

Libro degli incantesimi



(By Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)
Copyright © 2001-2003 Gabriele Pellegrini
v. 2.02

SOMMARIO

Alcune note 3

Regola opzionale 3

Modifiche alla versione precedente..... 3

Incantesimi 4

AEROMANZIA..... 4

Ciclone.....	4
Colpo d'aria.....	4
Disco d'aria.....	4
Muro d'aria.....	4
Polvere.....	4
Pressione.....	4
Sussurro.....	4
Tornado.....	4
Vento impetuoso.....	5
Vortice.....	5

CURA..... 5

Conservazione della vita.....	5
Cura.....	5
Cura di massa.....	5
Cura malattie.....	5
Cura veleno.....	5
Ferma emorragia.....	5
Ferma veleno.....	6
Guarigione.....	6
Ricostruzione corporea.....	6
Rigenerazione.....	6
Rianimazione.....	6
Resurrezione.....	6
Vigore.....	6

CRIOMANZIA..... 6

Gelare.....	6
Gran Freddo.....	6
Mano di ghiaccio.....	7

Muro di ghiaccio.....	7
Raggio del gelo.....	7
Statua di ghiaccio.....	7
Tempesta di ghiaccio.....	7

DISINCANTAMENTO 7

Annula vincolo.....	7
Annullamento.....	7
Breccia.....	7
Breccia potenziata.....	8
Breccia superiore.....	8
Disgiunzione.....	8
Risveglio.....	8
Risveglio potenziato.....	8
Risveglio superiore.....	8
Visione del vero.....	8
Visione del vero potenziata.....	8
Visione del vero superiore.....	8

EVOCAZIONE 8

Evoca spirito di polvere.....	9
Evoca serpenti.....	9
Evoca servitore di Yezud.....	9
Evoca/Vincola demone.....	9

FOTOMANZIA..... 9

Arcobaleno.....	9
Buio/Luce.....	9
Flash.....	10
Focalizzare.....	10
Fulmine.....	10
Oscuramento.....	10
Sfocatura.....	10
Veste buia.....	10

GEOMANZIA..... 10

Fango.....	10
Frantumazione.....	10
Getto terroso.....	10

Mani della terra.....	11
Muro di pietra.....	11
Pietrificazione.....	11
Schegge.....	11
Scossa tellurica.....	11
Terremoto.....	11

IDROMANZIA..... 11

Agitare le acque.....	11
Bolla d'aria.....	11
Geyser.....	11
Gorgo.....	12
Muro liquido.....	12
Nebbia.....	12
Pioggia.....	12
Trova acqua.....	12
Varco acquatico.....	12

ILLUSIONE..... 12

Duplicato.....	12
Immagine.....	12
Invisibilità.....	13
Maschera.....	13
Miraggio.....	13
Odore.....	13
Ologramma.....	13
Rumore.....	13

INCANTAMENTO..... 13

Arma devastatrice.....	13
Arma di distruzione.....	13
Arma di precisione.....	14
Arma di perfezione.....	14
Arma ferente.....	14
Contingenza.....	14
Identificare.....	14
Infondere minore.....	14
Infondere maggiore.....	15

IPNOSI..... 15

Blocco.....	15
Coercizione.....	15
Charme.....	15
Confusione.....	15
Dominio.....	15
Intimorire.....	15
Sonno.....	16
Suggestione.....	16

NECROMANZIA..... 16

Decomposizione.....	16
Disintegrazione.....	16
Mano Nera di Set.....	16
Orrore.....	16
Parlare ai morti.....	16
Raggio di debolezza.....	17
Scheletro non-morto.....	17
Tocco vampirico.....	17

PASSAGGIO..... 17

Camminare sull'acqua.....	17
Levitazione.....	17
Trasporto via piante.....	17
Porta rocciosa.....	17
Ponte d'aria.....	17
Camminare nel fuoco.....	17

Volare.....	18
Teletrasporto.....	18

PIROMANZIA..... 18

Cono di fuoco.....	18
Ebollizione.....	18
Mano infuocata.....	18
Muro di fuoco.....	18
Pirodardi.....	18
Prigione di fuoco.....	18
Riscaldamento.....	19
Scintille.....	19
Sfera bruciante.....	19
Spruzzi lavici.....	19

