLOCAZIONE

(*Displace*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Dopo aver attivato questa Eredità, fintanto che il suo potere perdura l'individuo è automaticamente protetto nei confronti del primo attacco che lo colpisce. Infatti, l'Eredità trasporta istantaneamente il soggetto 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 in un fuoco) o all'interno di un solido. L'effetto svanisce dopo 2 minuti per livello da quando è stato attivato, oppure dopo la prima volta che l'individuo viene dislocato.

Da notare che se viene colpito da un effetto dannoso ad area, la dislocazione si attiva ugualmente, anche se alla fine potrebbe non servire ad evitare il danno, se l'area dell'effetto comprende interamente il raggio massimo della dislocazione.

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.

DOMINIO DELLA TEMPERATURA

(*Temperature*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: speciale

Durata: speciale

Questa Eredità può avere uno dei tre effetti elencati di seguito, scelto ogni volta che il potere viene attivato.

Il primo uso protegge il personaggio dalle temperature estreme, come il calore di un deserto o il freddo artico e l'effetto dura per un'ora per livello.

La seconda applicazione offre protezione contro quegli effetti innaturali o insoliti che possono essere utilizzati come attacchi: per un turno il personaggio subisce solo metà danno dal fuoco naturale e magico, oppure dagli attacchi basati sul freddo (a scelta del personaggio 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 turni pari al 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: personale

Durata: 2 minuti per livello

L'individuo 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 generale 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 dimenticata dal soggetto al termine dell'effetto, anche se è possibile scrivere appunti per usarli in seguito e gli altri personaggi hanno le normali probabilità di ricordare quanto odono raccontare o osservano.

Effetti deleteri: il personaggio ottiene una piccola deformità fisica, come grandi orecchie, verruche, una

deformazione della bocca, ecc. L'Afflito subisce una penalità di -2 alla prova con ogni abilità generale.

ESPLOSIONE

(*Detonate*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

Il personaggio può causare l'esplosione di un oggetto normale e non magico, che 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 parti di oggetti più grandi. Come risultato dell'attivazione del potere, l'oggetto esplode in mille pezzi (non si può evitare in alcun modo), che causano 1d8 punti di danno 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'Afflito o entro 1,5 metri esplodono improvvisamente; la detonazione è rumorosa, ma i frammenti non causano danni.

EVANESCENZA

(*Phase*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto 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, e viene fermato da barriere di forza o da un *muro prismatico*.

Effetti deleteri: la carne dell'Afflito diventa molliccia e gonfia, distorcendone l'aspetto ed i lineamenti. Il personaggio tende ad affondare nella materia solida se trascorre più di un round nella stessa posizione, ed ogni indumento realizzato con un materiale meno delicato della seta tende a mescolarsi al suo corpo: se ciò accade, liberarsi del tessuto richiede circa un round e può essere piuttosto doloroso, come se si stesse levando una benda da una ferita aperta.

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 che deve conoscere (ad esempio *Fabbro* o *Fabbricare proiettili*); se più di un'abilità è coinvolta nella creazione dell'oggetto, il personaggio 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 si possiede l'abilità *Fabbricare proiettili*. Questo potere permette di creare solo un oggetto di peso massimo pari a 100 grammi (20 monete) per livello del soggetto, oppure un numero molteplice di oggetti che insieme non superino la metà del peso totale consentito, e in ogni caso al massimo oggetti di dimensioni medie.

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: 9 metri

Durata: 2 minuti 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 e trovarsi entro 9 metri, ma può evitare l'effetto con un favorevole TS contro Incantesimi: se il TS fallisce, per la durata della magia la vittima considera il soggetto suo amico fidato, che deve essere ascoltato e protetto. Se la vittima è stata danneggiata dal personaggio o da un suo alleato nei round precedenti all'uso dell'Eredità, il TS ottiene un bonus di +1 per ogni danno subito.

Effetti deleteri: un Afflito 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: 3 metri

Durata: istantanea

Il personaggio può produrre 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 3 metri. 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° non dimezzabili).

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).

FORMA ANIMALE

(*Animal Form*)

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto 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 barbogianni delle nevi). La forma scelta la prima volta che si acquista questo potere sarà l'unica che il personaggio potrà replicare grazie ad esso. Egli 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), 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: personale

Durata: 1 minuto 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 (fattore di manovrabilità: 3). Il personaggio è soggetto agli effetti del vento sia naturale che magico di intensità almeno pari a 40 km/h, il quale può trascinarlo via o aumentarne la velocità. Inoltre, il soggetto è in grado di penetrare in qualunque ambiente che non sia impermeabile all'aria.

Mentre è in forma gassosa, il personaggio è immune alle armi normali, ma resta vulnerabile agli elementi e agli incantesimi che producono energia o effetti di forza, che hanno su di lui gli effetti consueti.

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: personale

Durata: 3 minuti per livello

Il soggetto 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 uomo 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, il soggetto 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, o macchie di erba e muschio. Il personaggio deve esporsi alla luce del sole il più possibile per non emanare odori nauseabondi.

FORTUNA

(*Luck*)

Caratteristica: a scelta del Giocatore

Raggio: personale

Durata: istantanea

Quando viene attivata, quest'Eredità permette al personaggio 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 DIROMPENDE

(*Strength*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto 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 si ingrossano e si tendono, arrivando talora a strappare i vestiti. Un personaggio che indossa l'armatura quando l'Eredità viene attivata subisce 1d4 danni così come la corazza stessa, a meno che questa non sia magica o fosse stata costruita specificamente per adattarsi al cambiamento.

Effetti deleteri: a volte sul corpo dell'Afflitto crescono due braccia in più, ma più spesso certi muscoli crescono fino a raddoppiare le dimensioni di un solo braccio, talvolta di entrambi, oppure la metamorfosi può interessare le gambe o il tronco. 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 minuti per livello

Grazie a questo potere il soggetto circonda un bersaglio con un'aura luminescente cremisi. Il bersaglio deve essere visibile e 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.

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 suoi 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: personale

Durata: 2 minuti per livello

Questa Eredità crea un duplicato illusorio del soggetto, 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 dal personaggio, ma per evitare che esso cammini attraverso cose o persone, i 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 senza influenzarla, 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.

INDIVIDUARE OGGETTI

(*Find*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Questo potere permette soggetto 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 dal personaggio o di cui si possiede una descrizione visiva esauriente.

L'Eredità indica la direzione esatta per raggiungere l'oggetto (purchè esso si trovi nello stesso piano d'esistenza), ma non dà informazioni sulla distanza né sul percorso da compiere, e la sensazione dura solo finché il potere resta attivo.

Effetti deleteri: un terzo occhio spunta sulla fronte dell'Afflito, 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 minuto per livello

Quando questa Eredità viene attivata, gli occhi del soggetto emanano un bagliore rosso fuoco. Egli può utilizzare il potere su una qualunque creatura entro 9 metri, purché quest'ultima abbia Intelligenza pari almeno a 5 e comprenda la lingua parlata dal personaggio. Alla vittima è concesso un TS contro Incantesimi per evitare gli effetti dell'Eredità: se il TS fallisce, il bersaglio cade in trance e resta completamente inerme fino al termine dell'effetto o finché la vittima non viene ferita, nel qual caso l'ipnosi si interrompe e il soggetto può reagire.

Alternativamente, il soggetto può fare alla vittima una richiesta breve e ragionevole (come per l'incantesimo di 3° *suggestione*). In questo caso, se il TS fallisce la trance dura solo un round, poi la vittima si riprende ed obbedisce alla richiesta per un tempo massimo pari ad un'ora, sempre che non accada prima un evento che faccia apparire irragionevole la richiesta (ad esempio, se l'ipnotizzatore o i suoi compagni attaccano la vittima, la richiesta di proteggerli apparirà chiaramente 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'Afflito tendono a distrarsi e a perdere il filo del discorso.

LEVITAZIONE

(*Float*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: personale

Durata: speciale

Grazie a questa Eredità, il soggetto può rallentare istantaneamente la velocità di caduta a soli 60 centimetri al secondo (ovvero 6 metri al round). Ciò permette all'individuo 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 minuti pari al proprio livello. Una singola attivazione del potere permette di salire o scendere lentamente, non di fare entrambe le cose.

Effetti deleteri: il peso corporeo dell'Afflito si dimezza, anche se la massa rimane invariata, e spuntano numerose piume su tutto il suo corpo.

LUCE SCARLATA

(*Light*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Questa Eredità crea una luce rossastra che illumina l'area circostante in un raggio di 9 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'Afflito 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.

MIMETISMO

(*Blend*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il colore del personaggio e del suo equipaggiamento cambia per adattarsi all'ambiente circostante, come fosse un camaleonte. Il potere rende difficile individuare il personaggio: c'è una probabilità pari al 20% +5% per livello (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*. Se il soggetto si muove mentre l'Eredità è attivata, il mimetismo continua, ma la percentuale di passare inosservato è dimezzata.

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: personale

Durata: 2 minuti per livello

Grazie a questa Eredità il soggetto ottiene il THAC0 di un guerriero di pari livello, ma solo quando si serve di armi da tiro o utilizza attacchi a distanza (compresi effetti magici o eredità a distanza). Se il personaggio 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: personale

Durata: 2 minuti 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 di base aumenta di 9 metri per round, ma non ottiene la capacità di respirare sott'acqua.

Molti personaggi 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 minuto per livello

Il personaggio può creare una nube di nebbia che riempie un volume cubico di 3 metri di lato. La forma della foschia è a discrezione del soggetto, ma rimane stazionaria. Essa è abbastanza spessa da oscurare la visione e limitare la visibilità (normale e magica) entro un raggio di 50 centimetri al suo interno, mentre è impossibile vedere all'esterno.

Un vento di intensità superiore ai 40km/h disperde la nebbia in un round, mentre uno di forza più moderata dimezza la durata della foschia. Se l'Eredità viene attivata sott'acqua, 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 deformi, come se egli avesse acquistato peso. Inoltre, il personaggio emette costantemente sbuffi di nebbia come alito, e perle di nebbia dai pori come sudore.

OCCHIO DI LINCE

(*Farsight*)

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto 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, le tracce lasciate da orme o inchiostri, ed eventuali botole o passaggi occultati con mezzi comuni.

Effetti deleteri: gli occhi dell'Afflito 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.

PLASMARE PIETRA

(*Shape Stone*)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: tocco

Durata: 2 minuti per livello

Attivando questa Eredità, l'individuo 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 plasmare attrezzi di pietra, perforare una parete, o creare una forma grezza che può essere in seguito lavorata in modo più preciso per farne un'opera d'arte, e persino le gemme possono essere lavorate grazie a quest'eredità.

Per modellare 27 dm³ di roccia sono necessari da 1 a 4 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. 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: la pelle dell'Afflitto diventa simile a un rivestimento roccioso di colore bruno, rossastro o rosso-arancio. Inoltre, se il personaggio normalmente è provvisto di pelo, questo emerge dalle crepe del rivestimento, mentre egli perde quasi tutti i capelli. Il rivestimento non offre alcuna protezione speciale, e può essere lavorato con relativa facilità. Per esempio, i lineamenti del personaggio possono essere modificati, e la ferita lasciata da un'arma resta intatta fin quando la carne non viene rimodellata.

POTERE COMBATTIVO

(*Fight*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 round per livello

Usando questa Eredità, il soggetto acquista il THAC0 di un guerriero dello stesso livello per l'intera durata del potere. 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 Afflitto 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: 1 minuto per livello

Questo potere permette di paralizzare per un periodo di 1 minuto per livello del personaggio 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 3 livelli del personaggio (arrotondando per difetto, fino a un massimo di -5 al 15°). 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.

Finché 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 del personaggio, e può essere danneggiata solo da armi magiche o incantesimi. Una *disintegrazione* 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 (penalità di -1 ai tiri per evitare la sorpresa e -2 alle prove di *Ascoltare*, o -10% a 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: 3 metri per livello

Durata: speciale

Il personaggio può creare 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 (max 40 al 20°), e ciascuno viene scagliato separatamente (necessario un TxC per ciascuno) contro bersagli entro 3 metri per livello. È possibile attaccare bersagli multipli oppure indirizzarli tutti contro un singolo avversario, scagliando fino a un massimo di 10 proiettili al round. Questi proiettili non sono considerati magici, ognuno causa 1d4 danni e una volta scagliato l'ultimo il potere si considera esaurito.

Effetti deleteri: su gran parte del corpo del personaggio spuntano degli aculei, si formano un corno o una cavità, o ancora le dita dell'Afflitto 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.

PROIEZIONE SENSORIALE

(*Clairvoyance*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 6 metri per livello

Durata: 1 minuto per livello

Questa Eredità permette al soggetto 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 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 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.

PUGNO ARMATO

(*Weapon Hand*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Quando questa Eredità viene attivata, una delle mani del soggetto 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 dal personaggio 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 compo-

sta della carne del personaggio e non è magica. Essa infligge gli stessi danni dell'arma imitata, e il personaggio può sfruttare eventuali maestrie per migliorare i danni e il TxC. Se lo desidera, il soggetto può utilizzare questa Eredità due volte per trasformare in armi entrambe le mani (senza tuttavia acquisire due attacchi al round).

Effetti deleteri: un Afflitto 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 massimo in grado di spostarli.

RAGGIO MORTALE

(*Disrupt*)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 9 metri

Durata: istantanea

Un raggio di luce purpurea lungo fino a 9 metri fuoriesce dall'indice o dall'occhio del personaggio: una volta scelta l'origine non può essere modificata. Se diretto contro un non-morto gli causa 1d4 punti di danno ogni 3 livelli del personaggio, 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° livello in poi). Affinchè il raggio colpisca è necessario un normale TxC (modificato dalla Destrezza) contro il bersaglio, che non può dimezzare i danni.

Effetti deleteri: materiale organico non vivente (come tessuto, cuoio e legno) a volte si distrugge quando il personaggio Afflitto 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: personale

Durata: 2 minuti per livello

Quando questa Eredità viene attivata, il soggetto 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 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 o una frusta. 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, 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 180 kg.

Effetti deleteri: l'Afflito assume in modo permanente la forma aracnide descritta nella sezione precedente.

RESPIRO PERPETUO

(Breathe Water)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 2 minuti 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), ma lo rende immune da veleni assimilabili 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 minuti per livello

Il soggetto 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 e ½), non necessariamente lo stesso per tutte 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 suc-

cede 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 Afflitti 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).

RIFLESSIONE

(Reflect)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Questa eredità, fin quando resta attiva, permette al personaggio 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 fine all'effetto dell'Eredità. Per esempio, un personaggio attaccato con due *dardi incantati* ne può riflettere uno solo, ed analogo discorso vale se viene assalito con una spada ed un martello da guerra.

Si noti che l'attacco può essere riflesso solo se ha effettivamente colpito il soggetto, il quale però 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'Afflito subisce gli stessi effetti deleteri relativi all'Eredità di armatura cremisi.

RIGENERAZIONE

(Regenerate)

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: speciale

Attivando questa Eredità, l'individuo 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 Afflitti crescono persino delle parti del corpo addizionali, come orecchie, dita e nasi, che infine si sbriciolano e cadono.

SCALATA SICURA

(Climb)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Questa Eredità consente 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 Afflitti, 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 scarlo. 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

Il soggetto può emettere una scarica elettrica da una mano (scelta al momento dell'attivazione). Un personaggio di 1° livello deve toccare la vittima per danneggiarla, ed il raggio aumenta di 1 metro ogni 3 livelli, fino ad un massimo di 3 metri al 9° livello. Per colpire un bersaglio con la scarica è necessario un Tiro per Colpire (si applica il modificatore di Destrezza), senza però considerare eventuali armature o scudi di metallici per calcolare la sua CA (i bonus magici invece si applicano lo stesso, così come il modificatore derivante dalla Destrezza). La scarica elettrica infligge 1d4 PF, +1 Pf per livello del personaggio (max 1d4 +20 Pf al 20°), che non si possono ridurre.

Effetti deleteri: il personaggio è sempre carico di elettricità statica e ogni volta che tocca un'altra persona, l'Afflito riceve una debole scossa. I capelli ed i peli dell'Afflito sono sempre ritti, la sua pelle è secca, mentre gli abiti indossati gli si appiccicano addosso.

SCASSINARE

(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'individuo, fino al valore massimo del 95%; se il tiro percentuale ha successo, la serratura si apre istantaneamente.

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.

SCAVARE

(Digging)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

Il soggetto 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: personale

Durata: 1 minuto per livello

Quando questa Eredità viene attivata, un disco rosso, piatto, luminoso e trasparente inizia ad orbitare intorno al soggetto. 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 e aumenta di 1 punto ogni quattro livelli: +2 dal 4°, +3 dall'8°, +4 dal 12° e +5 dal 16° in avanti.

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: personale

Durata: 2 minuti 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 raggio massimo, ma la forma è sempre circolare.

Lo scudo non ha peso, ma è solido e resta ben fissato alla mano dell'individuo (quest'ultimo sceglie in quale mano farlo apparire ogni volta che l'Eredità viene attivata). Uno scudo con un diametro dai 50 ai 100 centimetri offre 1 punto di protezione alla CA del personaggio, mentre uno scudo più grande può offrire un bonus di 2 punti alla CA o essere utilizzato come copertura (l'esatta percentuale della copertura dipende dalle dimensioni dello scudo e da quanti lo usano come riparo).

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: personale

Durata: 2 minuti per livello

I sensi (vista, udito, tatto e olfatto) del personaggio diventano estremamente sensibili. Egli acquisisce per la durata dell'effetto le abilità generali *Ascoltare*, *Osservare*, *Fiutare* e diventa in grado di individuare porte nascoste come gli elfi (1-2 su d6), leggere con il tatto, o dire con precisione quanto pesa un oggetto semplicemente sollevandolo. Se già possiede una di queste abilità, il suo valore migliora di 2 punti, o aumenta di 1 punto la possibilità di trovare porte e passaggi segreti.

In alternativa 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 le penalità.

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 minuto per livello

Il personaggio 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 Selvaggia, 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'individuo (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, il soggetto 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: personale

Durata: 2 minuti 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'individuo 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: hanno CA 7 (anche se possono mettersi al riparo più facilmente e il TxC subisce una penalità in base alla differenza di taglia) e un decimo dei PF del soggetto; se vengono distrutte prima che si riattaccino, l'individuo 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'individuo, raggiungendo i 30 centimetri di diametro poco prima dell'impatto. Per colpire il bersaglio è necessario un normale TxC modificato dalla Destrezza, e il danno procurato è di 1d4 Pf ogni tre livelli dell'individuo (arrotondando per eccesso), fino ad un massimo di 5d4 Pf al 13° livello. 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 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 minuto per livello

Utilizzando questa Eredità, il personaggio è in grado di indebolire una creatura vivente posta entro 9 metri. L'individuo 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 per la durata dell'effetto; se la Forza della vittima è 5 o meno, l'effetto la riduce di 1 punto, e se la Forza si azzerà la vittima cade a terra incapace di muoversi.

Effetti deleteri: il personaggio appare spossato 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 minuto per livello

L'individuo può circondare se stesso o un'altra creatura posta entro 9 metri con un'aura di silenzio personale. Il bersaglio può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare completamente gli effetti di questa Eredità. La durata è raddoppiata se l'Eredità viene utilizzata dal personaggio stesso.

Questa Eredità viene utilizzata soprattutto per muoversi furtivamente: tuttavia, oltre a rendere silenziosi i movimenti del soggetto, gli impedisce anche di emettere suoni, e non può quindi evocare incantesimi finché dura il silenzio.

Effetti deleteri: la maggior parte degli Afflitti con questa Eredità diventano muti, 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: 3 metri

Durata: 1 minuto per livello

Attivando quest'Eredità, l'individuo può emettere una nube di gas tossico dai suoi polmoni. Se il gas non viene espulso prima del termine dell'Eredità, i suoi effetti cessano senza danni collaterali. Il gas soffiato dalla bocca del soggetto è giallo verdastro e puzza di bile: una volta emesso il primo soffio, l'Eredità termina. La nube prodotta può essere diretta contro qualsiasi essere vivente entro 3 metri, ma occorre un normale TxC (modificato dalla Destrezza) contro la CA della vittima, e il danno procurato è di 1d4 Pf ogni tre livelli dell'individuo (arrotondando per eccesso), fino ad un massimo di 5d4 Pf al 13° livello. 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'individuo è in grado di produrre una folata di 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 del soggetto. La velocità delle creature volanti è ridotta del 50%, e i vapori, i piccoli oggetti, le creature levitanti e quelle gassose vengono sospinte via. Il vento dura per un numero di round pari al livello del personaggio, oppure può essere suddiviso in brevi raffiche, una per round (il massimo numero di raffiche è pari al livello dell'individuo).

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 o dalle mani del personaggio.

SOFFIO GLACIALE

(Chill)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

Il personaggio può generare un soffio gelido che causa danni al bersaglio. Per colpirlo è necessario un normale TxC (modificato dalla Destrezza), e il soffio può estendersi fino a una distanza di 3 metri, 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 è pari a 1d4 Pf +1 Pf per livello dell'individuo (max 1d4 +20 Pf).

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflitto 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 minuti per livello

Questa Eredità fa addormentare una creatura vivente 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 posizio-

ne, indipendentemente dai suoi DV. La vittima, tuttavia, può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitare di addormentarsi per la durata dell'effetto. Effetti deleteri: l'Afflitto appare sempre stanco, con le occhiaie e l'aspetto assonnato. Il personaggio soffre di insonnia, ma sbadiglia incessantemente ed in modo solitamente rumoroso.

TENTACOLI OSCURI

(Entangle)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Quando si attiva questa Eredità, le braccia, le dita o i capelli del personaggio crescono fino a diventare veri e propri tentacoli: l'individuo sceglie quale parte del corpo trasformare in tentacoli la prima volta che si manifesta l'Eredità, e da quel momento non potrà più cambiare. I tentacoli sono lunghi 1 metro ogni 2 livelli del personaggio (arrotondando per eccesso, fino ad un massimo di 6 metri al 12° livello).

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, ma chi possiede una maestria in frusta può sfruttarla. Chi viene intrappolato dal tentacolo può liberarsi con una prova di Forza contrapposta, oppure causando almeno 10 punti di danno ai tentacoli (che hanno CA 0) con armi taglienti o con un elemento (fuoco, gelo, acido, elettricità), anche se nessun danno subito dai tentacoli si applica ai PF del soggetto.