PROTEZIONE..... 19

Aura di fuoco.....	19
Aura di gelo.....	19
Barriera magica.....	19
Defletti attacchi.....	19
Invulnerabilità.....	20
Protezione dagli incantesimi minori.....	20
Protezione dagli incantesimi maggiori.....	20
Protezione dai demoni.....	20
Protezione dai proiettili.....	20
Protezione dal fuoco.....	20
Protezione dal gelo.....	20
Protezione dal veleno.....	20
Protezione dalla morte.....	20
Scudo d'energia minore.....	21
Scudo d'energia maggiore.....	21

Alcune note



Quello che state leggendo è il libro degli incantesimi di Barbarian, per giocare dovete scaricare anche il regolamento (reperibile a questa URL :

<http://run.to/icb>

oppure

<http://digilander.iol.it/ICoboldiBerserker>

Per contattarmi : thekeeper31@yahoo.com).

Rispetto alla versione precedente alcuni incantesimi sono cambiati e suggerisco di utilizzare quelli nuovi in quanto riveduti e corretti.

Gli incantesimi sono divisi per gruppi (p.e. piromanzia, criomanzia, cura, ecc.) e seguono per ordine alfabetico.

Per ogni incantesimo è riportato:

Il Costo: cioè il numero di punti mana che vengono adoperati per quell'incantesimo. Qualora sia riportata la parola 'Speciale', significa che i punti mana impiegati possono variare e che si deve guardare la descrizione dell'incantesimo.

Il Raggio d'azione: cioè la distanza massima dalla quale può essere lanciato l'incantesimo. 0 (zero) metri indica che l'incantesimo si manifesta sullo stregone. *Al tocco* significa che lo stregone deve toccare il bersaglio.

La Durata: cioè il tempo in cui l'incantesimo resta attivo. La durata influisce sull'incantesimo e non sui suoi effetti.

Per esempio la durata dell'incantesimo pietrificazione è istantanea, ma gli effetti sulla vittima non lo sono (in questo caso sono permanenti). 'Speciale' indica che la durata può variare in base a dei parametri indicati nella descrizione.

Area: l'area (o la zona) su cui si manifestano le conseguenze. Per esempio se trovate scritto: "Area: Una zona di 6m di raggio", significa che la zona su cui si manifestano le conseguenze è di 6m di raggio.

Difficoltà: indica una penalità (o un bonus) da applicare al tiro abilità su 'Abilità Magiche' durante il lancio dell'incantesimo.

Conoscenze Magiche: la percentuale minima di Conoscenze Magiche per poter apprendere l'incantesimo.

Regola opzionale

A discrezione del Narratore, un utente di magia può decidere di lanciare un incantesimo con un costo più basso o più alto di quello necessario.

Per ogni punto magia in meno si ottiene una penalità di -5% al tiro su Abilità Magiche, se al contrario si utilizzano più punti magia del necessario si ottiene un bonus di +5% per ogni punto magia in più.

Modifiche alla versione precedente

Incantesimi adattati ai punti mana.

Molti incantesimi sono stati riveduti e corretti, si consiglia di utilizzare questo manuale d'ora in poi.

Incantesimi

AEROMANZIA

Ciclone

Costo: 20
Raggio d'azione: 500 m
Durata: 6 round.
Area: 50 m di diametro
Difficoltà: -50%
Conoscenze Magiche: 90%

Come Tornado, ma di gran lunga più potente. Tutte le creature con Tag inferiore o uguale a 60 e gli oggetti pesanti meno di 5 tonnellate vengono spazzate via e lanciate ad un'altezza di 1d100 metri. Per ogni 3 metri di caduta subiscono 1d6 danni da caduta (non parabili da armi o armature). Il ciclone rimane nella zona scelta dallo stregone e non si sposta fino alla fine dell'incantesimo.

Colpo d'aria

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +15%
Conoscenze Magiche: 5%

Un forte spostamento d'aria colpisce una creatura a scelta dello stregone. La vittima deve effettuare una prova su For con penalità di 15 + 1 punto per ogni punto mana speso dallo stregone. In caso di fallimento la vittima viene gettata indietro di 1d4 metri.