Effetti deleteri: i peli e i capelli dell'Afflitto 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'Afflitto 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 quando l'Eredità viene attivata). Inoltre, qualsiasi danno procurato alle braccia quando l'Eredità non è attiva si applica all'Afflitto.

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 modificato dalla Destrezza; un round dopo aver lasciato il corpo del personaggio, l'acido diventa un li-

quido 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 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 dm³. Il tocco richiede un normale TxC (usare la CA appropriata per bersagli in movimento, aggiungendo il modificatore di Destrezza al TxC), e i materiali comuni non possono evitare l'effetto, mentre quelli magici ottengono un TS contro Distruzione: se il tiro riesce, essi sopravvivono senza riportare danni, viceversa vengono disintegrati.

Il tocco influenza anche oggetti di volume più grande, ma la disgregazione colpisce solo una piccola parte di essi (volume di 27 dm³). 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 la perdita del 10% dei PF totali. In qualsiasi caso, se il TS riesce, la vittima non riporta danni.

Effetti deleteri: gli oggetti toccati dall'Afflitto 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'Afflitto sono sempre secchi e si staccano spesso a croste.

TOCCO GUARITORE

(Cure)

Caratteristica: Destrezza

Raggio: tocco

Durata: istantanea

L'individuo è in grado di risanare qualsiasi ferita col semplice tocco delle mani. Egli può curare con ogni applicazione dell'Eredità 1d6 PF, +1 PF ogni due livelli (arrotondando per difetto), fino ad un massimo di 1d6 +10 PF al 20° livello, ad una qualsiasi creatura vivente (compreso se stesso). Inoltre, è anche possibile suddividere i PF tra due individui diversi: 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'Afflitto 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'Afflitto 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 PURIFICATORE

(Anti-poison)

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: 3 minuti per livello

Col tocco delle mani, il personaggio 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 e migliora di 1 punto ogni tre livelli (arrotondando per difetto, fino a un massimo di +5 al 12°). Il bonus svanisce non appena il soggetto effettua il suo primo TS contro Veleno, sia che riesca o meno. Se il soggetto ha già fallito un TS Veleno prima di aver ricevuto questa Eredità, può fare un secondo TS per annullare l'effetto non appena riceve il tocco purificatore. **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 VELENOSO

(Poison)

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: speciale

Il personaggio può secerne 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 del personaggio. 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 del soggetto. 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. Se il personaggio è di livello 7°-9°, oltre ai precedenti effetti può produrre 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, dal 13° livello il personaggio può secernere 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: personale

Durata: 3 minuti per livello

L'individuo può alterare la sua forma e il suo aspetto per sembrare qualcun altro. La nuova forma deve essere di dimensioni non superiori o inferiori di 20 centimetri rispetto all'altezza del personaggio, e non può pesare più di 20 chili in più o in meno rispetto al suo peso normale. La forma acquisita inoltre deve essere simile a quella del personaggio (ad esempio, un umanoide bipede potrà diventare solo altri umanoidi bipedi), che non può però imitare le fattezze di un altro 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: personale

Durata: 2 minuti per livello

Quando questa Eredità viene attivata, il personaggio riesce a parlare, capire, leggere e scrivere qualunque lingua, sia moderna che antica. Al momento dell'attivazione, il personaggio deve nominare

la lingua che intende tradurre. L'Eredità non permette di comprendere codici cifrati o la lingua della magia.

Effetti deleteri: l'Afflito muta continuamente forma, trasformandosi in creature appartenenti a 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 un raggio di 9 metri per livello, 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 la vittima cade in preda al panico e 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 a pezzetti.

VELOCITÀ

(Speed)

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

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. L'Eredità non permette di raddoppiare il numero di incantesimi evocabili o di poteri magici utilizzabili (si può evocare solo un effetto magico al round).

Effetti deleteri: nella maggior parte dei casi, l'Afflitto 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.

VIGORE

(*Aid*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: tocco

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio è in grado di conferire ad un individuo toccato (compreso se stesso) un numero di Punti Ferita addizionali pari al proprio livello. Questo potere permette di eccedere i PF totali di un individuo, anche se i PF addizionali sono i primi ad essere rimossi in caso di danni, e scompaiono definitivamente dopo un minuto per livello, oppure quando vengono eliminati a causa delle ferite riportate, senza che sia possibile recuperarli con cure magiche.

Effetti deleteri: sulla pelle 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.

VISTA POTENZIATA

(*Sight*)

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Quando viene attivata, questa Eredità potenzia le capacità visive dell'individuo. 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 dal soggetto 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.

Effetti deleteri: solitamente gli occhi dell'Afflitto 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: personale

Durata: 2 minuti per livello

Per tutta la durata dell'Eredità, l'individuo può volare alla velocità di 36 metri al round (fattore di ma-

novrabilità 1) in qualsiasi direzione; nel caso in cui sappia già volare naturalmente, la sua velocità viene aumentata di 12 metri al round e il fattore di manovrabilità migliorato 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 sincera di indossare armature o indumenti fatti su misura.

Effetti deleteri: l'Afflitto 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: personale

Durata: 1 minuto 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 minuti pari al livello del personaggio o finché non annulla il potere, e colpisce tutti coloro che lo guardano. Effetti deleteri: il volto dell'Afflitto 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'Afflitto, anche se non fuggono in preda al panico.

ZANNE MOSTRUOSE

(*Bite*)

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuti 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

Nuovo Ruolo (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 Saggiazza.

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 turtle 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 l'abilità generale bonus *Conoscenza della Maledizione Rossa*, mentre altre sono richieste in base alla classe primaria.

Guerriero: *Fabbro*.

Mago: *Alchimia*.

Ladro: *Raccogliere informazioni*.

Chierico: *Codici e Leggi*.

Le capacità consigliate sono quelle elencate precedentemente, ed in più *Metallurgia*, *Miti e Leggende*, *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 sostanze 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 *Svantaggi speciali*), un aspirante membro può lasciare l'ordine prima dell'iniziazione senza problemi. Dato che agli aspiranti viene insegnato come controllare la seconda Eredità, il personaggio potrebbe in seguito ottenere da solo una seconda Eredità permanente tramite l'essenza cremisi, se è in grado di procurarsi la pozione e di ricordare il corretto rituale (prova di Intelligenza a -4). Solo in questo caso un personaggio con un altro kit può possedere due Eredità, ma non può andare oltre.

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 *Effetti della Maledizione Rossa*. 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 esplosiva 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 *Effetti della Maledizione Rossa* per ulteriori dettagli).

Le Arti Segrete di Mystara

(basato sulle Sette Arti Segrete di Glantri, presentate nel *Gazetteer 3: The Principalities of Glantri*)

Nel mondo di Mystara esistono conoscenze occulte che riguardano alcuni campi del sapere magico, tramandate solo agli appartenenti ad un rigido sistema di ordini misterici: le cosiddette Arti Segrete. Ogni Arte Segreta comprende un corpus di conoscenze e pratiche focalizzate su un determinato campo dello scibile della magia mortale, tramandato nel corso dei millenni dai primi maestri che ebbero modo di scoprire questi poteri tramite rivelazioni divine o ricerche epiche. Questi insegnamenti hanno portato alla nascita un nuovo modo di concepire e utilizzare la magia, che viene tenuto segreto per limitare il potere che ne deriva ad una cerchia ristretta di prescelti dotati delle capacità sufficienti a comprendere e sviluppare queste arti.

Gli ordini che tramandano le Arti Segrete esistono solo all'interno delle regioni di Mystara in cui la conoscenza e lo sviluppo della magia è elevato, e più precisamente nelle nazioni di Glantri⁵, Herath, Hule, Sind, Thothia e Thyatis, e nei continenti di Alphaia e Bellissaria, anche se non in tutte sono presenti tutte le Arti ed è possibile trovare adepti di un'Arte anche in altre regioni (la decisione spetta al DM in base alla sua campagna). Le Arti Segrete possono essere padroneggiate solo da quegli incantatori che dimostrino di avere una mente pronta e sveglia (Intelligenza minima: 13) e che abbiano maturato una sufficiente erudizione nel campo specifico legato all'Arte di riferimento, ovvero possiedano una determinata abilità generale collegata a quell'arte. Di seguito vengono elencate le principali Arti Segrete diffuse su Mystara (il DM può aggiungerne altre seguendo le regole sotto riportate) e per ciascuna l'abilità generale appropriata è indicata tra parentesi (l'asterisco indica un'arte che può essere padroneggiata solo da incantatori arcani):

- Alchimia (*Alchimia*)
- Criptomanzia (*Divinazione*)
- Cronomanzia (*Storia*)
- Demonologia (*Antropologia fantastica: Demoni*)
- Dracologia (*Etologia fantastica*)
- Elementalismo * (*Ecologia planare: un elemento*)
- Negromanzia (*Magia nera*)
- Onirismo * (*Viaggio onirico*)
- Stregoneria * (*Erboristeria*)

⁵ Le Arti Segrete conosciute nel Glantri sono sette: Alchimia, Criptomanzia, Dracologia, Elementalismo, Negromanzia, Onirismo e Stregoneria. Detti ordini sono attivi solo all'interno della Grande Scuola della Magia e qualsiasi studente dotato di sufficiente curiosità e spirito di osservazione può venirne facilmente a conoscenza. Ogni ordine mira ad influenzare persone importanti per aiutare la propria causa e ottenere fondi, sia dai propri membri che dagli alleati. Questo denaro viene speso per sostenere le ricerche magiche dell'ordine: infatti, più ricerche si fanno, maggiore è la possibilità di scoprire nuovi straordinari poteri e acquisire influenza. In più, il Gran Maestro di ciascun ordine spera di usare il proprio potere per diventare Gran Maestro della Scuola della Magia, una delle cariche più ambite nei Principati.

Ogni ordine segreto è diviso in cinque Circoli controllati dal Gran Maestro, ed esiste dunque un solo Gran Maestro per ogni circolo presente in una delle otto regioni di Mystara sopra elencate. L'identità del Gran Maestro è sconosciuta a tutti, tranne che ai discepoli del quarto Circolo di ciascun ordine. All'inizio degli studi di ogni Circolo, l'adepto guadagna un particolare potere magico, che non influenza in alcun modo il limite giornaliero di incantesimi evocabili. Ciascuna capacità speciale può essere usata un certo numero di volte al giorno, con probabilità di successo variabili (v. tabella 3.4). Con l'eccezione delle capacità 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 incantatore deve dapprima trovare un membro di tale ordine che lo appoggi e lo introduca nel circolo. Gli adepti non ammettono mai apertamente di essere discepoli di un certo ordine, e i nuovi arrivati in genere non sono ben accetti, perché rappresentano possibili rivali per il titolo di Gran Maestro. Il soggetto deve convincere perciò un membro dell'ordine a sostenere la sua candidatura. Charme, corruzione, inganno e ricatto sono mezzi legittimi per portare avanti le ambizioni di un neofita, ma vanno usati con discrezione. L'intimidazione violenta e la forza brutta sono invece mezzi non apprezzati, e vengono sempre puniti dall'ordine. Se il membro dell'ordine è già un maestro (ovvero appartiene al 2° circolo o ad uno dei circoli superiori) egli può valutare autonomamente le qualità del potenziale adepto, e può iniziarlo direttamente ai misteri dell'Arte Segreta se valuta che possa portare vantaggi all'ordine. Se invece il neofita si rivolge ad un iniziato di 1° circolo, questi deve riferire al suo superiore la richiesta del querelante, e sarà il maestro a giudicare se sia degno o meno di accedere ai misteri dell'Arte.

Divenuto iniziato di 1° circolo, il soggetto deve giurare fedeltà assoluta all'ordine e ai suoi adepti, il che comporta anche segretezza assoluta riguardante le

pratiche della setta (dare informazioni ad esterni comporta l'espulsione dall'ordine e il probabile intervento di assassini per far tacere per sempre il traditore). Il discepolo viene quindi marchiato con un simbolo che prova la sua identità agli altri discepoli e identificabile solo dagli appartenenti alla setta, e inizia a così la lunga strada della ricerca occulta per scoprire i poteri legati all'Arte. Di solito i maestri dei circoli superiori possono dare lezioni private agli adepti più inesperti in cambio di denaro (che verrà speso per le ricerche), e questi patti vengono solitamente concordati durante l'incontro segreto che si tiene una volta al mese tra vari maestri della setta per discutere delle ricerche e delle alleanze. Per avanzare al Circolo successivo, bisogna conoscere tutti i poteri appartenenti a quello precedente. Uno studente del 4° Circolo deve trovare il modo di raggiungere il 5° da solo. Il costo e la durata indicativa degli studi varia a seconda del Circolo a cui appartiene lo studente (rif. Tabella 3.4).

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 lo sfidante e il Gran Maestro, ed è concesso spostarsi a grandi distanze per trovare un'area deserta adatta al duello. Il perdente può essere eliminato (se il vincitore è caotico) o essere costretto alla resa. Se lo sfidante perde e sopravvive mantiene i suoi poteri, ma viene retrocesso al 4° Circolo e deve lasciare l'ordine (rivelarne i segreti rimane comunque un grave crimine se scoperto, e di norma il perdente viene tenuto sotto stretto controllo per il resto della sua vita). Se il Gran Maestro è sconfitto ma sopravvive perde i poteri del 5° Circolo, che passano automaticamente al vincitore del duello, a meno che questi non abbia ancora terminato il ciclo di studio e non sia in possesso del potere supremo dell'Arte Segreta. In quel caso il maestro sconfitto mantiene la possibilità di usare il potere finale fino a che non lo acquisisce il nuovo Gran Maestro, poi solitamente il destituito si ritira dall'ordine.

Tab. 3.4 – 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. Uno studente può interrompere liberamente gli studi e riprenderli più tardi, ricominciando da dove ha interrotto, senza subire alcuna penalità al tentativo di apprendimento.

Costo (m.o.): il prezzo in monete d'oro per ogni giorno di studio (vedi *Ciclo*). Il denaro si considera speso per acquistare tomi di sapienza occulta e fare esperimenti o pagare un maestro perché riveli i segreti dell'Arte.

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 dall'Arte (ogni volta che usa efficace-

mente un potere guadagna 30 PE per il circolo del potere, ad eccezione degli esperimenti dell'Alchimia, che concedono PE pari al costo dell'esperimento in monete d'oro) o facendo ricerche e tessendo trame che servono ad aumentare il potere dell'ordine (altri PE sono assegnati a discrezione del DM in base alle azioni compiute grazie ai poteri dell'Arte, come sconfiggere nemici, risolvere situazioni complicate e creare oggetti). Una volta raggiunto il tetto stabilito, tutti i PE vengono cancellati e il PG deve ricominciare ad accumularli da zero per ottenere il potere successivo. Questi PE non devono essere accomunati ai normali PE necessari al PG per avanzare di livello nella sua classe di appartenenza.

Esempio: se Niklaus del 1° circolo 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 prova di *Alchimia* 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. Il potere supremo del 5° circolo si apprende solo una volta acquisita tutta l'esperienza richiesta, a differenza degli altri, e può essere usato solo dopo aver sconfitto il Gran Maestro.

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 ai fini del limite massimo.

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"). 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.

Per iniziare gli esperimenti un laboratorio di alchimia costa 4.000 m.o. per circolo (ad esempio, un Gran Maestro ha bisogno di un laboratorio da 20.000 m.o.), completo di becchi bunsen, alambicchi, crogiuoli, componenti, polveri, cristalli, metalli, ecc. Ogni esperimento tentato, indipendentemente dall'esito, consuma 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 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 ha un valore standard di 12.000 m.o.: se scende 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. 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 1d6 giorni 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 (valore minimo 3000 m.o.). Questa attrezzatura sta in una cesta facilmente trasportabile (ingombra 100 monete per circolo), ma per ragioni di spazio può contenere ingredienti per un valore massimo pari a 10.000 m.o. Un laboratorio da campo consente di fare solo esperimenti dei primi tre circoli: ogni tentativo ne riduce il valore (v. sopra) e se il totale scende sotto la metà di quello previsto da ogni circolo, non è possibile usarlo per esperimenti di quel circolo ma solo di quelli inferiori (v. sopra).

Primo Circolo

IDENTIFICARE COMPONENTI: operazione di analisi dei componenti di un materiale 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, e così via.

Un tiro di 00 indica sempre un'analisi errata.

Costo dell'esperimento: 10 m.o.

Tempo impiegato: 1 turno.

PREPARATO ALCHEMICO: preparazione di polveri, balsami o filtri che producono un determinato effetto e mantengono le loro proprietà per un anno. Gli effetti di questi preparati non sono magici, benché possano riuscire anche a neutralizzare un veleno in un essere vivente o in una sostanza (antidoti), o accelerare il processo di guarigione di un individuo (PF recuperati). Al DM spetta il giudizio finale sulle formule che possono essere scoperte e sui loro effetti, ma dovrebbe essere possibile replicare gli effetti di qualsiasi pianta o veleno animale, creare acidi e basi e veleni alchemici (per ulteriori dettagli, fare riferimento al *Netbook of Poisons* e alla *Guida alle Erbe* 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 10 m.o.).

Tempo impiegato: 1d6 turni.

Secondo Circolo

IDENTIFICARE COMPONENTI MAGICI: questa operazione, simile a *identificare componenti* del primo circolo, permette l'identificazione delle proprietà di pozioni e oggetti magici e 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: 50 m.o.

Tempo impiegato: 1 ora.

PREPARATO MAGICO: questa operazione permette di preparare pozioni magiche con poteri arcani o divini, ad esclusione di desiderio ed effetti di resurrezione e trasmutazione della materia (inclusi *metamorfosi di ogni oggetto e cambiaforma*). Al contrario dei maghi, gli alchimisti non hanno bisogno di conoscere gli incantesimi corrispondenti per fare pozioni, ma devono ricercare in laboratorio la formula corrispondente alla magia, operazione che richiede 1 giorno per livello di potere 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 e diversamente dalle pozioni magiche, questi durano solo 1d4 settimane.

Un risultato di 00 indica un errore nel composto magico (effetti a discrezione del DM).

Costo dell'esperimento: 50 m.o. per livello.

Tempo impiegato: 2d4 ore.

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.

Un risultato di 00 provoca un'esplosione 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.

Tempo impiegato: 3d4 ore.

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 2.000 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: 2.000 m.o.

Tempo impiegato: 4d4 ore.

Quinto Circolo

MUTAZIONE DI FORME VIVENTI: l'alchimista può alterare il proprio corpo o quello di qualsiasi essere completamente o in parte. La parte interessata si trasforma in minerale, metallo, gas, liquido, cristallo o carne viva, a scelta dell'alchimista. Per esempio, 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 resistenze e capacità fisiche. Avere carne di drago rosso non permette di soffrire fuoco, né quella di un troll consente di graffiare e sbranare, ma concedono la loro forza e le loro resistenze (es. immunità al fuoco e rigenerazione). Spetta al DM decidere quali poteri siano caratteristici della fisiologia di una creatura e quali soprannaturali o magici.

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. La trasformazione è permanente e non è suscettibile a dissoluzione magica: solo assumendo un antidoto preparato durante l'esperimento è possibile far tornare l'individuo al suo stato originario.

Un risultato di 00 causa un cambiamento irreversibile permanente nel nuovo stato, che può essere annullato solo con un *desiderio*. Per esempio, se l'alchimista ha tentato di ottenere la struttura fisica di un'ameba paglierina, diventa realmente questo mostro privo di intelligenza, se ha tentato di trasformarsi in oro, diventa una statua d'oro inanimata, e così via.

Costo dell'esperimento: 3000 m.o.

Tempo impiegato: 5d4 ore.

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 la materia, gli esseri viventi, le energie elementari, la magia, e 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, e scritta nel Libro delle Rune. 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. Il maestro può avanzare al circolo successivo solo dopo aver scoperto almeno due rune relative al circolo a cui appartiene.

Il criptomante può attivare il potere di una runa nel momento stesso in cui la traccia su un qualsiasi supporto (carta, pietra, legno, terra, carne, ecc.), oppure ritardarne l'attivazione una volta inscritta nel caso di una Runa della Magia o di cerchi runici imprigionanti.

Cerchi runici protettivi: il criptomante può creare cerchi di rune che lo proteggano da uno specifico effetto (con rune della materia, del potere o della magia) o da un determinato tipo di creature (con rune della vita o del Nome Vero). Per fare ciò, deve conoscere la runa relativa al tipo di creatura o effetto che intende influenzare, e il cerchio avrà ampiezza di 30 cm di diametro per livello del personaggio. Il cerchio runico si attiva istantaneamente nel momento in cui il criptomante scrive la runa e dura per 1 round per livello del personaggio: esso impedisce alle creature o agli effetti designati di oltrepassarlo per danneggiare chi si trova al suo interno, e protegge anche dai poteri soprannaturali della creatura designata, ma non impedisce di scagliare armi o oggetti dalla distanza o usare incantesimi per attaccare o dissolvere il cerchio runico. Il criptomante può anche decidere di creare un cerchio protettivo permanente: è necessario inserire cinque rune identiche (una al centro e quattro alle estremità opposte) che lo rendono permanente fino a quando non viene distrutto fisicamente (cosa impossibile per creature o effetti contro cui è stato creato).

Cerchi runici imprigionanti: il criptomante può usare la runa della vita o quella del Nome Vero per creare un cerchio runico di ampiezza di 30 cm di diametro per livello del personaggio in modo che l'effetto venga prodotto nel momento in cui la creatura designata vi entra, impedendole di uscire per 1 turno per livello (come per l'incantesimo *cerchio mistico imprigionante* di 4° livello). Un cerchio runico imprigionante in cui si inseriscano cinque rune identiche (una al centro e quattro alle estremità opposte) è permanente fino a quando non viene distrutto fisicamente (indistruttibile per le creature contro cui è stato creato).

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: in un'area di 60 km si scatenano un uragano e un terremoto ed 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 (es. pietra, acciaio, oro, ferro e persino legno inerte). 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 tracciando la runa desiderata. Il controllo consente di rimodellare la materia influenzata entro una sfera di 30 centimetri di diametro per livello di esperienza. Questo può consentire di aprire passaggi nella pietra o nell'acqua, aggiustare oggetti rotti o piegare un'arma. Il rimodellamento dura per 1d4 round, e il criptomante sceglie se al termine dell'effetto il cambiamento è permanente o scompare.

Secondo Circolo

RUNE DELLA VITA: il criptomante può ricercare rune che identificano qualsiasi forma di vita. Ciascuna runa della vita deve essere associata ad una specifica razza di creature viventi ed equivale a un incantesimo di 3° livello ai fini della ricerca.

Il criptomante può influenzare un numero di DV di creature uguale o inferiore al suo livello, o una sfera di trenta centimetri di diametro per livello di esperienza se i DV sono inappropriati (ad esempio nel caso di piante). 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 condividere le sue conoscenze. L'effetto della runa, per il resto, è simile allo *charme*, ma la vittima può opporsi all'effetto con un Tiro Salvezza contro Incantesimi a -2. Se viene affascinata, una vittima di intelligenza inferiore eseguirà le istruzioni al meglio delle sue capacità (non si può ordinare a una quercia di muoversi, una scimmia non può leggere una pergamena, ecc.), mentre un essere intelligente considera il criptomante degno di fiducia e cercherà di aiutarlo nel limite del loro vincolo di amicizia. L'effetto di fascinazione 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* e può usare una runa del fuoco per estinguere il fuoco, se il muro è più debole della sua abilità, o ridurre il danno fino ad annullare 1d6 punti per proprio livello se il muro è più forte).

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.

Infine il criptomante può scrivere una runa del potere su oggetti da incantare con un effetto attinente alla runa (es. una runa del fuoco su una bacchetta per le *palle di fuoco*), e ciò concede un bonus di +10% alle probabilità di riuscita nella creazione dell'oggetto.

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 attivare la runa istantaneamente come per qualsiasi altra runa, oppure scrivere la runa della magia su un oggetto o associarla ad una creatura: in tutti i casi le variabili dell'effetto saranno adeguate al livello del criptomante che ha creato la runa. Il procedimento per iscrivere una runa della magia su un oggetto o un essere richiede un rituale più complicato che dura un'ora e richiede la prova col d% per vedere se ha successo con le normali probabilità, e solo l'iscrizione deve rispettare i limiti di frequenza d'uso della runa, non la successiva attivazione. Al momento della sua creazione la runa è visibile, ma può essere riconosciuta solo con l'incantesimo *analizzare*, oppure da un altro criptomante con una prova di *Magia Arcana* con penalità pari al livello dell'incantesimo replicato. Qualsiasi runa della magia inscritta può essere annullata tramite *dissolvi magie* o simili incantesimi.

Nel caso voglia associare la runa a una creatura, il criptomante deve scegliere una runa relativa a un incantesimo non istantaneo che possa essere reso permanente (ad esempio *volare*, *concentrazione* o *pelle di pietra*, ma non *velocità* o *invisibilità*) e la creatura acquista quell'effetto in modo permanente (come fosse una delle due permanenze associabili ad un essere).

Nel caso incida la runa su un oggetto, il criptomante specifica in quali condizioni l'incantesimo viene attivato. Per esempio, potrebbe scrivere la runa della *palla di fuoco* su una porta e fare sì che esploda quando la porta viene aperta, oppure associarla ad un suo anello col vincolo che possa dirigerla contro il primo individuo contro cui punta il dito o che apostrofa come "vigliacco". In qualsiasi caso l'attivazione della runa è un'azione gratuita che si manifesta senza bisogno di concentrazione. Su ogni oggetto può essere scritta solo una runa, ma questa vi resterà fino quando non venga dissolta o attivata.

Cinque rune della magia iscritte su una statua consentono di animare un golem (con al massimo 1 DV per livello del creatore), e non potranno essere dissolte magicamente. Per crearlo vanno spesi 2.000 m.o. in componenti per ogni Dado Vita del golem; con tiro di 00, tutti i componenti vanno distrutti.

Infine il criptomante può scrivere una runa della magia su oggetti da incantare con un effetto atti-

nente alla runa (es. una runa della *palla di fuoco* su una bacchetta omonima), e ciò concede un bonus di +20% alle probabilità di riuscita nella creazione dell'oggetto.

Quinto Circolo

NOME VERO: il Gran Maestro delle Rune può trovare il nome runico di un singolo essere. Ogni nome equivale a un incantesimo di 9° livello e la ricerca può essere effettuata solo al 21° livello, ma ciò non impedisce al Gran Maestro l'uso di Nomi Veri scoperti da altri.

L'effetto è esattamente lo stesso della *runa della vita*, ma agisce su una singola creatura presente entro un raggio di 30 cm per livello. Nel caso di esseri viventi, la vittima si considera dominata anziché sottoposta a charme (nessun TS concesso per evitare il dominio), ed il bersaglio è costretto ad obbedire a qualsiasi ordine del maestro, ad esclusione di quelli suicidi.

Nel caso si usi contro esseri non vivi (come non-morti e costrutti), la runa del Nome Vero consente di annullare tutte le difese speciali del bersaglio, che diventa vulnerabile alle armi comuni e a tutte le magie.

Questa abilità consente infine al Gran Maestro di comprendere e sfruttare gli incantesimi che trova nella mente della vittima (occorre una prova di Intelligenza con penalità pari a metà del livello a cui appartiene ciascuno di essi). Per usarli deve sostituirli ai propri incantesimi memorizzati, scambiandoli sulla base dei loro livelli di potere (es. uno di 7° per un altro di 7°, ecc.). Il Gran Maestro può lanciare questi incantesimi dimenticandoli subito dopo, oppure scriverli nel Libro degli Incantesimi e acquisirli permanentemente, in modo da poterli utilizzare più volte in futuro.

CRONOMANZIA

I Maestri della Cronomanzia

I *Cronomanti* sono incantatori che si dedicano allo studio della storia e dello scorrere del tempo, cercando di scoprire il segreto per plasmare a proprio piacimento il flusso temporale, arrivando persino ad alterare gli eventi passati o a viaggiare nel tempo.

La cronomanzia è un'arte oscura e pericolosa, la più segreta e difficile da padroneggiare tra tutte quelle esistenti, soprattutto in virtù del fatto che è stata proibita ai mortali dalle divinità della sfera del Tempo e che i trasgressori vengono perseguitati con ogni mezzo. Ogni cronomante è conscio che perseguire la propria sete di conoscenze e di potere è un rischio perenne che potrebbe costargli la sanità mentale o persino la vita e pertanto cerca di mantenere segreta la sua appartenenza all'ordine dei cronomanti e di limitare l'uso dei poteri appresi per non destare troppa attenzione.

Infatti ogni volta che un cronomante utilizza una delle abilità di quest'arte, egli genera distorsioni nel flusso spaziotemporale che vengono avvertite dai Guardiani del Tempo, servi degli Immortali del Tempo che hanno come unico scopo sorvegliare che quest'ultimo non venga alterato senza il benessere delle divinità. La probabilità che il Guardiano noti quella che viene definita anomalia temporale è pari a 10% per il

circolo a cui appartiene il potere utilizzato (quindi da 10% a 50%). Se poi lo stesso cronomante sfrutta le abilità del suo ordine più di una volta entro le 24 ore, la probabilità di essere notato per ciascun uso aggiuntivo oltre al primo è data dalla somma dei livelli dei poteri usati fino a quel momento. Ad esempio se la prima volta viene usato un potere di 1° circolo c'è solo il 10% di probabilità di essere notati. Se però nell'arco delle 24 ore il cronomante evoca un altro potere di 1° la probabilità sale al 20%, e al terzo tentativo sarà del 30%. Se poi aggiunge anche un potere di 2° circolo, avrà il 50% (10+10+10+20) di possibilità di essere scoperto.

Quando un Guardiano scopre un cronomante, continua a monitorarlo per almeno 24 ore prima di agire, per capire con che razza di individuo ha a che fare. Se il cronomante è di 3° circolo o inferiore, il Guardiano lo contatta per avvertirlo di non usare impropriamente i suoi poteri e di non creare paradossi, e gli viene offerta la possibilità di giurare fedeltà alla Sfera del Tempo per entrare a far parte dei suoi emissari. Sia che accetti o meno, da quel momento il cronomante viene posto sotto attenta osservazione, e al primo sgarro il Guardiano interviene direttamente cercando di sopraffarlo per cancellare i suoi ricordi ed eliminare così tutte le conoscenze relative all'arte della Cronomanzia, pur senza ucciderlo. Se accetta di collaborare con gli immortali del Tempo, il cronomante potrà usare i suoi poteri purché non crei paradossi, ma la sua crescita sarà limitata al 3° circolo, e dovrà obbedire alle direttive dei Guardiani del Tempo, che di volta in volta potrebbero affidare loro qualche incarico per sbrogliare paradossi o eliminare pericoli e nemici della sfera del Tempo.

Se il cronomante è di 4° circolo, il Guardiano lo assale senza alcun preavviso, dato che costituisce una minaccia ormai troppo grave e potrebbe produrre paradossi intollerabili. Se lo sconfigge, gli lascia la scelta essere ucciso o votarsi alla causa della Sfera del Tempo: nel secondo caso, cancellerà tutti i ricordi e le esperienze collegate ai poteri di 4° circolo, riducendo così il cronomante al 3° circolo, che diventerà il massimo grado dell'arte padroneggiabile (v. sopra).

Se invece viene scoperto il Gran Maestro della Cronomanzia, il Guardiano informa immediatamente un immortale del Tempo, e sarà costui a vedersela direttamente col cronomante dopo aver appreso su di lui tutto ciò che è possibile, per valutare se possa essere arruolato alla causa del Tempo (ovvero fungere da Guardiano per monitorare le anomalie ed eliminare i paradossi, soggetto quindi all'autorità della divinità che lo ha contattato) o se costituisca una minaccia e debba quindi essere eliminato.

Nel caso in cui un cronomante riesca ad uccidere un Guardiano del Tempo, c'è una probabilità del 50% che un altro Guardiano arrivi sul luogo del delitto in 2d4 round e una volta scoperto l'assassino cercherà con ogni mezzo a disposizione di ucciderlo insieme a tutti coloro che si dimostreranno suoi alleati.

Guardiano del Tempo: CA -6 (VA 3); DV 16; MV 36(12) o volando 108(36); # Att. 1 falcone +3 (Maestro) o 1 tocco o 1 incantesimo come chierico di 16° (Tempo); Danni 2d6+17 (distanza, disarmo, para 2) o *alterare la memoria* (6°) o in base all'incantesimo; TS

C16; AM N; Immune alle armi +1, immune a gelo e fuoco comuni, veleni, invecchiamento ed effetti che alterano la memoria; immune a magie di 1° e 2° livello; Capacità magiche (3 volte al giorno): *stordire* (1°), *ESP* (2°), *velocità* (3°), *porta dimensionale* (4°), *teletrasporto* (5°); Infravisione e *vedere l'invisibile* 18 mt.

Primo Circolo

ALTERARE IL METABOLISMO: il cronomante è in grado rallentare o accelerare il metabolismo di una creatura toccata in modo che le sue funzioni corporee scorrono più lentamente o velocemente per 1d4 giorni. Questo influenza sia le necessità nutritive del soggetto (dimezzando o raddoppiando le quantità di acqua e cibo richieste), sia il flusso sanguigno (ritardando gli effetti di un avvelenamento o un'emorragia di 1d4 ore rispetto al normale, o facendoli manifestare subito in caso di metabolismo accelerato), sia le capacità di recupero e guarigione spontanea del soggetto (dimezzando quindi i PF recuperati giornalmente se rallenta il metabolismo, o raddoppiandoli se lo accelera).

Con un risultato di 00 si ottiene l'effetto opposto rispetto a quello desiderato.

MASCHERARE ANOMALIE: il cronomante impara a ridurre e contenere le anomalie temporali prodotte dall'uso dei poteri della sua arte per evitare di essere scoperto dai Guardiani del Tempo. Questo potere dura per 1d4 ore e dimezza la probabilità di essere notati dai Guardiani con qualsiasi potere dell'arte.

Con un risultato di 00 si ottiene l'effetto opposto e l'anomalia viene amplificata al punto che le probabilità di essere scoperti raddoppiano per 1d4 ore.

PRECOGNIZIONE: il cronomante è in grado di prevedere un evento che accadrà nel prossimo futuro (entro un lasso di tempo di 6 ore per livello nel futuro) e che riguarderà direttamente o indirettamente un determinato soggetto. Usando questo potere il cronomante può specificare una domanda riguardante il corso delle azioni future del soggetto (incluso se stesso) oppure rimanere nel vago e attendere un responso, nel qual caso questo si riferisce sempre all'evento più importante entro il lasso di tempo stabilito. L'informazione non è mai assolutamente specifica e a volte può apparire fuorviante, ma cosa più importante è impossibile alterare il futuro.

Esempio: il cronomante vuole partecipare ad un torneo e usa la precognizione per sapere se vincerà, nel qual caso ottiene il responso che la sua è un'ottima decisione perché la sorte gli sarà favorevole. Nella realtà potrebbe anche perdere il torneo, ma qualcuno di quelli che assistono resta impressionato dalle sue capacità e gli offre una forte somma per una missione importante.

Con un risultato di 00 si ottiene l'effetto opposto e la profezia è completamente falsata, ma il cronomante vi crede fermamente e farà di tutto per seguirla.

Secondo Circolo

BALZO TEMPORALE: il cronomante piega lo spaziotempo in modo simile all'incantesimo *teletrasporto*, ma

anziché spostarsi nello spazio egli muove il bersaglio toccato avanti nel tempo entro un periodo di 1 round per livello. In pratica il soggetto scompare dalla realtà e riappare nello stesso punto al termine del balzo, senza che per lui sia trascorso nient'altro che un istante. Il potere può essere utile per far sparire temporaneamente un avversario e aver modo di prepararsi al suo ritorno (la vittima non può opporsi se il potere ha effetto), oppure per evitare una situazione critica nella speranza che sia terminata una volta finita la dislocazione.

Con un risultato di 00 il cronomante viene rallentato per un numero di round pari al suo livello.

DISGIUNZIONE TEMPORALE: la vittima toccata dal cronomante perde il senso del tempo per 24 ore. In pratica è costantemente in ritardo, incapace di coordinare le sue azioni con quelle degli altri, e questo le fa perdere sempre l'iniziativa, oltre a renderle impossibile sorprendere qualcuno, mentre lei stessa sarà sempre sorpresa automaticamente (le abilità generali *Allerta* e *Sorpresa* diventano inutilizzabili, se le possiede). Inoltre il soggetto riceve una penalità di -1 sia ai Tiri per Colpire che alla sua Classe d'Armatura.

Con un risultato di 00 il cronomante stesso resta vittima della *disgiunzione temporale*.

RITARDARE I DANNI: il cronomante crea una distorsione temporale intorno al soggetto toccato in grado di spostare in avanti nel tempo il manifestarsi di qualsiasi effetto dannoso subisca il suo corpo (perdita di Punti Ferita, punti abilità o livelli). La distorsione permane per 1d4 turni, e al termine tutti i danni riportati in questo lasso di tempo si applicano al soggetto, col rischio naturalmente che questi possa morire sul colpo se non prende le adeguate precauzioni (ad esempio se subisse un avvelenamento potrebbe evitarlo avendo tempo di preparare un antidoto o di proteggersi con un apposito incantesimo come *resistenza al veleno*).

Con un risultato di 00 l'effetto riapre tutte le vecchie ferite del soggetto istantaneamente: la vittima perde 3 PF per ogni suo livello (ad esempio 30 PF per un mago di 10°, 45 PF per un chierico di 15°).

Terzo Circolo

BARRIERA DI ANTI-TEMPO: il cronomante crea un muro grande fino a 1 mq per livello (le dimensioni finali e la forma sono a sua discrezione) che dura 1 turno ed è invisibile e inamovibile. La barriera arresta lo scorrere del tempo, e qualsiasi cosa o essere la attraversi resta immobilizzato all'istante senza possibilità di evitarlo. La barriera inoltre impedisce anche lo spostamento attraverso lo spaziotempo, quindi rende impossibile attraversarla con incantesimi di spostamento istantaneo (teletrasporto, porta dimensionale) nonché qualsiasi dislocazione temporale.

Con un risultato di 00 il cronomante invecchia irrimediabilmente di 1d100 anni; se l'invecchiamento causa il superamento dell'età massima del personaggio, questi muore all'istante per cause naturali e non potrà più essere riportato in vita.

OCCHIO TEMPORALE: il cronomante è in grado di vedere un avvenimento già accaduto nel luogo in cui si trova, fino a un periodo di 1 anno per livello nel passato. La visione è limitata ad un determinato momento del passato e dura fino a un'ora per livello partendo da quel momento; finché la visione non termina il cronomante resta in trance e completamente ignaro di ciò che accade intorno a lui nel presente.

Con un risultato di 00 il cronomante perde la memoria a breve termine: di fatto, non può più accumulare altri ricordi oltre a quelli che precedono il momento in cui questo effetto lo ha colpito. Tutto ciò che fa in seguito viene completamente dimenticato dopo 24 ore, e si troverà sempre con gli stessi ricordi, rendendo impossibile anche preparare nuovi incantesimi rispetto a quelli rimasti in memoria nel momento del blackout. Solo una *cura mentale* o un *desiderio* possono guarirlo.

PARADOSSO MINORE: il cronomante è in grado di alterare il corso del passato recente per modificare un evento a lui riconducibile. In sostanza, questo potere gli permette di modificare una sua qualsiasi azione intrapresa in un lasso di tempo pari a 1 round per livello, e di riscrivere il corso degli eventi da quel preciso momento. La modifica tuttavia può solo alterare un'azione intrapresa (permettendo anche di ritirare un Tiro per Colpire o un Tiro Salvezza precedentemente fallito, aggiungendo un bonus di +2 dato dalla conoscenza degli eventi) o aggiungerne una nuova (sempre che sia possibile in base al suo turno di azioni), ma non eliminare integralmente un'azione compiuta. Se ad esempio ha attaccato un nemico, può decidere cambiare il bersaglio dell'azione di attacco, se ha profferito un'offesa, può insultare qualcun altro, e se un suo compagno ha azionato una determinata trappola, può avvertirlo di non farlo (aggiungendo un'azione mentre prima non aveva fatto nulla), evitando quindi di innescarla.

Con un risultato di 00 il cronomante perde permanentemente 1d4 punti di Intelligenza.

Quarto Circolo

BOLLA TEMPORALE: il cronomante crea una sfera di 3 metri di raggio intorno a sé in cui lo scorrere del tempo è sospeso. La sfera è inamovibile e resta attiva per 1 round ogni 2 livelli: chiunque resti nell'area della sfera può agire indisturbato, guarirsi, usare oggetti magici, ma non appena mette piede fuori dalla sfera il tempo per lui torna a scorrere normalmente. Visto dall'interno ciò che è fuori pare bloccato e immobile, e non è possibile interagire con l'esterno in alcun modo, mentre chi è all'esterno non vedrà mai la bolla, che resta attiva per un lasso temporale infinitesimale.

Con un risultato di 00 il cronomante e tutti coloro presenti nella bolla al momento della sua creazione si paralizzano automaticamente per la durata dell'effetto e sono vulnerabili a qualsiasi attacco, mentre chi si avvicina in seguito non risente della paralisi.

PARADOSSO MAGGIORE: il cronomante è in grado di modificare il corso degli eventi relativi al suo passato, alterando un avvenimento direttamente dipendente da

lui. Il *paradosso maggiore* è simile a quello minore, ma il cronomante può influenzare un evento in un lasso di tempo pari a 1 giorno per livello nel passato e può persino evitare di compiere certe azioni (come ad esempio non insultare il capo di una tribù nomade, evitando così di inimicarsi tutti i nomadi e di subire una schermaglia in cui i suoi amici sono stati feriti gravemente). Dato che questo potrebbe addirittura permettere di riscrivere il corso di una battaglia o di azioni determinanti ai fini della campagna, il giocatore deve pensare bene a tutti i possibili paradossi che potrebbe creare, e il DM è invitato a rielaborare gli effetti del cambiamento nella maniera meno drastica possibile, visto che il flusso del tempo e i suoi Guardiani tendono sempre a contenere le conseguenze dei paradossi.

Con un risultato di 00 l'alterazione causata dal cronomante ottiene un risultato nettamente più negativo per lui o per la sua causa rispetto a quanto accaduto in realtà. La natura degli effetti è lasciata a discrezione del Master, ma dovrebbe mettere il cronomante o qualcuno dei suoi alleati in imminente pericolo di vita.

Quinto Circolo

VIAGGIO NEL TEMPO: il cronomante può spostarsi indietro o avanti nel tempo all'interno della sua linea del tempo (cioè entro la durata della sua vita passata e futura) o all'interno della linea del tempo di un essere toccato, che trasporta con sé nel suo viaggio, apparendo nello stesso punto entro un determinato momento scelto nel futuro o nel passato. Egli può influenzare gli eventi nel passato o nel futuro, ma deve essere molto cauto, poiché potrebbe provocare alterazioni e paradossi di proporzioni anche catastrofiche in base alle azioni compiute, che rispetto al flusso temporale si distinguono in perturbanti e ininfluenti.

Si considerano ininfluenti quelle azioni che non hanno conseguenze a lungo termine sulla storia e che possono essere compiute senza pericolo. In generale, interagire con altri individui senza alterare il loro stato o le loro conoscenze (non rivelando nulla quindi del futuro) è considerato ininfluenza e accettabile.

Un'azione è invece perturbante quando modifica sostanzialmente un evento già scritto (come far risorgere un tiranno sconfitto o un eroe morto) o dà ai soggetti nel passato informazioni sufficienti a modificare le loro decisioni future (ad esempio sapere che qualcuno li tradirà o come recuperare un artefatto senza morire). Il Dungeon Master deve valutare con attenzione le azioni perturbanti dei viaggiatori e deciderne gli effetti, tenendo presente che a volte accelerare il corso degli eventi non significa necessariamente distorcerlo (ad esempio rivelare come sconfiggere un nemico evitando perdite può avere conseguenze accettabili se in origine il nemico era comunque stato sconfitto).