Disco d'aria

Costo: 1+Speciale
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 10 round.
Area: Speciale
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 15%

Lo stregone crea un disco d'aria del diametro di 1 metro capace di sostenere il peso di 50 Kg ogni punto mana speso. Il disco fluttua ad 1 metro da terra ed è sotto il controllo dello stregone, che può spostarlo a suo piacimento alla velocità di 3m per round.

Muro d'aria

Costo: Speciale.
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: Un volume di 36m³.
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 35%

In un punto scelto dallo stregone appare un muro di venti impetuosi del volume massimo di 36m³. Il muro non può essere circolare e dura 1 minuto per punto mana impiegato dallo stregone. Le creature che tentano di attraversare tale muro vengono respinte indietro. Per attraversare il muro serve una prova su For di liv 3.

Polvere

Costo: 3
Raggio d'azione: 30 m
Durata: 5 round.
Area: Una zona di 10 x 5 m
Difficoltà: +10%
Conoscenze Magiche: 1%

Nel punto deciso dallo stregone si alza una forte brezza che solleva molta polvere. In quell'area la visuale viene ridotta del 50% e vi è il 10% di prob. che le creature presenti rimangano accecate per 2 round.

Pressione

Costo: 6
Raggio d'azione: 100 m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 30%

Le creature con Cos inferiore o uguale a 16 subiscono uno schiacciamento che procure 1d4 danni (non parabili da armi o armature) e le stordisce per 1d4 round. Le creature con Cos superiore a 16 rimangono stordite per 1d2 round, e subiscono un solo punto danno.

Sussurro

Costo: 2
Raggio d'azione: 100 m
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 5%

Lo stregone può parlare a qualsiasi creatura distante non più di 100 m. L'incantesimo dura per il tempo necessario a formulare la frase. La creatura scelta dallo stregone percepisce le parole portate dal vento come un sussurro. Chi sta a meno di 1,5 m da tale creatura può percepire le parole effettuando un tiro sull'abilità Ascoltare.

Tornado

Costo: 14
Raggio d'azione: 100 m
Durata: 3 round.
Area: 10 m di diametro



Difficoltà: -20%
Conoscenze Magiche: 50%

Lo stregone crea un grande vortice d'aria del diametro di 10 m. Tutte le creature in tale zona con Tag inferiore o uguale a 30 e gli oggetti pesanti meno di 550 kg vengono sollevate da terra e scaraventate in aria. Le creature raggiungono un'altezza di 1d20 metri. Per ogni 3 metri di caduta subiscono 1d6 danni da caduta (non parabili da armi o armature). Il tornado resta nella zona scelta dallo stregone e non si sposta fino alla fine dell'incantesimo. Le creature possono salvarsi schivando con abilità dimezzata.

Vento impetuoso

Costo: 5
Raggio d'azione: 30 m
Durata: 10 round
Area: Una zona di 10 x 10 m
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 20%

Un vento burrascoso colpisce tutte le creature in un'area di 10x10 metri. Il vento riduce ad $\frac{1}{4}$ il movimento, inoltre è necessaria una prova su For di liv 2 per non cadere a terra. Per ogni round che si permane in tale zona c'è il 50% di probabilità di venir colpiti da qualche oggetto trasportato dal vento che causa 1 pf (non parabile da armi o armature). Le creature con Tag superiore a 40 non vengono influenzate da tale incantesimo.

Vortice

Costo: 5
Raggio d'azione: 30 m
Durata: 1 round.
Area: 3 m di diametro
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 40%

Lo stregone crea un vortice d'aria del diametro di 3m. che solleva tutte le creatura con Tag inferiore o uguale a 15 e gli oggetti pesanti meno di 100 kg lanciandoli ad un'altezza di 1d10 metri. Per ogni 3 metri di caduta subiscono 1d6 danni da caduta (non parabili da armi o armature). Il vortice resta nella zona scelta dallo stregone e non si sposta fino alla fine dell'incantesimo. Le creature possono salvarsi schivando.

CURA

Conservazione della vita

Costo: 3
Raggio d'azione: 3m
Durata: 10 round.
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 35%

Se lanciato su una creatura a zero punti Resistenza, questo incantesimo evita il diminuire di punti forza.