Comunque sia, nel caso in cui si compiano azioni perturbanti e la linea temporale venga riscritta dagli eventi occorsi nel passato, potrebbero esserci ripercussioni anche sui viaggiatori. Tuttavia, queste ripercussioni si manifestano solo nel momento in cui essi tornano nel periodo "presente" (cioè nel momento della linea temporale da cui sono partiti per viaggiare nel

passato) o in un periodo successivo ad esso, non prima. Ad esempio, se l'alter ego passato del viaggiatore venisse menomato, questi subirebbe la menomazione solo una volta tornato nel futuro, a meno che prima non fosse riuscito a risanare la ferita subita nel passato.

Infine, è possibile per un individuo sdoppiare la sua identità in un dato momento del tempo, ma non è possibile triplicarla. Ciò significa che una volta tornati avanti o indietro nel tempo in un periodo in cui già si esisteva, non sarà poi possibile rivisitarlo nuovamente e sovrapporsi una terza volta a se stessi. Se poi un viaggiatore muore in un periodo diverso dal suo "presente", l'd6 round più tardi compare una turbolenza temporale che investe il cadavere e lo disintegra.

Con un risultato di 00 il corpo del cronomante si disintegra e la sua anima viene distrutta.

DEMONOLOGIA

I Maestri della Demonologia

I *Demonisti*⁶ sono incantatori arcani o divini che hanno scoperto antiche pratiche di magia nera per contattare e vincolare creature demoniache di grande potere e ancor più grande malvagità. I demonisti sono spinti da un'enorme sete di conoscenza e di potere lungo una strada pericolosa che mette a repentaglio non solo la loro sanità mentale ma anche la loro stessa anima. Essi tuttavia considerano accettabile il rischio, poiché i benefici ricavati dalla possibilità di servire o dominare un demone sono elevati e permettono di acquisire conoscenze e poteri occulti in tempi molto rapidi, avvantaggiandosi in tal modo sui loro rivali.

Per diventare un demonista occorre studiare antichi tomi occulti e nefandi sulle pratiche dei demoni e mantenere una biblioteca ben fornita (valore dei libri di almeno 500 m.o. per circolo di appartenenza): se la biblioteca venisse in qualche modo danneggiata o predata e il suo valore diminuisse rispetto al minimo richiesto, le capacità del demonista verrebbero seriamente limitate (impossibile usare alcun potere superiore al 3° circolo, e probabilità di riuscita dimezzate).

Un demonista si distingue dal semplice studioso (chiamato appunto demonologo) perché non solo è ossessionato dalle conoscenze proibite, ma si dedica a praticare la magia nera e le evocazioni rituali, poiché è convinto che la vera potenza possa essere raggiunta solo abbandonando i vincoli della moralità e dando libero sfogo ai propri istinti. Il demonista dunque non ricerca informazioni sui demoni per pura conoscenza, ma per mettere in pratica questo sapere e trarne vantaggi personali. Un demonista pertanto deve avere l'attitudine mentale adatta a trattare con demoni di ogni tipo, mettendo da parte qualsiasi scrupolo e prestandosi a ogni azione, anche la più abietta, pur di raggiungere i suoi scopi. Per questo non esistono demonisti buoni, poiché la loro stessa indole e la strada scelta li porta inevitabilmente a dar sfogo agli istinti più crudeli ed egoistici dell'animo mortale.

In virtù di questa nomea, ogni demonista deve agire cercando di restare il più possibile nell'ombra, visto che riceverebbe sgradite attenzioni da parte di culti votati alle divinità del Bene, oltre che suscitare naturalmente l'avversione della gente comune. Nonostante le precauzioni prese comunque, ogni demonista deve affrontare comunque una sfida importante contro un avversario di pari livello prima di poter passare al circolo superiore. A volte questa sfida si impone a causa delle circostanze (un culto benevolo scopre le sue macchinazioni e cerca di contrastarlo, oppure è costretto a scontrarsi con un rivale per mettere le mani su un'antica reliquia, e così via), altre volte è una richiesta diretta fatta da uno dei suoi maestri mortali o demoniaci ad imporgli lo scontro (vuoi per provare la sua maturità, vuoi per il semplice sadico gusto di portare dolore e caos nel mondo): quale che sia il motivo, l'importante è che il demonista sconfigga e distrugga i suoi nemici, così da avanzare nella strada che lo porterà a reclamare un posto nella gerarchia demoniaca.

A causa di questo percorso, l'anima e il corpo di un demonista vengono corrotti dalle energie malefiche con cui egli viene sempre più a contatto man mano che le sue capacità aumentano. Il corpo del demonista è lo specchio fedele della sua corruzione: più prosegue la sua scalata ai vertici del potere, più la sua anima si trasforma e assorbe energia demoniaca che il corpo non riesce a contenere, tanto che questo manifesta una serie sempre più evidente di deformità grottesche, mentre il demonista tende a diventare misantropo, megalomane e decisamente crudele. Ciò si rispecchia anche nella sua capacità di interagire con gli altri, visto che riceve una penalità cumulativa di -1 per circolo di appartenenza ad ogni prova di Carisma verso altri individui al di fuori del suo ordine o che non siano demoni.

Tutti i demonisti ricercano i seguenti incantesimi, considerati indispensabili per poter trattare coi demoni e ottenere conoscenze occulte, non appena sono in grado di padroneggiare quel particolare livello di potere: *protezione dal male* (1°), *individuare il male* (2°), *dissolvi magie* (3°), *cerchio mistico* (4°). Inoltre, ognuno apprende dal maestro o dai tomi studiati le conoscenze per rafforzare un rituale (così viene chiamato ognuno dei poteri disponibili ai demonisti nei vari circoli) attraverso l'uso di offerte sacrificali, blandendo i demoni con ciò che maggiormente bramano, l'anima e il sangue dei mortali, e in particolare:

- Uccidere un animale permette di aggiungere +10% alla probabilità di riuscita coi rituali di 1° circolo.
- Uccidere un essere senziente (Intelligenza maggiore di 3) permette di usare i rituali di 1° circolo senza sacrificare componenti materiali, o di aggiungere +10% alla probabilità dei rituali di 2° circolo.
- Mutilare un essere vivente (anche se stessi) permette al demonista di aggiungere +3% alla probabilità di riuscita di qualsiasi rituale di 1°-3° circolo ogni 8 PF sacrificati.
- Ogni grado dell'abilità *Conoscenze di rituali di evocazione* aggiunge 2% alla probabilità di riuscita dei cerchi di evocazione inferiore e superiore.

⁶ Esiste un'arte segreta identica alla Demonologia chiamata Diableria (i suoi adepti sono i Diabolisti) basata sullo studio e l'evocazione dei Diavoli della Dimensione dell'Incubo.

Primo Circolo

CERCHIO DI EVOCAZIONE INFERIORE: il demonista può evocare demoni inferiori (max 9 DV), che lo serviranno al meglio delle loro capacità per 1d4 turni o finché non verranno uccisi o ricacciati nel piano di provenienza con un incantesimo appropriato (*dissolvi magie, distruzione del male, esilio, ecc.*). Per creare un *cerchio di evocazione inferiore* il demonista deve consumare materiali del valore di 10 m.o. per Dado Vita di creature evocate (il totale di DV evocabili è pari al livello del demonista), e il rituale impiega 2d4 round. Se il tentativo ha successo, nel cerchio compaiono gli esseri scelti dal demonista (tutti dello stesso tipo), che agiscono seguendo gli ordini mentali dell'evocatore, anche se non si allontanano mai per più di un chilometro dal luogo dell'evocazione.

Oltre ai demoni inferiori, il cerchio permette anche di evocare animali demoniaci, ovvero versioni alterate e più potenti dei comuni animali. In linea generale, ogni animale demoniaco possiede 1 DV in più della versione comune, i suoi attacchi naturali colpiscono come arma +1 e sono sempre velenosi per i mortali, che devono effettuare un TS Veleno per evitarne gli effetti. Gli effetti delle ferite di un animale demoniaco dipendono dai DV della creatura come segue: 2-4 DV perdita d'iniziativa per 1d4 round, 5-8 DV stordimento per 1d6 round, 9+ DV paralisi per 1 turno.

Un risultato di 00 rende incontrollabili gli esseri demoniaci evocati, che tentano di assalire l'evocatore per distruggerlo; se riescono ad ucciderlo ne consumano l'anima prima di tornare da dove sono stati richiamati e il personaggio è perso per sempre.

CONOSCENZA PROIBITA: il demonista può compiere un sacrificio per ottenere la risposta ad un quesito da parte dei demoni. Il sacrificio comporta la perdita di preziosi per un valore pari a 500 m.o. o il sacrificio di una creatura intelligente, e la risposta può riguardare qualsiasi tipo di conoscenza ricercata dal personaggio, ad eccezione di informazioni magicamente occultate e di quesiti riguardanti il futuro, nonché di qualsiasi cosa il DM ritenga impossibile da svelare per i demoni. Il rituale impiega 2d6 minuti, ma se fallisce non è più possibile tentare di ottenere quella specifica informazione fino a che il personaggio non guadagna un nuovo livello o passa al circolo superiore.

Con un risultato di 00, non solo il rituale fallisce, ma il contatto con la mente aliena dei demoni lascia il demonista stordito per 24 ore.

SIGILLO DI PROTEZIONE: questo rituale richiede il sacrificio di 1d4 Punti Ferita del personaggio, che usa il suo sangue per tracciare un *sigillo di protezione* o su una persona o su una superficie. Nel primo caso il rituale richiede un solo round e la persona è l'unica beneficiaria della protezione, mentre nel secondo caso il rituale impiega 2d4 round e il sigillo (di raggio massimo pari a 1 metro per circolo di appartenenza) protegge tutti quelli che si trovano al suo interno. La protezione consente di tenere a bada qualsiasi demone dotato di un numero di DV uguale o inferiore ai livelli di esperienza

del demonista: essi non possono nuocere fisicamente in alcun modo a chi è protetto dal sigillo (tramite attacchi in mischia o a distanza o magie distruttive), ma i demoni possono usare altri mezzi per ostacolare o dominare la vittima. Il *sigillo di protezione* permane per 1 ora o fino a quando non viene dissolto magicamente oppure spezzato attaccando un demone.

Un risultato di 00 rende il demonista preda del suo stesso potere: è incapace di attaccare o influenzare in qualsiasi modo i demoni finché non viene dissolto il *sigillo di protezione*.

Secondo Circolo

PATTO NEFANDO: il demonista offre la sua anima in cambio dell'aiuto di un demone, che diventa il suo alleato fino alla morte (non è possibile legarsi in tal modo a più di un essere demoniaco). Il rituale impiega 1d4 ore e richiede un sacrificio di preziosi pari almeno a 100 m.o. per livello del personaggio (ogni 100 m.o. in eccesso la percentuale di successo aumenta di 1 punto, max +10%). Se il rituale ha successo, il demonista può usare il *patto nefando* per chiedere l'aiuto del demone fino a due volte al giorno, e se il demone risponde (tiro percentuale riuscito) gli concede un vantaggio a scelta del demonista tra i seguenti:

- **Benedizione demoniaca:** bonus di +2 a tutti i suoi tiri di dado per un'ora (che siano Tiri per Colpire, per i danni, Tiri Salvezza, prove di abilità, aggiunta di Punti Ferita, e così via).
- **Furia entropica:** il demonista invaso dall'energia demoniaca per un'ora ottiene un bonus di +4 ai punteggi di Forza e Costituzione, e la possibilità di effettuare un attacco in più al round sia con le armi, sia con gli artigli che crescono alle mani, con cui causa 1d4 punti di danno più il bonus di Forza (questo valore si aggiunge ad eventuali danni da artigli che il soggetto sia già in grado di arrecare).

Quando però il demonista muore, il demone reclama la sua anima come pagamento per il patto, ed essa è persa per sempre (il personaggio non può essere resuscitato). Il *patto nefando* resta in vigore fino alla morte del demonista o del demone ad esso legato, oppure fino a quando questo non viene sciolto dal demone stesso o per mezzo di un incantesimo di *scaccia maledizioni* o superiore lanciato sul demonista.

Con un risultato di 00, il demone reclama tutto il tesoro offerto e in più risucchia permanentemente 1d4 Punti Ferita al demonista per umiliarlo.

TRASFIGURAZIONE PARZIALE: il demonista è in grado di invocare l'aiuto di un demone inferiore o superiore per sfruttare una parte del suo potere per breve tempo in cambio di un sacrificio. Il rituale impiega 1 round e il demonista deve sacrificare una gemma del valore di almeno 500 m.o. bagnata col suo sangue (almeno 3 PF). Se il tentativo fallisce, la gemma si sbriciola risucchiata dal demone, che però non concede alcun aiuto. Se invece il rituale riesce, il demonista viene trasfigurato e posseduto dall'essenza del demone per 1 ora, diventando simile nell'aspetto alla creatura evocata e ot-

tenendo una capacità di quel demone a sua scelta tra Classe d'Armatura, una modalità di attacco o di movimento, un'immunità o resistenza, un potere speciale o un bonus di +4 ad un punteggio di caratteristica. Se il demonista viene ucciso mentre è trasfigurato, la sua anima è divorata dal demone ed il soggetto è irrimediabilmente perduto e dannato. La trasfigurazione può essere annullata prima del tempo solo tramite *dissolvi magie*, e finché è posseduto il demonista è considerato una creatura magicamente controllata (quindi incapace di superare fisicamente una *protezione dal male*).

Un risultato di 00 indica che il demone richiamato è talmente adirato col demonista che nega il vincolo, ma consuma la gemma e risucchia permanentemente al soggetto anche 2d10 × 100 PE dalla classe primaria (perdita recuperabile con *ristorazione*).

Terzo Circolo

CERCHIO DI EVOCAZIONE SUPERIORE: il demonista può evocare un demone superiore, che lo servirà al meglio delle sue capacità per 1 ora o finché non verrà ucciso o ricacciato nel piano di provenienza con un incantesimo appropriato (*dissolvi magie*, *distruzione del male*, *esilio*, ecc.). Per creare un *cerchio di evocazione superiore* il demonista deve consumare materiali del valore di 100 m.o. per Dado Vita del demone che intende evocare (che non può essere superiore al livello del demonista), e il rituale impiega 2d6 round; se poi il demonista conosce il nome vero del demone superiore, le probabilità di evocarlo e vincolarlo aumentano del 30%. Se il tentativo ha successo, nel cerchio compare il demone scelto dal demonista, che non può danneggiare direttamente l'evocatore e agisce seguendo i suoi ordini, anche se cercherà di interpretarli a proprio vantaggio per mettere il demonista in difficoltà.

Un risultato di 00 indica il mancato vincolo del demone evocato, che tenterà di assalire l'evocatore per distruggerlo e consumarne l'anima (il personaggio è perso per sempre). Il demone può scegliere di rimanere nel piano in cui è stato evocato finché vuole, e spesso lo fa per sfruttare l'occasione di portare morte e distruzione e accrescere il proprio potere prima di tornare nel piano di provenienza (i demoni inferiori e superiori infatti non possono accedere al Primo Piano volontariamente, ma solo dietro esplicito invito di una creatura che già si trova lì, e una volta lasciato il Primo Materiale non potranno farvi ritorno che tramite una nuova evocazione).

RISUCCHIO ENTROPICO: il demonista è in grado di aprire un canale spirituale per attingere all'energia entropica dei demoni e convertirla in energia magica a sua disposizione. Il rituale impiega 1d6 round e richiede il sacrificio di una gemma del valore di 500 m.o. con cui si inganna il demone. Se il rituale ha successo, il demonista ottiene 1 livello di incantesimi per DV del demone da poter usare entro 24 ore evocando spontaneamente un totale di incantesimi di livello appropriato a suo piacimento (ad esempio, risucchiando l'energia di un demone da 10 DV il demonista ottiene 10 livelli di incantesimi con cui poter lanciare una combinazione

qualsiasi di magie, come dieci incantesimi di 1° o cinque di 2° o uno di 4° e due di 3°, ecc.).

Con un risultato di 00, il collegamento funziona al contrario e sarà il demone a risucchiare dal demonista un egual numero di livelli di incantesimi dalla sua memoria per 24 ore.

Quarto Circolo

ESILIO INFERNALE: il demonista è in grado di ricacciare nel piano di provenienza qualsiasi essere demoniaco. Questo rituale compie un round e necessita che il demonista compia un sacrificio personale di sangue di 1 PF temporaneo per DV del demone per scacciare la creatura; se poi il demonista conosce il nome vero del demone da scacciare, le probabilità di riuscita aumentano del 30%. Se il rituale ha successo, il demone viene rimandato nel suo piano di provenienza e non potrà più essere evocato né uscire dal suo piano per almeno un anno. Se si trova già nel suo piano di residenza, il rituale causa la fuga precipitosa della creatura, che userà qualsiasi mezzo per allontanarsi il più possibile ed evitare qualsiasi contatto col demonista per le successive 24 ore, al termine delle quali potrà tornare ad agire come più gli aggrada (potrebbe essere abbastanza intimorito dal demonista da non tentare di vendicarsi oppure potrebbe accadere il contrario).

Un risultato di 00 non produce alcun effetto sulla creatura, ma spedisce il demonista nel piano di provenienza del demone che tentava di scacciare, dove sarà alla mercè dei demoni finché non riuscirà ad andarsene (sempre che riesca a sopravvivere alle emanazioni di energia negativa dell'Entropia).

VINCOLO DEMONIAICO: il demonista può sfruttare il suo potere e le sue conoscenze per vincolare al suo servizio un particolare demone. Questo potere può essere sfruttato contro qualsiasi demone, sia quelli evocati che liberi: il rituale impiega un round e necessita che il demonista consumi parte della sua energia (200 PE per DV del demone persi permanentemente dal livello del personaggio) e del suo sangue (2d6 PF temporanei) per legare a sé il demone; se poi il demonista conosce il nome vero del demone da vincolare, le probabilità di riuscita aumentano del 30%. Se il rituale ha successo, il demone è costretto ad obbedire a qualsiasi ordine del demonista per un numero di giorni pari al suo livello, al termine dei quali può effettuare un TS contro Incantesimi mentali per sciogliere il vincolo; se però il TS fallisce, dovrà servirlo per altrettanti giorni prima di tentare nuovamente di liberarsi.

Naturalmente un demone vincolato avrà come solo scopo quello di spezzare il vincolo e vendicarsi del demonista, perciò quest'ultimo dovrà porre particolare attenzione a dargli ordini che limitino le sue mosse e dovrà essere sempre pronto a rimandarlo da dove viene non appena si palesa la possibilità che il vincolo sia stato rimosso, altrimenti rischia ben più della vita.

Un risultato di 00 rende il demonista completamente succube del demone per la durata del vincolo.

Quinto Circolo

TRASFIGURAZIONE COMPLETA: questo potere consente al Gran Maestro di trasformarsi completamente in un tipo di demone superiore a sua scelta. Il rituale richiede 1d4 round e un tributo di sangue pari almeno a 10 PF (o la morte di un altro essere vivente). Una volta trasformato, il demonista possiede tutte le caratteristiche fisiche (CA, punteggi di Forza, Costituzione e Destrezza) e i poteri speciali del demone (inclusi poteri magici innati, immunità e tipologie di movimento), ma mantiene le proprie caratteristiche mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma) e gli incantesimi memorizzati. La trasfigurazione ha durata illimitata e termina una volta tornato alla forma normale o se viene dissolta magicamente. Per ogni ora trascorsa in questa forma però, il demonista deve effettuare un TS contro Incantesimi mentali e se fallisce viene assalito da una furia cieca che lo costringe a massacrare con qualsiasi mezzo la prima creatura che entri nel suo raggio visivo e cibarsene prima di rinsavire.

A partire dal 24° livello, il Gran Maestro può sfidare un vero demone superiore e se riesce a distruggerlo prende il suo posto tra i ranghi dell'Entropia, diventando un demone a tutti gli effetti. Se invece il Gran Maestro è sconfitto, viene fagocitato dal demone vincitore e la sua anima è persa per sempre.

Un risultato di 00 causa la disintegrazione totale del Gran Maestro.

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

FAUCI DEL DRAGO: il dracologista può materializzare fauci fantasma e spingerle all'attacco contro un bersaglio entro un raggio di 6 metri. 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 THACO. Le zanne causano danni uguali a quelli provocati dal morso di un drago vero. Il morso causa 2d6 punti di danno finché il dracologista non diventa abbastanza potente (in termine di livelli d'esperienza) da eguagliare i DV di un drago di una data categoria d'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.

Un risultato di 00 deforma la mandibola e la lingua del dracologista impedendogli di parlare e di evocare magie finché l'effetto non termina o è dissolto.

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. La protezione è efficace contro almeno un drago, ma se il livello del discepolo è troppo basso rispetto ai DV del drago, quest'ultimo può ignorare la protezione con un favorevole Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali con un bonus di +2.

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 36 metri, e può parlargli o bloccargli la strada senza toccarlo, ma non può attaccarlo fisicamente né con soffi o altre armi a distanza. Il drago può lanciare incantesimi solo se questi non hanno alcun effetto sul dracologista, ma può attaccare membri del suo gruppo.

L'effetto di questa abilità dura al massimo per 1 turno per livello del dracologista, ma la protezione cessa istantaneamente se il dracologista o uno dei suoi alleati tenta apertamente di rubare il tesoro del drago, le sue uova o i suoi piccoli, o quando lo attacca o usa incantesimi contro la creatura. Se ciò avviene, il dracologista non può più proteggersi da quello specifico drago usando questo potere 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 vo-

lo 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).

Un risultato di 00 fa crescere sulla schiena del dracologista ali vestigiali ingombranti e inutili che gli impediscono di correre e riducono di 2 punti la sua Destrezza finché non vengono dissolte o il potere termina.

ARTIGLI DEL DRAGO: il dracologista sviluppa artigli che fuoriescono dalle sue dita senza pregiudicare la sua manualità. Il dracologista può effettuare due attacchi naturali al round con gli artigli e il danno provocato corrisponde al tipo di drago scelto, in base al livello del dracologista e ai Dadi Vita del drago. Il danno base è di 1d4 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 data categoria d'età del suo stesso colore: in questo caso il danno è 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 1d4 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.

Un risultato di 00 deforma le mani del dracologo rendendole inutilizzabili (impossibile attaccare, 50% di fallimento nell'evocare magie arcane) finché l'effetto non termina o viene dissolto.

OCCHI DEL DRAGO: questo potere permette al dracologista di riconoscere qualsiasi drago che abbia cambiato forma, incluse tutte le forme di illusione e trasmutazione e ogni trucco usato dai draghi per mascherare il loro aspetto. Il potere dura un turno per livello.

Un risultato di 00 acceca il dracologista finché l'effetto non termina o viene dissolto.

SCAGLIE DEL DRAGO: il dracologista crea scaglie di drago sulla propria pelle e ottiene così una CA pari a quella del drago scelto per un turno per livello. 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 appropriata a quel tipo di drago.

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.

Un risultato di 00 deforma il corpo del dracologista impedendogli di muoversi in maniera coordinata (-2 alla Destrezza) e rallentandolo (movimento dimezzato) finché l'effetto non termina o viene dissolto.

Terzo Circolo

SOFFIO DEL DRAGO: questo potere permette al dracologista di emettere lo stesso tipo di soffio del drago scelto, con gli stessi effetti. 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).

Un risultato di 00 causa un'implosione nel dracologista che subisce gli stessi danni causati dal soffio, che può dimezzarli con favorevole TS Incantesimi.

Quarto Circolo

DOMINIO DEI DRAGHI: il dracologista può dominare un totale di DV di draghi di qualsiasi tipo pari al suo livello per un periodo di un turno per livello. Con questo potere si crea un vincolo mentale coi draghi e il dracologista può impartire loro comandi non suicidi tramite la semplice concentrazione, che verranno eseguiti dai draghi dominati al meglio delle loro capacità.

Un risultato di 00 rende il dracologista schiavo della volontà di uno dei draghi per la durata dell'effetto o finché esso non viene dissolto.

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.

Un risultato di 00 fa comparire davanti al dracologista un drago venerabile del tipo appropriato che cercherà di ucciderlo per punirlo della sua arroganza.

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 rivali tra loro, ciascuna governata da un Gran Maestro e associata a un elemento naturale: Aria si oppone a Fuoco, e Acqua si oppone a Terra. Gli elementalisti posso scegliere di appartenere a una sola accademia: il maestro che li accoglie gli insegna a parlare la lingua degli elementali della sua accademia e altri segreti più potenti.

A tutti gli elementalisti si insegnano i seguenti incantesimi ai livelli appropriati: *contrastare elementi* (1°), *controllo degli elementi* (3°) ed *evoca elementali* (5°). In base all'accademia d'appartenenza, imparano anche i seguenti incantesimi:

Acqua: *pioggia magica** (1°), *nuotare** (2°), *forma liquida* (3°), *muro d'acqua* (4°), *trappola di ghiaccio* (5°), *controllare liquidi* (6°), *calmare le acque** (7°).

Aria: *caduta morbida* (1°), *folata di vento* (2°), *volare* (3°), *tromba d'aria* (4°), *nube mortale* (5°), *controllare venti* (6°), *controllo tempo atmosferico* (7°).

Fuoco: *mani brucianti* (1°), *alterare fuochi normali* (2°), *palla di fuoco* (3°), *muro di fuoco* (4°), *fiamma purificatrice* (5°), *tentacolo infuocato* (6°), *fuoco dilaniante* (7°).

Terra: *scavare* (1°), *stretta rocciosa* (2°), *pugno di roccia* (3°), *parete di roccia* (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:

Acqua: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione con l'acqua (onde, elementali dell'acqua, ghiaccio o neve) e possono avanzare per 6 round consecutivi sull'acqua senza affondare o sul ghiaccio senza scivolare.

Aria: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi basati sull'aria (incantesimi, venti, trombe d'aria o elementali dell'aria) e possono

camminare nel vuoto o levitare per 6 round consecutivi senza cadere.

Fuoco: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione col fuoco (incantesimi, soffi, alte temperature, elementali del fuoco, ecc.) e possono camminare per 6 round consecutivi sulla lava senza subire danni.

Terra: i discepoli dimezzano qualsiasi danno dovuto ad attacchi basati sulla terra o la pietra (incantesimi, rocce, elementali della terra, ecc.) e possono avanzare per 6 round consecutivi su sabbie mobili, fango o terreno scosceso senza cadere o rallentare.

Un risultato di 00 raddoppia i danni subiti dall'elementalista in base all'elemento appropriato fino al termine dell'effetto o alla sua dissoluzione.

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 (ad esempio un Maestro dell'Aria può evocare un djinni, un Maestro del Fuoco può evocare un efreeti, un Maestro della Terra un kryst, e un Maestro dell'acqua un'ondina); per tutti gli altri dettagli, questa abilità è 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 corrispondente alla sua accademia. Il potere dura 1 turno per livello del personaggio, e oltre a renderlo totalmente immune ai danni da effetti o creature dell'elemento corrispondente alla sua accademia, gli consente di modellare e muovere la materia

NEGROMANZIA

elementale presente in un raggio di un metro per livello. La materia animata può anche combattere come un elementale con DV pari al livello del discepolo finché l'elementalista resta concentrato su di essa ed egli può muoversi al massimo di 6 metri al round facendosi seguire dalla materia animata che non deve allontanarsi oltre il suo raggio d'azione. Il potere permette infine di controllare a suo piacere le azioni di qualsiasi elementale o essere composto della sua materia come fosse un burattino, finché resta concentrato su di esso.

Aria: il maestro impone ai venti di fermarsi o di soffiare come un uragano, di proteggerlo dalle armi scagliate o di farlo volare a 108 metri al round, e può dissolvere o muovere i gas a suo piacere.

Acqua: il maestro può calmare le acque agitate o scatenare un moto ondoso, può respirare acqua senza affogare e nuotare a 108 metri al round.

Fuoco: il maestro può estinguere il fuoco o farlo avvampare aumentandone il volume fino a costruire muri o pilastri di fuoco, e ignora qualsiasi effetto deleterio da calore.

Terra: il maestro può modellare roccia e terra a suo piacimento in modo permanente, e attraversare roccia, sabbia e terra senza soffocare.

Un risultato di 00 provoca la perdita di controllo dell'area interessata. Qualsiasi cosa 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, le difese 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.

I Maestri della Negromanzia

La scienza della morte (negromanzia 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 negromanti apprendono questi incantesimi non appena sono in grado di padroneggiare quel particolare livello di potere: *tocco del ghoul* (1°), *cadavere ambulante* (2°), *distruggere 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: grazie a questo potere il negromante viene completamente ignorato da qualsiasi non-morto con Dadi Vita inferiori al proprio livello come se egli fosse invisibile, mentre ottiene un bonus di +1 a CA e TS contro qualsiasi altro non-morto. Se il negromante attacca un non-morto però, sia il non-morto assalito che tutti quelli entro un raggio di 9 metri focalizzano la loro attenzione sul negromante per cercare di ucciderlo.

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 (v. regolamento presente nel set *Master* o nella *Rules Cyclopedica*). Il lich conserva tutti i poteri dei negromanti, oltre ad acquisire tutte le capacità speciali proprie del suo nuovo status. I principali componenti necessari per la trasformazione sono una pinta di veleno proveniente dalla coda di un verme notturno e il teschio di un demone famiglio (o quasit).

Il DM deve prestare particolare attenzione ai personaggi lich, poiché essi suscitano il terrore nella gente comune e il disprezzo degli avventurieri e dei culti legali. Se si venisse a conoscenza della presenza di un lich e del suo covo, questi sarebbe certamente assediato in breve tempo da qualche banda di eroi, o dai seguaci di un tempio o dalla milizia del più vicino insediamento, col solo scopo di distruggere il mostro e con la benedizione e il supporto dei suoi rivali.

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.

Uno 00 causa la disintegrazione del Gran Maestro.

ONIRISMO

I Maestri dei Sogni ⁷

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 potere: *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 6 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 utiliz-

zare 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 influenzare i sogni di quel soggetto, e il suo volto appare in sogno alla 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

⁷ 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.

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 meglio 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 distinguere i discepoli di quest'arte da Stregoni e 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°), *travestimento* (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 settimane, hanno lo stesso costo di un equivalente antidoto o veleno (v. *Netbook of Poisons* o *Guida alle Erbe*), o comunque un costo mai inferiore alle 5 m.o. e il tempo impiegato per crearle è 2d4 ore.

Un risultato di 00 indica che vi è stato un errore nella realizzazione della pozione (un veleno potrebbe essere benefico, un filtro d'amore suscitare odio).

LINGUA D'ARGENTO: la fattucchiera può parlare in modo estremamente persuasivo, purché i suoi argomenti siano plausibili. La lingua d'argento influenza una sola vittima per volta, che deve poter comprendere la lingua della fattucchiera e non essere già prevenuta contro di lei (ovvero esserle ostile per qualche motivo). La vittima crederà a tutto ciò che le viene detto dalla fattucchiera, che diventa per lei un punto di riferimento incontestabile (come sotto l'effetto dello *charme*), a meno che questa non agisca direttamente per danneggiarla, cosa che pone fine all'effetto, che altrimenti svanisce dopo 24 ore.

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, ma se la fattucchiera danneggia una vittima essa riuscirà a vedere attraverso la malia.

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*, da uno *scaccia maledizioni* pronunciato da un incantatore di livello superiore alla fattucchiera, 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, ed essa deve averne visto un esemplare (vivo o morto) almeno una volta nella vita. Il *legame magico* consente alla fattucchiera di vedere, ascoltare e parlare per mezzo delle creature evocate (se esse possono farlo), che le saranno sempre totalmente fedeli e la serviranno al meglio delle loro possibilità. La fattucchiera non può controllare contemporaneamente più DV di creature del proprio livello con questo potere, e sono esclusi i non-morti, i costrutti, i draghi e qualsiasi creatura extraplanare. I servi evocati rimangono con la fattucchiera finché non vengono uccisi o lei non se ne libera.

Con un risultato di 00, una delle creature evocate prende il controllo della strega per un giorno.

Quarto Circolo

MUTARE FORMA: le fattucchiere di questo circolo possono assumere la forma di un'altra creatura. Questa abilità è simile all'incantesimo arcano di 9° livello *cambiaforma*, 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 può anche assumere le sembianze esatte di un individuo, e la trasformazione dura fino a 1 turno per livello.

Questo potere consente anche alla fattucchiera 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 20° livello con 60 PF può trasformarsi in 10 gatti neri ciascuno con 6 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 *dissolvi magie* o *distruzione del male*, cosa che decreta la morte della strega.

Nodi e Linee di Forza (Megalismo)

Ogni pianeta propriamente detto (dotato cioè di una discreta massa, di un'atmosfera propria e in grado di sostenere l'esistenza di varie forme di vita grazie alle sue risorse) è in realtà un essere senziente chiamato Megalite (come insegna il vecchio *set Immortal*⁸ 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

⁸ 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.

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 sfruttare 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-

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, considerata come la Decima Arte Segreta di Mystara (diffusa in particolare tra gli elfi silvani del Wendar, tra i karimari di Ulimwengu e tra gli abitanti del Robrenn). Questi soggetti non condividono un particolare legame col Megalite, ma si limitano a sfruttarne il potere laddove entrano in contatto con un Nodo o una Linea. Esistono anche numerosi ordini druidici che insegnano e tramandano ai loro membri i segreti del megalismo, mentre altre sette druidiche rifiutano queste pratiche considerandole una inutile

forzatura della volontà del pianeta, che si manifesterebbe solo attraverso gli incantesimi accessibili ai druidi. Chiunque riesca ad entrare nelle grazie di un Megalista o ad essere accettato in una setta devota al Megalismo (possibile solo a personaggi di allineamento Legale o Neutrale) è in grado di sfruttarne le conoscenze per trarre potere dai nodi o dalle linee di forza e produrre effetti magici simili a quelli druidici o amplificare il potere delle proprie magie.

Un Megalista guadagna PE in modo separato rispetto ai PE della sua classe di appartenenza, 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 (pressoché in qualsiasi luogo) è possibile evocare solo i poteri dei primi 3 circoli.

Di seguito vengono descritti tutti i poteri dei Megalisti divisi per circolo. Si ricorda che i poteri possono essere usati un certo numero di volte in un lasso di tempo e che c'è sempre una probabilità di fallimento (v. Tabella 3.4). I megalisti di 5° circolo sono rari come i Grandruidi: ne esiste solo o due in ogni continente e molto spesso si tratta proprio di un Grandruido.

Primo Circolo

GUARDIANO NATURALE: il megalista può influenzare una pianta o un animale usando questo potere e renderlo una propria sentinella per 1d8 ore. La creatura o la pianta non può resistere all'effetto, e il megalista deve renderla vigile nei confronti di un determinato tipo di creature: nel momento in cui la sentinella vede una di queste creature o esse passano a non più di 3 metri dal guardiano, questi lancia un allarme telepatico al megalista, che lo riceve ovunque lui sia (purché sempre sullo stesso pianeta del guardiano naturale). Il tipo di creature può essere individuato in base alla razza o all'aspetto esteriore, ma non in base a variabili non comprensibili da piante e animali (come Classe, Allineamento, Livello, Dadi Vita, ecc.). La pianta che fa da guardiano è ovviamente fissa, mentre all'animale in grado di muoversi può essere comandato di sorvegliare un determinato perimetro non più esteso di 1 km.

Un risultato di 00 indica che il guardiano ignora completamente l'istruzione e il potere è sprecato.

INFLUENZARE ANIMALI: con questo potere il megalista può evocare uno dei seguenti effetti: *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 invece inimicato l'animale o gli animali che voleva influenzare, che lo attaccano immediatamente.

LOCALIZZARE: il megalista può localizzare una specie animale o vegetale o un certo minerale presente entro un raggio di 3 km per circolo di appartenenza. Nel momento in cui decide quale tipo di bersaglio individuare, egli comprende istintivamente la direzione in cui dirigersi per trovare l'animale, la pianta o il minerale di quel tipo più vicino al luogo in cui si trova, e questo istinto resta nella mente del megalista per un'ora per circolo di appartenenza; se entro questo periodo non si raggiunge la destinazione, la conoscenza svanisce.

Un risultato di 00 spinge il megalista in una direzione totalmente casuale.

Secondo Circolo

EVOCARE ANIMALI: il megalista è in grado di sfruttare le energie delle linee di forza per richiamare animali di una certa specie e farli materializzare intorno a sé per eseguire i suoi ordini. Gli animali possono essere normali o giganti, ma sono esclusi gli animali intelligenti o le bestie fantastiche. Il megalista può evocare fino a un totale di 1 DV di animali per livello: tutti appaiono istantaneamente e rimangono al fianco del megalista per un'ora, seguendo fedelmente i suoi ordini (che però non devono essere ordini suicidi), al termine della quale spariscono magicamente; se uccisi, scompaiono e la loro carcassa ritorna nel luogo di provenienza.

Un risultato di 00 evoca un branco di animali inferociti e fuori controllo che assale il megalista per 1d6 round prima di allontanarsi a gran velocità, estremamente disorientati e irritabili.

INFLUENZARE PIANTE: con questo potere il megalista può evocare uno dei seguenti effetti: *intralciare* (inc. arcano di 1°) e *controllare piante* (inc. arcano di 4°). La durata di ciascun effetto e le altre variabili sono identiche agli incantesimi omonimi.

Un risultato di 00 indica che il megalista si è inimicato il mostro vegetale o le piante che voleva influenzare, che tenteranno in qualsiasi modo di intralciarlo o attaccarlo (l'effetto dura per un'ora).

LINGUA NATURALE: il megalista può comunicare con qualsiasi animale non intelligente o con qualsiasi pianta comune (non mostri vegetali) come se usasse gli incantesimi *parlare con gli animali* e *parlare con le piante* (ma deve scegliere di volta in volta se conversare con animali o piante) per un periodo di 1d4 ore.

Un risultato di 00 indica che il personaggio è in grado di comprendere le creature naturali ma non riesce più a comprendere o parlare le lingue delle specie intelligenti che conosceva, finché dura l'effetto.

Terzo Circolo

BARRIERA NATURALE: con questo potere il megalista viene circondato da una barriera che impedisce a qualsiasi pianta, mostro vegetale, animale normale o gigan-

te (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 fermento, 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 in-

cantesimi 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 sradicandosi e strisciando sulle radici alla velocità di 9 metri al round (senza poter correre). Una pianta intelligente ha diversi DV in base alle dimensioni (1/2 per piante Minute o Minuscole, 1 DV per piante Piccole, 4 DV per piante Medie, 8 DV per piante Grandi, 16 DV per piante Enormi o Gigantesche), CA variabile da 7 a 5 (in base allo spessore della corteccia) e TS appropriati a un Guerriero di livello pari ai loro Dadi Vita.

Un risultato di 00 causa un'orrenda alterazione nella pianta o nell'animale in questione, che diventa un mostro brutale e selvaggio col solo scopo di uccidere qualsiasi creatura vivente incontri 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. *manipolazione vegetale e fertilità**, con la possibilità di far sbocciare o marcire fiori, piante e frutti);
- influenzare la fauna (rendere ostili o mansueti o spingere al letargo animali di una certa specie o tutti gli animali del territorio);
- influenzare l'ambiente (v. *controllo della temperatura e controllo del tempo atmosferico*);
- modificare il terreno (creare voragini o alture con un dislivello pari a 10 metri per livello del megalista e del diametro massimo di 10 metri per livello).

Le modifiche temporanee (influenzare la fauna, la flora o l'ambiente) perdurano per un periodo massimo di 1 settimana per magnitudo del nodo, mentre la modifica del terreno è permanente. Se il megalista vuole può sacrificare parte della sua energia vitale per rendere permanenti anche le modifiche temporanee (almeno fino a un nuovo uso di questo o di altri poteri simili): in tal caso si perde permanentemente 1 PF per magnitudo del nodo usato.

Un risultato di 00 crea un disastro naturale (terremoto, tifone, inondazione, ecc.) che investe un'area di 1 km di diametro e distrugge inevitabilmente

il nodo. Tutti i megalisti vengono immediatamente a conoscenza dell'evento e cercheranno in ogni modo di scoprire il responsabile e punirlo.

Il Segreto della Radiosità

(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 elettrizzante⁹ (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):

⁹ Zombi elettrizzante è la traduzione del termine inglese “Lightning Zombie”; vedi *Wrath of the Immortals - Adventure Book*, per ulteriori dettagli su questa creatura.

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.

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 Radiance

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 Radiance

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 arcaica;
- 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 della Radiosità 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 inviargli 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.

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 3rd 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 capacità marziali disponibili ai Guerrieri descritte nel Capitolo 2 del manuale *Armeria di Mystara* disponibile online (tra cui le opzioni originali Disarmare, Parare e Schiantare).

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, 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.

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 enormemente le loro possibilità di scelta e la loro versatilità. Tuttavia, il numero di incantesimi dei vari li-

velli 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	3	3	3/1	3/2	3/2	3/2/1
7	4	4	3/2	3/3	3/2/1	3/2/2
8	4/1	4/1	3/3	4/3	3/2/2	3/3/2
9	4/2	5/2	4/3	4/4	3/3/2	4/3/3
10	4/3	5/3	4/4/1	5/4/1	3/3/3	4/4/3
11	5/3	5/3/1	4/4/2	5/4/2	4/3/3	4/4/4
12	5/3/1	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		5/4/3	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			5/5/4/3	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				5/5/5/4	5/5/4/3	5/5/4/3/2
19					5/5/4/3/1	5/5/5/3/2
20					5/5/4/3/2	5/5/5/4/2
21						5/5/5/4/3
22						5/5/5/4/3

Elementalista

Requisiti Primari: Intelligenza almeno 12 punti.

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 o da fuoco di almeno due taglie inferiori, bastone e qualsiasi balestra.

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 gli alphetiani alla catastrofe, poiché la disputa filosofica per stabilire quale dei quattro elementi primari dell'universo fosse il più potente, finì col trasformarsi in una vera e propria guerra civile tra Seguaci dell'Aria e del Fuoco, che causò infine la distruzione di Vecchia Alphetia e l'esilio dei superstiti. Gli alphetiani che giunsero su Mystara compresero che avrebbero dovuto lasciarsi alle spalle le vecchie filosofie elementali, e convertirono la loro sapienza magica sulla base delle caratteristiche del loro nuovo pianeta d'adozione. Ciononostante, l'elementalismo venne tramandato come disciplina segreta da diverse sette. Persino i flæmi, i discendenti glantriani dei Seguaci del Fuoco, continuarono a praticare l'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 giorno, l'elementalismo è una tradizione misterica riservata a pochi iniziati, e nell'Impero Alphetiano viene ancora visto con sospetto. Per questo gli elementalisti cercano di essere discreti riguardo la loro dottrina, pur usando i poteri derivanti a loro vantaggio.

Scuole Elementali di Specializzazione

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

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

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

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

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

Poteri dell'Elementalista

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

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

Ogni elementalista è in grado di lanciare un incantesimo aggiuntivo per livello di potere basato sul suo elemento. Le magie offensive del suo elemento provocano sempre 1 PF in più per dado ed egli riduce di 1 punto per dado i danni ricevuti dal suo stesso elemento. Infine, tutti gli incantesimi basati sul suo elemento sono considerati "comuni" (vedi Volume 3). Tuttavia, egli deve rinunciare a tutti gli incantesimi e agli oggetti legati alla scuola elementale opposta, né può specializzarsi nelle scuole tradizionali.

L'elementalista può anche **amplificare gli incantesimi elementali**. Una volta al giorno, egli può lanciare un incantesimo del suo elemento 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. Questo potere non permette all'elementalista di evocare magie di un livello a cui non ha normalmente accesso.

Infine, l'elementalista può **controllare gli elementali** evocati appartenenti alla propria scuola senza bisogno di mantenere la concentrazione.