Cura

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 0m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 5%

Con questo incantesimo lo stregone può curare 1 punto Res per ogni suo punto mana speso.

Cura di massa

Costo: 3+Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantanea
Area: Un'area di 3m di raggio
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 55 %

Con questo incantesimo lo stregone può curare 1 punto Res per ogni suo punto mana speso oltre ai primi tre a 5 soggetti diversi entro un'area di 3 m.

Cura malattie

Costo: 2 + (1,2,3,4)
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: Variabile
Conoscenze Magiche: 60 %

Con questo incantesimo lo stregone può tentare di curare le malattie. La difficoltà viene stabilita dal Narratore in base al tipo di malattia che si tenta di curare. Malattia semplice +1, medio +2, difficile +3, mortale +4.

Cura veleno

Costo: 2 + (1,2,3,4)
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 20 %

Elimina istantaneamente qualsiasi veleno dal corpo della vittima. Veleno semplice +1, medio +2, difficile +3, mortale +4.

Ferma emorragia

Costo: 1
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +10%
Conoscenze Magiche: 5%



Questo incantesimo ferma istantaneamente la perdita di punti ferita in un arto gravemente danneggiato.

Ferma veleno

Costo: 1
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +15%
Conoscenze Magiche: 1%

Ferma per 1 giorno gli effetti di qualsiasi veleno. Allo scadere del giorno il veleno tornerà a far effetto.

Guarigione

Costo: 14
Raggio d'azione: 3m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 50 %

Guarisce completamente il soggetto (Ripristina tutti i punti Res). Inoltre annulla gli effetti degli incantesimi di necromanzia quali Raggio di debolezza e Decomposizione.

Ricostruzione corporea

Costo: 10
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 1 giorno
Area: Una creatura
Difficoltà: -15%
Conoscenze Magiche: 50 %

Questo incantesimo ricostruisce un arto gravemente danneggiato o tranciato. Il tempo necessario è pari a 1 giorno. Per creature più grandi di un uomo potrebbe essere necessario usare più volte quest'incantesimo.

Rigenerazione

Costo: 7
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 10 round
Area: Una creatura
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 50 %

Cura 3 punti Res al round fino alla fine dell'incantesimo.

Rianimazione

Costo: 16
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: -30%
Conoscenze Magiche: 70%

L'incantesimo permette di riportare in vita una creatura morta da non più di un giorno.

Resurrezione

Costo: 18
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: -50%
Conoscenze Magiche: 80%

Potente incantesimo che permette di riportare in vita qualunque creatura morta.

Vigore

Costo: Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +20%
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può ripristinare 1d6 punti Forza, ad un suo compagno, per ogni suo punto mana speso.

CRIOMANZIA

Gelare

Costo: 3 +Speciale
Raggio d'azione: 3m
Durata: Speciale
Area: Una sostanza
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 5%

Qualsiasi sostanza inanimata può essere portata fino a -50°C al ritmo di 1m³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto mana). Il materiale ghiacciato riduce la sua resistenza degli oggetti (p.e. armi e armature) di 1/3.

Ciascun fluido (non vivente) può essere portato alla temperatura di solidificazione al ritmo di 1m³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto mana). Ad esempio 1000 litri l'acqua possono essere tramutati in ghiaccio già al primo round.

Gran Freddo

Costo: 4
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Una zona di 3m di raggio
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 10%

La temperatura in una zona di 2m di raggio, a scelta dello stregone, si abbassa istantaneamente.

Lo sbalzo di temperatura è di 50°C. Ciò vuol dire che se prima la temperatura in quella zona era di 20°C, dopo





l'incantesimo è di - 30°C. Lo sbalzo di temperatura può bloccare per shock termico molte creature. Ogni creatura colpita deve, infatti, effettuare con successo un tiro caratteristica su Cos di liv. 2 o rimanere bloccata per 1d4 round.

Mano di ghiaccio

Costo: 3
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 1 round.
Area: Una creatura o un oggetto
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 20%

La mano dello stregone diviene incredibilmente fredda. Qualsiasi materiale toccato dalla mano dello stregone viene tramutato in ghiaccio. Il volume del materiale che si può ghiacciare è di 50dm³. Il materiale ghiacciato riduce la sua resistenza (p.e. armi e armature) di 1/6. Inoltre le creature toccate dallo stregone subiscono 1d4+2 danni da freddo, non parabili da armi o armature, ma in questo caso l'incantatore deve effettuare con successo un tiro abilità su Pugno.