Lista degli Incantesimi Elementali

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

ACQUA (49 incantesimi)

Primo Livello

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

Secondo Livello

1. *Affogare* (Tr)
2. Dardi elementali: ghiacciati (In)
3. Nuotare* (Tr)
4. Soffio arcano: gelo (In)

Terzo Livello

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

Quarto Livello

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

Quinto Livello

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

Sesto Livello

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

Settimo Livello

1. *Agitare le acque* (Tr)
2. Calmare le acque* (Tr)
3. Pioggia acida (Ev)

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Acqua (Tr)
2. Ghiaccio perenne (In)
3. Orrido avvizzimento (Ne)

Nono Livello

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

ARIA (48 incantesimi)

Primo Livello

1. Aria calda (Tr)
2. Caduta morbida (Tr)
3. Esplosione elementale: aria (Ev)
4. Fluttuare (Tr)
5. Onda sonora (In)
6. Spinta possente (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. Controllo degli elementi: Aria (Tr)
3. Creare aria (Ev)
4. Forma gassosa (Tr)
5. Muro di vento (In)
6. Respirare elemento: Aria (Tr)
7. Rombo di tuono (In)
8. Rubare il respiro (Ne)
9. Volare (Tr)

Quarto Livello

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

Quinto Livello

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

Sesto Livello

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

Settimo Livello

1. Controllo della gravità (Tr)
2. Controllo del tempo atmosferico (Tr)
3. Nube esplosiva (Ev)

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Aria (Tr)
2. Nave di nuvola (Ev)

3. Nube corrosiva (Ev)

Nono Livello

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

FUOCO (49 incantesimi)

Primo Livello

1. Aria calda (Tr)
2. Contrastare elementi: caldo (Ab)
3. Esplosione elementale: fuoco (Ev)
4. Mani brucianti (In)
5. Raggio elementale: incandescente (In)

Secondo Livello

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

Terzo Livello

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

Quarto Livello

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

Quinto Livello

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

Sesto Livello

1. Fiamma di giustizia (Di)
2. Tentacolo infuocato (Ev)
3. Protezione elementale estesa da Fuoco (Ab)
4. Viaggio elementale: Fuoco (Ev)

Settimo Livello

1. Fuoco dilaniante (In)
2. *Lava in roccia* (Tr)
3. Nube esplosiva (Ev)
4. Palla di fuoco ritardata (In)
5. Ragnatela infiammante (In)
6. Roccia in lava (Tr)

Ottavo Livello

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

Nono Livello

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

TERRA (47 incantesimi)

Primo Livello

1. Esplosione elementale: terra (Ev)
2. Nascondere tracce (II)
3. Proiettili magici (Tr)
4. Scavare (Tr)

Secondo Livello

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

Terzo Livello

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

Quarto Livello

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

Quinto Livello

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

Sesto Livello

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

Settimo Livello

1. *Lava in roccia* (Tr)
2. Roccia (Tr)
3. Roccia in lava (Tr)
4. Trasporto via roccia (Ev)

Ottavo Livello

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

Nono Livello

1. Armata di pietra (Tr)
2. Fiume di sabbia (Ev)
3. Pioggia di meteore (In)

Elfo Mago

Requisiti Primari: Intelligenza almeno 12 punti.

Altri requisiti: Destrezza almeno 10 punti.

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.

THACO: Elfo di pari livello, ma non progredisce oltre il THACO 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 mese 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). Ogniquale volta 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 THACO 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: Carisma almeno 13 punti.

Altri requisiti: Saggezza almeno 13 punti, 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 dall'arcanismo, sopprimendo la fonte del male, ovvero gli incantatori arca-

ni. Naturalmente non tutti gli incantatori sono malvagi o meritano di morire, ma per non correre rischi 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. Spesso accade quindi che un giustiziere arcano si unisca sotto mentite spoglie allo stesso gruppo in cui si trova un mago o uno stregone per controllarlo da vicino, e nel caso in cui il mago commetta un'azione considerata imperdonabile verrà severamente punito dal giustiziere. Se poi l'incantatore persiste nei suoi errori, il giustiziere userà qualsiasi mezzo per fermarlo, fino alla morte di uno dei due.

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 entropici 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. 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 gli adepti più scaltri e leali 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 casta sacerdotale, tra cui si diffuse a macchia d'olio la paranoia propagandata dall'Ordine nei confronti di maghi e stregoni. 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 crudele maledizione ordita dai maghi più potenti che vivevano nelle zone limitrofe (l'Impero Alphatiano 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 alphatiani 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'Alphatia 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. *Il Perfetto Ladro* 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
- Eludere
- Eludere migliorato
- Fisico temprato
- Incantesimi dell'Ombra
- Maestria in combattimento
- Maestro del travestimento
- Maestro delle trappole
- Maestro scassinatore
- Passare inosservato
- Prontezza di riflessi
- Sensi allertati
- Spirito vigile
- Tecniche di assassinio
- Volontà indomita

Ogni giustiziere viene iniziato ai misteri della setta da un Mentore di almeno 9° livello, il quale, dopo essersi assicurato che l'individuo sia sufficientemente dotato (punteggi di Destrezza e Carisma non inferiori a 13 e allineamento 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 mistico inizialmente creato dai sacerdoti nithiani che permette all'individuo di sviluppare vari poteri arcani utilizzando il suo corpo come ricettacolo, senza dover studiare la magia come i comuni incantatori. La cerimonia del tatuaggio 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 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 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 arcane, il tatuaggio venne creato in modo che per chiunque lo ricevesse diventasse impossibile comprendere la magia arcana. Pertanto, nonostante possa tentare di studiare le arti arcane presso i migliori istituti o tutori, qualsiasi giustiziere non riuscirà mai a comprendere la lingua della magia né a evocare incantesimi arcani (compreso sfruttare pergamene magiche arcane o oggetti tipici dei maghi); la limitazione non si applica alla magia divina. Il giustiziere non può quindi utilizzare oggetti specifici degli incantatori arcani né apprendere le conoscenze, considerate fonte di possibile corruzione (non ha pertanto accesso all'abilità generale *Magia arcana* né all'abilità speciale dei ladri *Conoscenza Arcana*), e per lo stesso motivo rifiuta categoricamente l'uso di oggetti con poteri negromantici.

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, tutti identici agli incantesimi arcani

omonimi). Con la sola esclusione del tocco che annulla la magia (obbligatorio) e quello che la risucchia, tutti i poteri del tatuaggio sono evocabili una volta al giorno, hanno effetto solo sul giustiziere, e ciascuno può essere dissolto magicamente con le normali probabilità.

Al 1° livello:

Annullare la magia (1 volta al round): il personaggio può rescindere il legame che permette ad un incantatore di evocare e vincolare energie arcane. Una volta al round round il giustiziere può usare questo potere toccando un incantatore arcano a mani nude (CA per il TxC calcolata ignorando eventuali armature). Quest'ultimo deve effettuare un TS contro Incantesimi con penalità pari al bonus di Carisma del giustiziere arcano e se fallisce, il margine di fallimento indica il numero di ore durante le quali i suoi poteri magici sono inutilizzabili (ad esempio, se fallisce di 1 punto non potrà lanciare incantesimi per 1 ora, se fallisce di 4 punti sarà privato dei poteri arcani per 4 ore, e così via). Se poi il TS è un 1 naturale, la vittima non riuscirà ad evocare incantesimi per ben 1d4 giorni.

Al 2° livello:

Risucchiare la magia (1 volta al round): il personaggio può risucchiare dalla mente di un incantatore arcano un incantesimo di livello massimo pari alla metà del proprio col tocco (v. sopra). Il giustiziere sceglie una certa magia: se la vittima non conosce quell'effetto, ne perde uno a caso tra quelli memorizzati di pari livello. La vittima può resistere con un TS contro Incantesimi con penalità pari al bonus Carisma del giustiziere: se fallisce dimentica la magia, che passa nella mente del giustiziere e questi può sfruttarla entro un'ora o svanisce. Il totale di livelli di incantesimi assimilabili ogni giorno dal giustiziere è pari al suo punteggio d'Intelligenza.

Dal 4° livello (v. incantesimi arcani di 1°):

Camuffamento, Individuare il magico, Lettura dei linguaggi, Lungavista, Lungopasso, Mentire, Movimenti del ragno, Resistenza, Saltare, Scudo magico.

Dal 8° livello (v. incantesimi arcani di 2°):

Apnea, Barriera riflettente, ESP, Localizzare oggetti, Invisibilità, Levitazione, Protezione mentale, Scudo deflettente, Silenzio individuale, Vedere l'invisibile.

Dal 12° 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, Schermo occultante, Telecinesi, Telepatia, Tempra ferrea, Travestimento, Vista rivelante.

Guerriero Arcano

Requisito Primario: Intelligenza almeno 12 punti.

Altri requisiti: Forza almeno 10 punti, almeno di 12° livello.

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: Attacchi multipli, lanciare incantesimi arcani e usare oggetti riservati ai maghi.

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 12° livello). È chiaro quindi che non tutti i combattenti possono diventare Guerrieri Arcani giunti al 12° 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 suggerito 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 appren-

disto, 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 i Tiri Salvezza, guadagna normalmente gli attacchi multipli ma perde la capacità di sviluppare le opzioni di combattimento tipiche dei guerrieri dal momento in cui sceglie di imparare anche la magia arcana, visto che deve focalizzarsi maggiormente su quegli insegnamenti.

Il guerriero arcano può imparare a **lanciare incantesimi arcani** come se fosse un mago di 1° livello dal momento in cui inizia l'apprendistato, e successivamente "guadagna" un nuovo livello da mago ogni due livelli di esperienza da guerriero (arrotondando per difetto), ma solo ai fini di determinare le sue capacità di evocare incantesimi. Ad esempio, se il combattente diventa guerriero arcano al 12° livello avrà l'abilità di un mago di 1° livello, al 14° le sue capacità magiche equivalgono a quelle di un mago di 2°, e al 36° livello avrà le capacità di un mago di 13°. Se invece il suo percorso da guerriero arcano inizia al 20°, al 22° diventerà di 2° livello e al 36° sarà equivalente a un mago di 9°. Il livello di potere massimo padroneggiabile dal guerriero arcano è pari a 10 meno il suo punteggio di Intelligenza (max 6° livello con Intelligenza 16, minimo il 1° con 11).

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 arcano al 15° livello, il PG deve passare 30 settimane di tempo 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 giorno per il livello di potere dell'incantesimo: alla conclusione del periodo, la magia può essere scritta nel

libro di magia del guerriero arcano. Se invece il soggetto decide di trascrivere da solo un incantesimo senza la supervisione del maestro prima di raggiungere il 9° livello da mago, ha una probabilità di sbagliare la formula 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 (ma questo sarà chiaro solo dopo aver tentato di usarla per la prima volta), e il personaggio deve ritentare nuovamente.

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), progredendo però nelle maestrie ad un ritmo più lento, visto che usa una parte del suo tempo e dei suoi sforzi per apprendere anche le arti arcane (in pratica dal livello in cui diventa guerriero mago si considera come un biclasse – v. regole esposte nel manuale *Armeria di Mystara* disponibile online).

Il guerriero arcano può indossare armature e lanciare incantesimi, ma ha ugualmente una probabilità di fallire l'evocazione della magia in base alla protezione offerta e al tipo di materiale di cui è composta l'armatura. Tuttavia, poiché è già abituato a muoversi e ad attaccare con indosso un'armatura e sa sfruttarne i punti di forza senza esserne impacciato, egli non risente del malus alla Destrezza e al Tiro per Colpire a cui sono soggetti gli incantatori arcani che portano una corazza, e la probabilità di fallimento elencata nella Tabella 1.1 e riferita al tipo di armatura indossata si considera dimezzata per lui (quella per il materiale resta però invariata).

Giunto al 9° livello da mago, 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 e non possa mai avere alte probabilità di riuscita nel creare oggetti magici, dato che si considera il suo livello da incantatore (vedi il Volume 3 per le regole specifiche). Inoltre, raggiunto il 9° livello come incantatore 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, egli non può progredire oltre nelle sue conoscenze magiche, e deve per forza cercare un nuovo mentore a cui giurare fedeltà. Se nel frattempo il personaggio acquisisce nuovi livelli di esperienza da guerriero, questi non verranno tenuti in considerazione per determinare il suo livello effettivo da incantatore, poiché durante questo periodo non ha in alcun modo sviluppato le sue conoscenze arcane.

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 schernirle 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 scatenerrebbero 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 sprovvedute, 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 Ammalimento, Evocazione e Illusione¹⁰. Le fate malvage invece, che hanno ceduto al richiamo dell'Entropia e dei propri istinti più maligni, possono usare gli incantesimi di Negromanzia 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 a 10 + bonus Carisma. Essi possono *lanciare spontaneamente gli incantesimi* all'occorrenza senza doverli memorizzare precedentemente (come lo Stregone), senza eccedere rispetto al livello di potere padroneggiato (elencato nelle apposite tabelle riportate più avanti per ogni razza fatata di incantatori). 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 (si aggiungono alla lista degli incantesimi disponibili alle fate) e non sono replicabili in alcun modo da qualsiasi altro incantatore.

¹⁰ Nel supplemento PC 1 è riportata una lista di incantesimi specifica che include tutti gli incantesimi druidici e buona parte di quelli arcani. In questo manuale si è scelto di rivedere la lista degli incantesimi delle fate pur rispettando i criteri originali, per restare in linea con le nuove regole proposte per la magia stregonesca. Se si desidera usare la lista originale, fare riferimento al manuale *PCI: Tall Tales of the Wee Folks*.

GUARIGIONE FATATA

Cure Disease or Blindness

Livello: 4°

Scuola: Abiurazione (Divino)

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Effetto: cura cecità, sordità, malattie e maledizioni

Questo incantesimo permette all'incantatore di guarire un soggetto dagli effetti di una qualsiasi malattia (magica o normale), di una maledizione, 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 afflizioni.

CERCHIO FATATO

Pixy Ring

Livello: 7°

Scuola: Illusione

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 ¹¹

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

¹¹ 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 “scambiato” (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 fles-

sibilità 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, adamantina, 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 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 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 (tran-

ne quelle dovute alla sua allergia al ferro, vedi sopra), e guadagna le classiche abilità ladresche 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 ¹²

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

¹² 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.

SPRITELLO (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
Incantesimi per Livello di Potere

Livello	PE	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&D¹³, 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 *Il Perfetto Ladro v. 2.6*, 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 competitiva rispetto alle altre.

¹³ 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 illogico che un ladro riesca a evocare incantesimi (pur leggendoli da pergamene) senza essere stato addestrato a riconoscere i complessi simboli magici. 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, secondo le vecchie regole Expert un ladro che lancia una *pioggia di meteore*, magia di 9° livello, ha più probabilità di evocare correttamente l'incantesimo rispetto ad un mago che non padroneggia ancora incantesimi di 9° livello, indipendentemente dal livello d'esperienza dei due!).

Maestro dei Sigilli (Hakomon)

Requisito Primario: Intelligenza almeno 12 punti.

Altri requisiti: Costituzione almeno 10 punti.

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.

THACO: Mago di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, qualsiasi scudo.

Armi consentite: Armi semplici a una mano e bastone.

Abilità Speciali: Lanciare incantesimi arcani.

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia arcana: 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 re-

gistro 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 sulla sua pelle.

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 semplici a una mano e il bastone.

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 pari taglia o più piccoli, 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 sem-

pre 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).

Se l'hakomon trova un sigillo magico che non gli appartiene, effettuando con successo una favorevole prova di *Conoscenza dei sigilli* è anche in grado di attivarlo o disattivarlo senza evocarne gli effetti, a suo piacere. Se la prova fallisce, significa che non lo ha compreso (potrà ritentare solo una volta cresciuto di livello) e non può quindi usarlo, mentre per annullarlo non gli resta che distruggerlo.

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. Ogni hakomon può tuttavia annullare i sigilli magici da lui creati senza evocarne gli effetti con un semplice rituale, anche qualora non sia più in possesso di detti sigilli. Per questa operazione è sempre necessaria la concentrazione e basta 1 round, ma il procedimento è automatico. Ciò è necessario ad esempio se il maestro si rende conto di aver perso un sigillo oppure di aver bisogno della sua energia per crearne uno diverso più utile al momento.

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 o annulla 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 riposato almeno 8 ore, mediterà per richiamare alla

mente le energie magiche e 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 (come per i maghi).

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 Canalizzatore

Requisito Primario: Intelligenza almeno 12 punti.

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 Mago Canalizzatore 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: Armature leggere, nessuno scudo.

Armi consentite: Armi semplici di almeno una taglia inferiore e il bastone.

Abilità Speciali: Focus arcano, ricerca magica.

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia arcana (bonus), Alchimia.

Descrizione Generale

Tra le varie dottrine di arcanismo ve n'è una che si distingue dalla tradizione comune di maghi e stregoni per la capacità di vincolare i poteri magici dell'incantatore a determinati oggetti denominati focus, utilizzati poi per evocare gli incantesimi desiderati. Questi incantatori vengono chiamati maghi canalizzatori e sfruttano un principio simile a quello dei maestri dei sigilli.

Un canalizzatore riceve una formazione diversa rispetto al resto dei maghi, poiché le formule arcane e i rituali segreti a cui è introdotto funzionano in maniera differente e si basano sulla possibilità di alleggerire la pressione magica sull'incantatore grazie all'uso di oggetti appositamente fabbricati per aiutarlo. Questi oggetti, denominati focus o canalizzatori, servono per assorbire parte delle sue energie arcane e danno al mago la sola incombenza di rilasciare l'incantesimo ivi contenuto tramite un procedimento più semplice rispetto a una normale formula magica. In alcuni casi addirittura (v. le regole per gli elisir), questo procedimento viene talmente semplificato che dà la possibilità a chiunque possieda il focus di utilizzare l'incantesimo che esso racchiude.

I maghi canalizzatori sono ben radicati nella propria dottrina magica e per questo rifiutano qualsiasi altra contaminazione coi normali insegnamenti arcani (non può esistere un mago che sia anche canalizzatore). Anche essi hanno bisogno di tenere un registro in cui memorizzare i rituali per canalizzare i loro poteri magici, ma in generale la loro pratica richiede molto meno sforzo mnemonico di un mago e questo consente loro di poter affinare di più anche le proprie capacità marziali. Infine, proprio come i normali incantatori, anche i canalizzatori appartengono ad una delle medesime tradizioni o scuole di magia dei normali maghi, e ciascuno può scegliere di specializzarsi come descritto nelle regole presentate nel Capitolo 1.

Armi e Armature

Il canalizzatore preferisce usare la magia invece delle armi, e si dedica con costanza alla ricerca e alla comprensione delle energie magiche che permeano il multiverso. Perciò si addestra ad usare solo armi maneggevoli, che non richiedono grande sforzo per essere impiegate, e la scelta è limitata alle armi semplici di almeno una taglia inferiore alla propria (incluse armi da tiro o da fuoco) e al bastone.

Il modo in cui i canalizzatori evocano gli incantesimi non richiede la stessa capacità mimica dei maghi. Ciò che è importante è la presenza del focus da attivare e una buona capacità di concentrazione. Essi possono quindi indossare armature leggere senza risentirne (protezioni più ingombranti ne ostacolano i gesti rituali), ma non amano usare scudi, preferendo avere mani libere per impugnare bacchette e pozioni.

Poteri del Mago Canalizzatore

La peculiarità del mago canalizzatore è il modo in cui riesce a *preparare ed evocare gli incantesimi attraverso l'uso di un focus arcano*. A differenza dei normali incantatori, il mago canalizzatore è in grado di manifestare all'esterno il potere dell'incantesimo desiderato sfruttando l'energia che ha precedentemente incanalato in un oggetto particolare detto focus, accuratamente preparato con procedimenti segreti per contenere l'energia magica e rilasciarla in determinate circostanze decise dal canalizzatore. Questo implica una notevole riduzione delle capacità mnemoniche associate all'evocazione della magia, anche se non devono venire meno quelle necessarie a indirizzarla nel modo voluto. Il canalizzatore crede fermamente nella superiorità della sua impostazione, e visto che viene addestrato fin dall'inizio ad operare magie solo in questo modo è pertanto impossibilitato a evocare incantesimi nei modi tradizionali di maghi e stregoni. Naturalmente se da un lato ciò facilita il canalizzatore, dall'altro implica la sua totale dipendenza dai propri focus per evocare qualsiasi effetto magico, tanto che se il canalizzatore perdesse uno di questi oggetti non sarebbe più in grado di fare appello ai suoi poteri magici, proprio come un mago che venisse privato del suo libro degli incantesimi (libro di cui anche il canalizzatore necessita).

I focus o canalizzatori usati sono di due tipi: Bacchette ed Elisir.

La *bacchetta* di un canalizzatore sembra in tutto e per tutto una bacchetta magica ma non contiene alcun potere prefissato (v. Volume 3), anche se la sua fabbricazione richiede ingredienti occulti e un procedimento segreto tramandato solo tra i canalizzatori. La verga così creata è impervia ai danni di elementi o armi comuni, né può essere spezzata da esseri dotati di Forza inferiore a 18 punti, e il mago può incantarla con ulteriori magie una volta giunto al livello del titolo (v. regole presentate nel Volume 3). La creazione di una bacchetta standard richiede sempre almeno una settimana di lavoro, per un costo totale pari a 1000 m.o. per livello di potere massimo usabile dal suo possessore (quindi da 1000 a 9000 m.o.), e occorre una prova di

Magia arcana con penalità pari al livello di potere massimo della verga (naturalmente nella maggioranza dei casi i canalizzatori preferiscono acquistarne una già fabbricata per risparmiare tempo e denaro). Nel caso in cui la bacchetta venga fabbricata con materiali di pregio o speciali componenti magiche, le capacità di chi la utilizza sono addirittura potenziate. In pratica, aumentando il costo di fabbricazione della verga, questa concede al mago che la impugna un determinato beneficio:

- Costo raddoppiato: incantesimi evocati più velocemente (+1 al tiro di Iniziativa)
- Costo triplicato: incantesimi evocati come se il mago fosse di 1 livello superiore
- Costo quadruplicato: malus di -1 ai TS contro incantesimi evocati tramite la bacchetta

La lista dei benefici è cumulativa, quindi una bacchetta fabbricata al triplo del costo normale concede un bonus di +1 all'iniziativa e di evocare le magie come se l'incantatore fosse di 1 livello superiore.

In alternativa, un canalizzatore può usare qualsiasi bacchetta, verga o bastone contenente un potere arcano per canalizzare i propri incantesimi, limitatamente però alle magie di livello pari o inferiore a quella dell'incantesimo più potente associato alla bacchetta. Ad esempio, potrà usare una bacchetta dei fulmini magici per lanciare incantesimi dal 1° al 3°, oppure una bacchetta della metamorfosi per quelli dal 1° al 4° e così via.

Ogni giorno al risveglio il mago canalizzatore impiega un'ora per ripassare le formule e i gesti necessari ad usare la bacchetta. Il canalizzatore deve scegliere anticipatamente i singoli incantesimi che vuole usare ogni giorno, ma a differenza dei maghi può memorizzare per ogni livello di potere un numero aggiuntivo di incantesimi pari al suo bonus di Intelligenza, e usare ognuno di quelli memorizzati in base all'occorrenza. Naturalmente, il canalizzatore non può superare il limite di incantesimi evocabili ogni giorno in base al suo livello di esperienza.

Esempio: un canalizzatore di 5° con Intelligenza 13 (bonus +1) può evocare 2 incantesimi di 1° livello, 2 incantesimi di 2° e uno di 3°. A differenza dei maghi però, memorizza 3 incantesimi di 1° e 2° e 2 di 3°, e poi sceglie sul momento quale evocare (simile al lancio spontaneo degli stregoni), sempre senza eccedere il limite di utilizzo di 2/2/1 fissato dal suo livello.

Attraverso la sua bacchetta un canalizzatore è quindi in grado di rilasciare qualsiasi incantesimo da lui conosciuto semplicemente sfruttando le giuste moventi e una breve formula d'attivazione non più lunga di due parole. Questo permette di ridurre enormemente la capacità di memorizzazione delle complicate formule dei maghi, affidando tutto il potere alla bacchetta appositamente preparata per il canalizzatore nonché alla sua capacità di concentrazione (deve apprendere obbligatoriamente l'abilità generale omonima, anche se non è richiesta una prova per evocare magie se non in situazioni di stress, come al solito).

Naturalmente ciò significa anche che le magie disponibili dipendono dalla potenza della verga. Una bacchetta di 4° livello infatti non può contenere incan-

tesimi di 5° o superiore, anche se il canalizzatore potrebbe evocarli, quindi sarà necessario procurarsi o fabbricare una bacchetta più potente se non vuole correre rischi. Infatti, qualsiasi mago tenti di evocare un incantesimo più potente di quelli associabili alla sua bacchetta ha una probabilità percentuale pari a dieci volte il livello di potere della magia che l'energia non venga liberata nel modo corretto (ad esempio evocare un incantesimo di 4° con una bacchetta che al massimo genera magie di 3° comporta una probabilità di fallimento del 40% ogni volta). In caso di fallimento, tirare 1d4 per determinare il risultato dell'effetto (e la magia si considera comunque evocata):

1. l'incantesimo non produce alcun effetto
2. l'incantesimo produce un effetto inverso
3. l'incantesimo produce un effetto comico (a scelta del DM)
4. l'incantesimo produce un effetto deleterio di pari potere sul mago che l'ha evocato (a discrezione del DM, non necessariamente dannoso ma che tuttavia lo metta in difficoltà)

Se poi il canalizzatore perde la sua bacchetta, non è in grado di lanciare incantesimi come qualsiasi altro mago ed è totalmente sprovvisto di poteri fino a che non riesce a recuperarla o a procurarsene una nuova (a meno che non faccia affidamento agli elisir, v. sotto). Per questo la maggior parte dei canalizzatori non viaggia mai senza almeno una bacchetta di scorta, e spesso ne possiede più di una anche per sfruttare potenziamenti diversi.

Gli *elisir* sono simili a pozioni preparate con un procedimento più semplificato rispetto a quello usato per creare vere e proprie pozioni magiche (come spiegato nel volume 3). Il mago impiega 1 turno per livello di potere e consuma materiali alchemici pari a 20 m.o. per livello per preparare un elisir di quel livello magico. Al termine della cerimonia deve effettuare una prova di abilità *Alchimia* modificata in base al livello di potere della magia focalizzata: se riesce l'elisir è efficace, viceversa la pozione si brucia ed è inutilizzabile. Per determinare la durata e la potenza dell'incantesimo concentrato nell'elisir, nel caso in cui vi siano variabili dipendenti dal livello, si prende in considerazione il livello del mago canalizzatore che ha creato l'elisir.

Un elisir ha una durata limitata a 48 ore dalla preparazione e può riprodurre solo un incantesimo conosciuto al mago, che mentre mescola gli ingredienti giusti gli infonde il potere arcano per attivare una data reazione nel momento in cui l'elisir verrà trangugiato o rilasciato all'aria, e così facendo in pratica consuma il suo incantesimo per quella giornata come se lo avesse evocato davvero. Nonostante serva parecchio tempo per creare questi elisir, il vantaggio per un canalizzatore è che il loro effetto dura 48 ore, perciò il giorno successivo alla creazione di una siffatta pozione egli avrà comunque a disposizione nuovamente le sue capacità magiche per evocare lo stesso incantesimo tramite la bacchetta e allo stesso tempo tramite la pozione, di fatto raddoppiando la sua capacità magica. Oltre a ciò, un altro vantaggio risiede nel fatto che un elisir può essere usato anche da eventuali alleati che non hanno alcuna pratica di magia arcana.

In un elisir è possibile infondere qualsiasi potere con area d'effetto personale o su individui terzi. Nel primo caso chiunque consumi l'elisir risente dell'effetto (come un elisir di *scudo magico*), mentre nel secondo ha la capacità istantanea di evocare il potere associato alla pozione (come un *blocca persone*). L'unico limite è nell'assunzione di elisir: se infatti viene bevuto un secondo elisir o pozione magica prima che gli effetti della prima siano svaniti, il soggetto deve effettuare un TS Incantesimi. Se il TS riesce, il primo effetto svanisce e subentra il secondo, viceversa i due effetti si cancellano a vicenda e l'individuo resta stordito per un numero di round pari alla somma dei livelli dei due incantesimi.

Il mago canalizzatore ha un altro indubbio vantaggio sugli incantatori comuni se usa i suoi elisir: l'effetto è visibile solo una volta prodotto e quindi non è contrastabile direttamente con un controincantesimo (v. Volume 3). Nel caso usi una bacchetta invece, data la differente preparazione della magia questa è più difficile da identificare per i non canalizzatori, che a loro volta tuttavia faticano ad imparare tutte le formule magiche che contraddistinguono i normali maghi. Per questo un tentativo di controincantesimo operato da un canalizzatore verso un non-canalizzatore e viceversa considera sempre l'incantesimo da contrastare come se non appartenesse alla sua scuola o tradizione e fosse quindi sconosciuto, per determinare la penalità alla prova di abilità richiesta (v. Volume 3).

Proprio come gli altri incantatori arcani, anche il mago canalizzatore deve concentrarsi per evocare incantesimi tramite una bacchetta o per focalizzare gli effetti di un elisir che non agisca immediatamente su di lui, quindi è vulnerabile allo stesso modo a qualsiasi attacco che possa interrompere la sua concentrazione o ad effetti di anti-magia. Infine, anche il canalizzatore necessita di un libro degli incantesimi in cui tracciare tutte le formule per evocare magie tramite i vari focus, quindi non può prescindere dal custodirlo soprattutto se deve creare preparati alchemici. Qualsiasi altro mago può estrapolare le formule magiche dal libro di un canalizzatore solo se usa *lettura del magico* ed effettua con successo una prova di *Magia arcana* con penalità pari al livello dell'incantesimo esaminato dopo un'ora di studio: un fallimento indica che non ha compreso come reinterpretare la formula secondo i suoi canoni magici, e non potrà ritentare prima di aver guadagnato un nuovo livello. Naturalmente, lo stesso vale anche per un canalizzatore che riesca ad esaminare il libro degli incantesimi di un mago comune.

Infine, a partire dal 9° livello il mago canalizzatore può **ricercare e creare incantesimi e oggetti magici** esattamente come tutti gli altri incantatori arcani (v. regole presenti nel Volume 3).

Mago Selvaggio (Wokan)

Requisito Primario: Intelligenza almeno 13 punti.

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: Armi semplici di almeno una taglia inferiore e il bastone.

Abilità Speciali: Evocare 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).¹⁴

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 un 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 un wokan; viceversa il rituale dimostra che il personaggio non ha l'abilità sufficiente a comprendere e plasmare le energie magiche richiesta al mago selvaggio.

Se il rituale ha avuto successo, allora il gri-gri è stato creato correttamente e il personaggio può conti-

¹⁴ 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.

nuare 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° livello¹⁵ (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 facendo enormi sacrifici. Questi tentativi vengono chiamati 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:

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).

Evocare Incantesimi

Per evocare *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-

¹⁵ Normalmente le regole riportano un livello limite come wokani/wicca differente asseconda di ciascun tipo di mostro (vedi pag. 215 della *Rules Cyclopedia*). 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.

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 con penalità pari al livello di potere della magia e se riesce può inserire quell’incantesimo nella sua lista personale, altrimenti potrà ritentare di apprendere quell’effetto 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. Tuttavia il numero massimo di incantesimi che può apprendere è pari al suo punteggio di Intelligenza, quindi anche questo è uno svantaggio rispetto ai maghi.

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 a Destrezza e TxC dei maghi puri se porta un’armatura leggera o media (essendo abituato a combattere con indosso pelli spesse o corazze).

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 (devono essere di una taglia inferiore) o il bastone (che di solito viene modificato per essere un gri-gri).

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 decide di diventare anche un mago selvaggio, 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

Livello	PE Aggiuntivi
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	250.000

+ 150.000 PE per livello successivo
(al massimo fino al 20°)

Pastore di Rad

Requisito Primario: Intelligenza almeno 12 punti.

Altri requisiti: Saggezza almeno 12 punti.

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 o da fuoco di almeno due taglie inferiori, bastone e qualsiasi balestra.

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 ciò occorre un altissimo livello di conoscenza e di autocoscienza, e per questo essi si addestrano per lungo tempo a meditare, concentrandosi 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 rap-

presenta 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

Requisito Primario: Intelligenza almeno 12 punti.

Altri requisiti: Carisma almeno 10 punti ¹⁶; 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: Persuasione (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-

¹⁶ 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 PE¹⁷ 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

¹⁷ 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 almeno 13 punti.

Altri requisiti: Costituzione almeno 13 punti.

Dadi Vita: 1d4 PF per livello fino al 9°, 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: 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: Armi semplici da taglio o punta di almeno una taglia inferiore e qualsiasi balestra.

Abilità Speciali: Incantesimi arcani innati, Lignaggio, Magia del sangue, Concentrazione, Lancio spontaneo

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Incantesimo inarrestabile (bonus), Concentrazione.

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, draconico¹⁸ 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.

¹⁸ 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 Wicca¹⁹ 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.

¹⁹ 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 a 10 + bonus di Carisma. Lo stregone ha 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. La sua innata predisposizione alla magia inoltre gli concede anche di poter sfruttare l'abilità *Incantesimo inarrestabile* (capacità gratuita).

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 definite. Dal 9° livello è possibile accedere a una quinta scuola scelta liberamente dallo stregone, ma per farlo serve un rituale apposito che causa la perdita di 2 punti Costituzione permanenti. Di seguito vengono presentati i lignaggi arcani per Mystara: il DM può aggiungere altri nei limiti dell'equilibrio del gioco.

Sangue Alphetiano: bonus di +1 a qualsiasi Tiro Salvezza contro effetti magici. Scuole: Abiurazione, Evocazione, Invocazione, Trasmutazione.

Sangue Angelico: bonus +1 a due tipi di Tiri Salvezza a sua scelta. Scuole: Abiurazione, Divinazione, Evocazione, Trasmutazione.

Sangue Aranea: bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza contro attacchi schivabili. Scuole: Divinazione, Evocazione, Invocazione, Trasmutazione.

Sangue Demoniaco: una volta al giorno può ignorare la morte restando a 1 PF con un favorevole TS contro Raggio della Morte. Scuole: Ammalimento, Evocazione, Necromanzia, Trasmutazione.

Sangue Diabolico: bonus di +2 ai Tiri Salvezza contro effetti che alterano il suo corpo (pietrificazione, veleno, metamorfosi, ecc.). Scuole: Abiurazione, Ammalimento, Evocazione, Necromanzia.

Sangue Draconico: subisce danni dimezzati da un particolare tipo di elemento (gelo, fuoco, fulmine, acido) in base al lignaggio, anche in caso di TS fallito o in assenza di TS. Scuole: Divinazione, Illusione, Invocazione, Trasmutazione.

Sangue Elementale: subisce danni dimezzati da un particolare tipo di elemento (aria, acqua, terra o fuoco) in base al proprio lignaggio anche in caso di TS fallito o in assenza di TS. Scuole: un tipo d'elementalismo, Abiurazione, Evocazione, Trasmutazione.

Sangue Elfico: bonus di +2 a qualsiasi Tiro Salvezza contro effetti mentali. Scuole: Abiurazione, Ammalimento, Invocazione, Trasmutazione.

Sangue Fatato: una volta al giorno può ignorare gli effetti di un TS fallito a sua scelta. Scuole: Ammalimento, Evocazione, Illusione e incantesimi druidici.

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 9 metri per ogni PF sacrificato dallo stregone.
- Potenziare l'area d'effetto: per ogni PF sacrificato dallo stregone l'incantesimo influenza un indivi-

duo in più oppure aumenta del 10% l'area d'effetto (max +50% o +5 individui).

- **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.

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 eccezionale grazie alla sua soglia del dolore più elevata. Questo significa che ogni danno che causa una prova di **Concentrazione** viene ridotto ai fini della prova di un valore pari alla metà del suo punteggio di Costituzione (es. stregone con COS 14 subisce 7 danni ed effettua una prova di abilità senza penalità; se ne subisce 15, riceve malus -8 alla prova, visto che dai 15 danni vengono sottratti 7 punti in virtù della sua Costituzione).

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 riprendere le energie. 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 del 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 ed effettua una prova di Carisma o di **Magia arcana** con questa regola: $[Abilità+(Livello/5)] - (Liv. Incant.+3)$.

In caso di successo guadagna il nuovo incantesimo e anche 1000 PE per livello di potere, mentre se fallisce perde 1000 PE per livello e può ritentare con quella magia solo una volta acquisito un nuovo livello.

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 non sa usare scudi.

Per quanto riguarda le armi usabili, gli stregoni si concentrano su armi semplici da punta o da taglio di almeno una taglia inferiore, facilmente maneggiabili e celabili addosso.

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 draconico e sceglie di sviluppare i poteri da stregone. Dopo aver guadagnato 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)

Requisito Primario: Intelligenza almeno 12 punti.

Altri requisiti: Destrezza almeno 12 punti.

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.

THACO: Mago di pari livello.

Armature consentite: Armature leggere, nessuno scudo.

Armi consentite: Armi semplici o da fuoco di almeno una taglia inferiore.

Abilità Speciali: Suonare musica magica, creare strumenti magici, fischio magico, suono discordante, usare oggetti arcani.

Maestria nelle Armi: Come un Mago di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Arte della Musica (bonus), Suonare, Fabbriante di 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 incontrare altri musicanti con cui confrontarsi, nella spe-

ranza 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 colle-

ghi 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 per un round, e in base alla grandezza dello strumento di cui dispone è in grado di produrre effetti molto più potenti rispetto alle magie normali. In particolare, la grandezza dello strumento consente di potenziare il raggio d'azione, la durata della magia oppure di rendere più difficile contrastarla (penalità al Tiro Salvezza e al controincantesimo), come mostra la tabella seguente:

Strumento	Penalità	Raggio	Durata
Minuto (T)	–	–	–
Piccolo (S)	–1	+1/3	–
Medio (M)	–2	+2/3	+1/4
Grande (L)	–4	× 2	+1/2

Naturalmente non è possibile sfruttare la capacità di imporre penalità ai TS con magie che non richiedono TS, né aumentare il raggio d'azione con magie personali o con raggio a tocco, né aumentare la durata di incantesimi istantanei o permanenti.

Esempio: se per evocare una *palla di fuoco* si usasse un flauto (strumento minuto) non ci sarebbero variazioni, mentre usando una cetra (strumento piccolo) il raggio andrebbe da 72 mt a 96 mt, mentre il TS per evitarla avrebbe un malus di –1. Usando una chitarra il raggio sarebbe 120 metri, la durata rimarrebbe istantanea e la penalità al TS –2, mentre con un pianoforte il raggio sarebbe 144 metri e il TS avrebbe un malus di –4.

Se il musicante viene interrotto prima che abbia terminato di evocare l'incantesimo, questo si consi-

dera 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*).

Il virtuoso è anche in grado di evocare gli incantesimi più semplici (magie di 1° livello) grazie al suo *fischio magico*, cioè gorgheggiando le note giuste per creare l'effetto desiderato, anche senza lo strumento appropriato. Per evocare l'incantesimo occorre una prova di *Imitare suoni*: se riesce l'effetto ha luogo, viceversa il musicante perde la sua azione (ma non l'incantesimo) fischiettando un motivo difettoso.

Inoltre, grazie al suo strumento magico il virtuoso può emettere un *suono discordante* (prova di *Suonare* che consuma l'azione di movimento del personaggio) per contrastare un tentativo di fascinazione effettuato da creature con poteri simili a *charme* basati sull'ascolto di una voce o di una melodia o deconcentrare un incantatore mentre evoca una magia (prova di *Suonare* contrapposta a *Concentrazione*). Finché continua a suonare e la prova riesce l'effetto viene contrastato, ma solo se la vittima riesce a udire la musica.

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 *Fabbricante di strumenti musicali* 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 effettuare 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 teorica di *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 *Arte della 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 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 teorica di *Musica* anziché usare le regole descritte nel Volume 3. La prova riceve una penalità di -1 per livello della magia da riprodurre nel caso di effetti che non appartengono 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, il virtuoso non è addestrato all'uso degli scudi, anche perché preferisce avere entrambe le mani libere per suonare.

Per quanto riguarda le armi usabili, i virtuosi non hanno particolare interesse a diventare esperti di armi, proprio come i maghi, e preferiscono usare armi semplici o da fuoco di almeno una taglia inferiore.

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: +1 punto per dato ai danni di incantesimi.

Percossi: aumenta di metà il livello dell'incantatore per determinare le variabili dell'effetto magico.

Idiofoni: il suono è prodotto dalla vibrazione del corpo dello strumento stesso. Speciale: penalità di -2 al TS per resistere ad un solo incantesimo determinato.

Membranofoni: il suono è prodotto dalle vibrazioni di membrane, percosse dalle mani o da appositi battenti. Speciale: una volta al giorno può raddoppiare una delle variabili di un incantesimo (max limite ai danni: 20d6).

L'abilità *Suonare* consente al Virtuoso di sapere 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, ottoni 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).
- Organetto: 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 pro-

ducono suoni che escono dalle canne poste in cima allo strumento. Rientrano in questa categoria l'Armonium (organo usato nelle chiese) e due organi a funzionamento indipendente (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 mantice e rullo). Questi due organi automatici sono gli unici esempi di oggetti che un virtuoso può incantare associandovi un solo incantesimo.

Negli *aerofoni 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 ottoni) 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 dividono 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 soffiato (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 me-

tallico 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 Ranchetto (la versione medievale del fagotto).

- **Launeddas:** strumento formato da tre canne che possono avere diverse misure e spessore, e terminano con la cabitza 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 soffiato), 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 costruiti 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 pistoni, 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 pistoni) 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 pistoni.

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 tastiera 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 chiavette 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 cor-

de. 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 (percò 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 finlandese, 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 Sengen 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 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; in-

clude 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 evocano 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 me-

tallo, 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 Alfabetic degli Strumenti Musicali

Di seguito viene presentata una tabella che elenca 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

Strumento	Tipo	Dim.	Costo	Ing.	L.T.
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 melodia 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 (*).

A		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
abilità eccezionale	4	Tr
abilità rubata	4	Am
acqua aeriforme *	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
alterazione della magia	6	Tr
amante fantasma	6	Ev
amicizia	1	Am
amnesia	3	Am
analizzare	1	Di
ancora dimensionale	6	Ab
animare armi	6	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
armata di pietra	9	Tr
armatura spirituale	4	Ab
assorbire conoscenze	8	Di
attacco devastante	8	Tr
attacco solare	4	In
aura di sicurezza	5	Ab
aura difensiva	4	Ab
aura dissimulante	1	Il
aura elementale	8	Tr
aura spettrale	5	Ne
autometamorfosi	4	Tr

B		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
baluardo	7	Ab

bandire	7	Ab
barriera anti-magia	6	Ab
barriera dimensionale	7	Ab
barriera elettrica	3	Ab
barriera impermeabile	1	Ab
barriera intercetta	5	Ab
barriera intercetta incantesimi		
barriera intercetta incantesimi superiore	9	Ab
barriera mentale	8	Ab
barriera naturale	4	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

C		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
cadavere ambulante	2	Ne
caduta morbida	1	Tr
calmare le acque *	7	Tr
cambiaforma	9	Tr
campo di forza	8	Ab
camuffamento	1	Il
cancello	9	Ev
capacità temporanea	2	Tr
carenare	2	Tr
carne in pietra *	6	Tr
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	6	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	2	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	5	Am
controllare i liquidi	6	Tr
controllare i venti	6	Tr
controllare il destino	7	Tr
controllare le correnti	6	Tr
controllare non-morti	6	Ne
controllare piante	4	Am
controllare umanoidi	2	Am
controllare viventi	8	Am
controllo degli elementi	3	Tr
controllo della gravità	7	Tr
controllo del tempo atmosferico	7	Tr
controllo inerziale	6	Tr
conversione magica	4	Tr
convocare *	6	Ev
copia fedele	4	Ev
copia incantesimo	7	Di
corda magica	2	Ev
corpo astrale	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
crystallizzare	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
<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	4	Tr
esigere	7	Am

esitazione	1	Am
ESP	2	Di
esplosione elementale	1	Ev
estasi	2	Am
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 bestiale	4	Tr
forma elementale	5	Tr
forma eterea	6	Tr
forma fiammeggiante	4	Tr
forma gassosa	3	Tr
forma glaciale	4	Tr
forma liquida	3	Tr
forma sabbiosa	3	Tr
forza dei giganti	8	Tr
forza taurina *	5	Tr
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	Ab
galleggiare	1	Tr
<i>gambe molli</i>	1	Tr
gemello d'ombra	7	Il
ghiaccio perenne	8	In

giara magica	5	Ne
gittata eccezionale	4	Tr
globo della sapienza	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
illusione vegetale	4	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
intuizione	1	Di
<i>invecchiamento</i>	9	Ne
invisibilità	2	Il
invisibilità di massa	7	Il
invisibilità migliorata	4	Il
ipnotismo	4	Am
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
<i>lava in roccia</i>	7	Tr
legno pietrificato	6	Tr

<i>lentezza</i>	3	Tr
lettura dei linguaggi	1	Di
lettura del magico	1	Di
levitazione	2	Tr
libera persone	3	Ab
<i>liberare l'anima</i>	9	Ne
libertà	5	Ab
lingua animale	2	Di
lingua universale	5	Di
lingue	3	Di
localizzare creatura	4	Di
localizzare 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	4	Tr
maledizione	4	Ne
mani brucianti	1	In
manipolazione corporea	4	Ne
manipolazione vegetale	4	Tr
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
mimetismo	2	Il
miraggio arcano	8	Il
moltiplica immagine	5	Il
momento di prescienza	8	Di
morso del vampiro	3	Ne
morte	6	Ne
morte apparente	2	Ne
morte esplosiva	8	In

mostro d'ombra	4	Il
movimenti del ragno	1	Tr
munizioni inesauribili	1	Ev
muro d'acqua	4	In
muro di ferro	6	Ev
muro di fuoco	4	In
muro di ghiaccio	4	In
muro di pietra	5	Ev
muro di vento	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 elementale	5	In
onda sonora	1	In
oratoria	1	Am
orrido avvizzimento	8	Ne

P

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
palla di fuoco	3	In
palla di fuoco ritardata	7	In
paralisi di massa	9	Am
parete di roccia	4	Ev
parola accecante	8	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
<i>potenziare non-morti</i>	2	Ne
potere elementale	5	Ev
preparazione magica	9	Tr
presagio	3	Di
preservare	6	Ab
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 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>
raffica di vento	4	In
raggio anti-magia	9	Ab
raggio di indebolimento	2	Ne
<i>raggio di luna</i>	2	In
raggio di sole *	2	In
raggio elementale	1	In
raggio polare	9	In
raggio vampirico	4	Ne
ragnatela	2	Ev
ragnatela infiammante	7	In
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
riflessi fulminei	3	Tr
rifocillare	3	Tr
rifugio dimensionale *	7	Ev
<i>rimpicciolire</i>	3	Tr
rimuovi incantamento	8	Ab
rinnovare	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	7	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
saturatione	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 deflettente	2	Ab
scudo elementale	4	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 acida	9	In
sfera di invisibilità	3	Il
sfera di protezione dalla magia	8	Ab
sfera incendiaria	2	In
sfera raggelante	6	In
sfere elettrizzanti	4	In
sfocatura	2	Il
sguardo penetrante	6	Ne
sigillo arcano	1	Ab
sigillo del serpente	3	Ev
silenzio individuale	2	Il
simbolo di amnesia	4	Am
simbolo di debolezza	1	Ne
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
simulacro liquido	3	Ev
simulacro protettivo	7	Ab
soccorso	7	Ev
soffio arcano	2	In
soffocare	1	Ne
sogno *	5	Il
sonno	1	Am
sonno fatato	3	Am
sonno maledetto	9	Ne
spaccaossa	6	Ne
spada	7	In
spada di luce	9	In
specchio comunicante	6	Tr
specchio del passato	7	Di
spezzare incantamento	6	Ab
spiare	3	Di
spinta possente	1	In
spostamento planare	7	Ev
spruzzo acido	3	Ev
spruzzo colorato	1	In
spruzzo prismatico	8	In
stasi temporale *	8	Tr
<i>sterilità</i>	3	Tr
stimare	1	Di
stordire	1	Am
strali elementali	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 superiore	7	Ev
tempesta di fulmini	9	In
tempesta di ghiaccio	4	In
tempra ferrea *	5	Tr
<i>tenebre magiche</i>	1	In
<i>tenebre perenni</i>	3	In
tentacolo infuocato	6	Ev
terre mobili	6	Tr
terreno illusorio	4	Il
terrori notturni	4	Il
tocco del ghoul	1	Ne
tocco devastante	2	Ne
tosse spastica	1	Ne
traccia di fuoco	5	Di

trama ipnotica	2	Il
trama iridescente	4	Il
trama scintillante	8	Il
trappola arcana	8	Ne
trappola di fuoco	3	Ab
trappola di ghiaccio	5	Ab
trascendere la vita	9	-
trasferire incantamento	7	Tr
trasformazione	6	Tr
trasformazione forzata	5	Tr
trasmutare liquidi	3	Tr
trasmutare solidi	6	Tr
trasmutazione acquea	4	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	5	Tr
velo	7	Il
velocità *	3	Tr
vento sussurrante	2	Di
ventriloquio	1	Il
verga del drago	6	Ne
verità del sangue	3	Di
vetracciaio	8	Tr
viaggio elementale	6	Ev
viceversa	3	Ev
vincolare l'anima *	9	Ne
vincolare extraplanari	7	Ne
vincolare non-morti	5	Ne
vincolo spirituale	4	Ne
visione della morte	3	Di
visione falsa	5	Il
visioni della memoria	1	Di
vista a raggi X	4	Tr
vista arcana	6	Di
vista rivelante	5	Di
volare	3	Tr

Z

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
zona di interdizione	8	Ab
zona di verità	2	Am

Elenco degli Incantesimi Arcani per Livello

Di seguito vengono elencati i 595 incantesimi arcani (incluse le magie delle fate), menzionati in questo manuale, divisi per livello di potere.

nr	Primo Livello				
1	aiuto domestico	55	pioggia magica *	27	freccia acida
2	amicizia	56	proiettili magici	28	fusione corporea
3	analizzare	57	protezione dal male	29	guardia notturna
4	aria calda	58	psicocinesi	30	immagini illusorie
5	arma ritornante	59	raggio elementale	31	indebolire non-morti *
6	aura dissimulante	60	resistenza	32	individuare il male
7	barriera impermeabile	61	ricercare informazioni	33	invisibilità
8	bussola	62	saltare	34	levitazione
9	caduta morbida	63	scavare	35	lingua animale
10	camuffamento	64	<i>scolorire</i>	36	localizzare oggetti
11	catrame	65	scudo magico	37	mano di pietra
12	cavalcaturo fatata	66	servitore invisibile	38	mano spettrale
13	celarsi ai non-morti	67	sigillo arcano	39	marcire
14	charme persone	68	simbolo di debolezza	40	maschera di morte
15	colorare *	69	soffocare	41	mimetismo
16	contrastare elementi	70	sonno	42	morte apparente
17	dardo incantato	71	spinta possente	43	muro di vuoto
18	dardo infallibile	72	spruzzo colorato	44	nube maleodorante
19	disco levitante	73	stimare	45	nuotare *
20	equilibrio marinaro *	74	stordire	46	occhi di bragia
21	esitazione	75	stretta folgorante	47	paura
22	esplosione elementale	76	suono fantasma	48	pirocinesi
23	estetismo	77	sussurro maledetto	49	<i>potenziare non-morti</i>
24	<i>evaporazione magica</i>	78	<i>tenebre magiche</i>	50	protezione mentale
25	fluttuare	79	tocco del ghoull	51	raggio di indebolimento
26	galleggiare	80	tosse spastica	52	<i>raggio di luna</i>
27	<i>gambe molli</i>	81	unto	53	raggio di sole *
28	guardiano naturale	82	ventriloquio	54	ragnatela
29	guarigione necromantica	83	visioni della memoria	55	rinnovare
30	inciampare	nr	Secondo Livello	56	risata incontenibile
31	individuare costruzioni nascoste	1	<i>affogare</i>	57	rune esplosive
32	individuare il magico	2	allarme magico	58	scassinare
33	individuare mutaforma	3	alterare fuochi normali	59	scudo deflettente
34	individuare non-morti	4	apnea	60	sensi arcani
35	infreddolire	5	arma magica	61	sfera incendiaria
36	intralciare	6	barriera riflettente	62	sfocatura
37	intuizione	7	bocca magica	63	silenzio individuale
38	lettura dei linguaggi	8	cadavere ambulante	64	simbolo di stordimento
39	lettura del magico	9	capacità temporanea	65	soffio arcano
40	localizzare metalli	10	carenare	66	stretta rocciosa
41	localizzare specie	11	cerchio di simulazione	67	tocco devastante
42	luce magica *	12	charme animali	68	trama ipnotica
43	luci fatate	13	chiavistello magico	69	vedere l'invisibile
44	lungavista	14	colpo sicuro	70	vento sussurrante
45	lungopasso	15	comunicazione	71	zona di verità
46	mani brucianti	16	controllare umanoidi	nr	Terzo Livello
47	marcatempo	17	corda magica	1	allucinazione mortale
48	mentire	18	creazione spettrale	2	amnesia
49	movimenti del ragno	19	dardi elementali	3	arma elementale
50	munizioni inesauribili	20	dardo accecante	4	barriera elettrica
51	nascondere tracce	21	elasticità	5	blocca persone
52	onda sonora	22	ESP	6	carta geografica
53	oratoria	23	estasi	7	cerchio di protezione dal male
54	parola del comando	24	evoca alleato animale	8	climatizzare ambiente
		25	fiamma magica	9	concentrazione
		26	folata di vento	10	cono di freddo

11 contenitore magico *
 12 *contenitore maledetto*
 13 controllare animali
 14 controllo degli elementi
 15 creare aria
 16 custode vigile
 17 dardi incendiari
 18 dissolvi magie
 19 distruggere non-morti *
 20 dolore mortale
 21 fertilità *
 22 forma gassosa
 23 forma liquida
 24 forma sabbiosa
 25 fulmine magico
 26 guarigione fatata
 27 *guarire non-morti*
 28 identificare specie
 29 infravisione
 30 ingrandire *
 31 iscrizione segreta
 32 *lentezza*
 33 libera persone
 34 lingue
 35 luce perenne *
 36 metamorfosi animale
 37 morso del vampiro
 38 muro di vento
 39 muro illusorio
 40 ombra strisciante
 41 palla di fuoco
 42 pelle di legno
 43 presagio
 44 protezione dai proiettili normali
 45 pugno di roccia
 46 respirare elemento
 47 riflessi fulminei
 48 rifocillare
 49 *rimpicciolire*
 50 riparo sicuro
 51 *rocce in sassi*
 52 rombo di tuono
 53 rubare il respiro
 54 sassi in rocce*
 55 sfera di invisibilità
 56 sigillo del serpente
 57 simbolo di paura
 58 simulacro liquido
 59 sonno fatato
 60 spiare
 61 spruzzo acido
 62 *sterilità*
 63 suggestione
 64 *tenebre perenni*
 65 trappola di fuoco
 66 trasmutare liquidi
 67 velocità *
 68 verità del sangue
 69 viceversa
 70 visione della morte
 71 volare

nr **Quarto Livello**
 1 abilità eccezionale
 2 abilità rubata
 3 acqua aeriforme *
 4 ali della fenice
 5 *aria liquida*
 6 armatura spirituale
 7 attacco solare
 8 aura difensiva
 9 autometamorfosi
 10 barriera naturale
 11 cerchio mistico
 12 charme mostri
 13 confusione
 14 contagio
 15 controllare emozioni
 16 controllare piante
 17 conversione magica
 18 copia fedele
 19 creare atmosfera
 20 creare proiettili
 21 creare tessuto
 22 disperazione opprimente
 23 distorsione
 24 eroismo
 25 evoca alleato mostruoso
 26 evoca rifugio
 27 fauci della terra
 28 forma bestiale
 29 forma fiammeggiante
 30 forma glaciale
 31 freccia nera
 32 gittata eccezionale
 33 guscio rivelatore
 34 illusione vegetale
 35 incantare oggetti
 36 invisibilità migliorata
 37 ipnotismo
 38 lancia di ghiaccio
 39 localizzare creatura
 40 maledizione
 41 magnetismo
 42 manipolazione corporea
 43 manipolazione vegetale
 44 mano interposta
 45 mappa focalizzata
 46 metamorfosi
 47 mostro d'ombra
 48 muro d'acqua
 49 muro di fuoco
 50 muro di ghiaccio
 51 museruola magica
 52 nebbia solida
 53 occhi del morto
 54 occhio dello stregone
 55 parete di roccia
 56 passa pareti
 57 passa roccia
 58 pensieri fittizi
 59 pilota automatico
 60 porta dimensionale
 61 possessione delle spoglie

62 raffica di vento
 63 raggio vampirico
 64 runa di guardia
 65 scaccia maledizioni
 66 scolpire pietra
 67 scrutare
 68 scudo elementale
 69 seconda vista
 70 sesto senso
 71 sfere elettrizzanti
 72 simbolo di amnesia
 73 strali elementali
 74 tempesta di ghiaccio
 75 terreno illusorio
 76 terrori notturni
 77 trama iridescente
 78 trasmutazione acqua
 79 tromba d'aria
 80 vincolo spirituale
 81 vista a raggi X

nr **Quinto Livello**
 1 agilità felina *
 2 animazione dei morti
 3 aura di sicurezza
 4 aura spettrale
 5 barriera intercetta incantesimi
 6 blocca mostri
 7 blocca non-morti
 8 comando inconscio
 9 consumare cinnabryl
 10 contattare piani esterni
 11 controllare giganti
 12 creare legno
 13 creazione minore
 14 dardo fatale
 15 *debolezza*
 16 déjà-vu
 17 demenza precoce
 18 dissoluzione *
 19 distorsione spaziale
 20 dominare persone
 21 evoca elementali
 22 *fiacchezza*
 23 fiamma purificatrice
 24 forma elementale
 25 forza taurina *
 26 frantumare
 27 frusta di vento
 28 fulmine oscuro
 29 fuoco d'assedio
 30 giara magica
 31 *goffaggine*
 32 immagine persistente
 33 imposizione
 34 incantesimo d'ombra
 35 *incubo*
 36 *indurire*
 37 libertà
 38 lingua universale
 39 memoria
 40 metamorfosi necromantica

41 | moltiplica immagine
 42 | muro di pietra
 43 | nebbia mentale
 44 | nube mortale
 45 | oblio
 46 | onda elementale
 47 | pelle di pietra
 48 | penetrare le difese
 49 | pioggia di terrore
 50 | porta di roccia
 51 | potere elementale
 52 | scarica di fulmini
 53 | schermo occultante
 54 | simbolo di discordia
 55 | sogno *
 56 | supplizio empatico
 57 | telecinesi
 58 | telepatia
 59 | teletrasporto
 60 | tempra ferrea *
 61 | traccia di fuoco
 62 | trappola di ghiaccio
 63 | trasformazione forzata
 64 | trasparenza
 65 | travestimento
 66 | tunnel dimensionale
 67 | usare la radiosità
 68 | veicolo incantato
 69 | vincolare non-morti
 70 | visione falsa
 71 | vista rivelante

nr | Sesto Livello

1 | alterare la memoria
 2 | alterazione della magia
 3 | amante fantasma
 4 | ancora dimensionale
 5 | animare armi
 6 | arma mortale
 7 | barriera anti-magia
 8 | carne in pietra *
 9 | charme piante
 10 | controllare draghi
 11 | controllare i liquidi
 12 | controllare i venti
 13 | controllare le correnti
 14 | controllare non-morti
 15 | controllo inerziale
 16 | convocare *
 17 | creare non-morti
 18 | creare pietra
 19 | disintegrazione
 20 | *disperdere*
 21 | evanescenza
 22 | evoca alleato planare
 23 | evocare la radiosità
 24 | fiamma di giustizia
 25 | forma eterea
 26 | fuorviare
 27 | gabbia di forza
 28 | globo di invulnerabilità
 29 | illusione programmata

30 | inganno
 31 | lampo solare
 32 | legno pietrificato
 33 | lucchetto magico
 34 | mano possente
 35 | morte
 36 | muro di ferro
 37 | nebbia acida
 38 | nube velenosa
 39 | olografia
 40 | *pietra in carne*
 41 | porta magica
 42 | preservare
 43 | protezione elementale estesa
 44 | regressione mentale
 45 | reincarnazione
 46 | richiamo telepatico
 47 | salto dimensionale
 48 | servizio mortale
 49 | sfera raggelante
 50 | sguardo penetrante
 51 | simbolo di dolore
 52 | spaccaossa
 53 | specchio comunicante
 54 | spezzare incantamento
 55 | suggestione di massa
 56 | tentacolo infuocato
 57 | terre mobili
 58 | trasformazione
 59 | trasmutare solidi
 60 | verga del drago
 61 | viaggio elementale
 62 | vista arcana

nr | Settimo Livello

1 | *agitare le acque*
 2 | baluardo
 3 | bandire
 4 | barriera dimensionale
 5 | barriera respingi incantesimi
 6 | calmare le acque *
 7 | catena di fulmini
 8 | cerchio fatato
 9 | collare dell'asservimento
 10 | conoscenza
 11 | conservazione dell'energia
 12 | controllare costrutti
 13 | controllare il destino
 14 | controllo della gravità
 15 | controllo del tempo atmosferico
 16 | copia incantesimo
 17 | corpo astrale
 18 | creare ferro
 19 | creare mostri normali
 20 | danza
 21 | duplicazione magica
 22 | energia purificatrice
 23 | epurare invisibilità
 24 | esigere
 25 | evoca oggetto
 26 | frenesia necromantica
 27 | fuoco dilaniante

28 | fusione necromantica
 29 | gemello d'ombra
 30 | incubo illusorio
 31 | invisibilità di massa
 32 | lamento lugubre
 33 | *lava in roccia*
 34 | mente collettiva
 35 | metamorfosi naturale
 36 | nube esplosiva
 37 | palla di fuoco ritardata
 38 | parola incapacitante
 39 | pelle d'acciaio
 40 | pioggia acida
 41 | *prigione dimensionale*
 42 | ragnatela infiamante
 43 | rifugio dimensionale *
 44 | risucchio magico
 45 | risucchio vitale
 46 | roccia
 47 | roccia in lava*
 48 | simbolo di sonno
 49 | simulacro protettivo
 50 | soccorso
 51 | spada
 52 | specchio del passato
 53 | spostamento planare
 54 | teletrasporto superiore
 55 | trasferire incantamento
 56 | trasporto via roccia
 57 | vascello incantato
 58 | velo
 59 | vincolare extraplanari

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	37	realtà illusoria
29	nube corrosiva	38	rescindere il legame magico
30	orrido avvizzimento	39	ruggito possente
31	parola accecante	40	scudo entropico
32	permanenza	41	sfera acida
33	pietre incandescenti	42	simbolo di morte
34	rimuovi incantamento	43	sonno maledetto
35	<i>ripristino vitale</i>	44	spada di luce
36	risonanza empatica	45	tempesta di fulmini
37	ritardo	46	trascendere la vita
38	rivela locazioni	47	ubiquità
39	saturazione	48	uragano
40	scarica	49	vincolare l'anima *
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	armata di pietra
4	barriera intercetta incantesimi superiore
5	cambiaforma
6	cancello
7	cerchio di teletrasporto
8	connessione
9	creare ibridi
10	creare qualsiasi mostro
11	crystallizzare
12	desiderio
13	distruzione del magico
14	dominare mostri
15	ferma tempo
16	fiume di sabbia
17	furia infuocata
18	globo della sapienza
19	illusione mortale
20	immunità
21	<i>invecchiamento</i>
22	labirinto astrale
23	<i>liberare l'anima</i>
24	longevità *
25	mappa rivelatrice
26	maremoto
27	memoria superiore
28	muro prismatico
29	paralisi di massa
30	parola del sonno
31	parola mortale
32	pioggia di meteore
33	preparazione magica
34	previsione
35	raggio anti-magia
36	raggio polare

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, *conoscenza e divinazione*.
- 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 piante	Comando inconscio
Intuizione	Evoca alleato animale	Iscrizione segreta	Evoca alleato mostruoso	Contattare piani esterni
Parola del comando	Invisibilità	Ombra strisciante	Invisibilità migliorata	Controllare giganti
	Sensi arcani	Presagio	Ipnatismo	Déjà-vu
	Vedere l'invisibile	Sfera di invisibilità	Occhi del morto	Dominare persone
	Zona di verità	Spiare	Occhio dello stregone	Evoca elementali
		Suggestione	Passa roccia	Giara magica
		Viceversa	Porta dimensionale	Imposizione
		Visione della morte	Possessione delle spoglie	Sogno*
			Scrutare	Telepatia
			Seconda vista	Teletrasporto
				Tunnel dimensionale
			Vincolare non-morti	
			Vista rivelante	

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Bandire	Assorbire conoscenze	Cancello
Amante fantasma	Collare dell'asservimento	Charme di massa	Cerchio di teletrasporto
Charme piante	Conoscenza	Clonare	Creare ibridi
Controllare draghi	Controllare costrutti	Controllare viventi	Creare qualsiasi mostro
Controllare non-morti	Corpo astrale	Creare mostri magici	Desiderio
Convocare*	Creare mostri normali	Divinazione ultima	Dominare mostri
Evoca alleato planare	Esigere	Filatterio vitale*	Labirinto astrale
Forma eterea	Evoca oggetto	Risonanza empatica	Mappa rivelatrice
Fuorviare	Fusione necromantica	Trappola arcana	Paralisi di massa
Reincarnazione	Invisibilità di massa		Trascendere la vita
Richiamo telepatico	Mente collettiva		Vincolare l'anima*
Salto dimensionale	Rifugio dimensionale *		
Servigio mortale	Soccorso		
Specchio comunicante	Specchio del passato		
Suggestione di massa	Spostamento planare		
Viaggio elementale	Teletrasporto superiore		
	Trasporto via roccia		
	Vincolare extraplanari		

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 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.



Tomo della Magia di Mystara

Volume 1 – Magia Arcana

ver. 2.9

di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè

Scoprite le tradizioni rituali insegnate nei collegi di magia di Mystara.

Svelate le Arti arcane più segrete e potenti, capaci di risvegliare i morti, tramutare il piombo in oro e persino alterare il passato.

Imparate a conoscere i poteri dei Maghi e dei loro affini, gli Stregoni, i Canalizzatori, i Maghi Selvaggi e le altre professioni riservate agli incantatori arcani.

Tutto questo e la descrizione di oltre 500 incantesimi arcani vi attende tra le pagine di questo volume.