Muro di ghiaccio

Costo: Speciale.
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: Un volume di 36m³.
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 30%

In un punto scelto dallo stregone appare un muro di ghiaccio del volume massimo di 36m³. Il muro dura 1 minuto per punto mana impiegato dallo stregone. Per distruggere il muro una quantità di danni pari a 60.

Raggio del gelo

Costo: 6
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura o un oggetto
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 50%

Lo stregone fa partire dalla sua mano un raggio gelido e mortale (temperatura -200°C) che arriva fino a 30m. Gli oggetti colpiti cristallizzano immediatamente e vanno in frantumi. Se una creatura viene colpita da tale raggio subisce 3d4 danni da freddo non parabili da armi o armature e deve effettuare con successo un tiro caratteristica su Cos di livello 3. In caso di fallimento la zona del corpo colpita viene cristallizzata e distrutta. La vittima può tentare la schivata ma con valore ridotto ad ¼. La parata con lo scudo è inefficace.

Statua di ghiaccio

Costo: 12

Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: -15%
Conoscenze Magiche: 45%

La vittima di questo incantesimo viene tramutata in un pezzo di ghiaccio, a meno che non effettui con successo un tiro caratteristica di livello 3 su Cos. La vittima subisce 1d8 danni (non parabili da armi o armature) e una specie d'ibernazione. Se la statua di ghiaccio viene attaccata, basta 1 colpo per distruggerla e uccidere la vittima (compresi gli oggetti che portava).

Tempesta di ghiaccio

Costo: 9
Raggio d'azione: 30m
Durata: 4 round
Area: Una zona di 12m di raggio
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 60%

In una zona di 6m di raggio a scelta dello stregone si crea una tempesta di ghiaccio. Tutte le creature ivi presenti subiscono 1d6 danni da freddo (non parabili da armi o armature) per ogni round che stanno in quella zona.

DISINCANTAMENTO

Annulla vincolo

Costo: 4
Raggio d'azione: 6m
Durata: Speciale
Area: Un demone
Difficoltà: -70%
Conoscenze Magiche: 20%

Lo stregone può eliminare i vincoli dell'incantesimo Evoca/Vincola demone. L'incantesimo tuttavia è molto difficile da eseguire e non è detto che una volta tolto il vincolo il demone sia amichevole.

Annullamento

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: Speciale
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 80%

Elimina una magia a scelta dell'incantatore. Il costo dell'incantesimo è pari al costo della magia che si vuole annullare. L'incantesimo non funziona sulle creature evocate e sugli incantesimi istantanei.

Breccia

Costo: 4
Raggio d'azione: 30m



Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 10%

Con questo incantesimo lo stregone può eliminare 1 incantesimo di protezione che richieda un costo minore di 6.

Breccia potenziata

Costo: 8
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 30%

Con questo incantesimo lo stregone può eliminare 1 incantesimo di protezione che richieda un costo minore di 12, oppure 2 incantesimi con costo minore a 6.

Breccia superiore

Costo: 12
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 60%

Con questo incantesimo lo stregone può eliminare 1 incantesimo di protezione che richieda un costo minore di 18, oppure 3 incantesimi con costo minore a 6.

Disgiunzione

Costo: 18
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Un oggetto o speciale
Difficoltà: Variabile
Conoscenze Magiche: 90%

Questo potente incantesimo può distruggere un oggetto magico.

La difficoltà varia in base al tipo di oggetto e viene stabilita dal Narratore.

Inoltre questo incantesimo può distruggere demoni e creature nate dalla magia. In questo caso la difficoltà della magia è pari alla Res della creatura.

Risveglio

Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 10%

Elimina un incantesimo di ipnosi con costo inferiore a 6.

Risveglio potenziato

Costo: 8
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 30%

Elimina un incantesimo di ipnosi con costo inferiore a 12, oppure 2 con costo inferiore a 6.

Risveglio superiore

Costo: 12
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 60%

Elimina un incantesimo di ipnosi con costo inferiore a 18, oppure 3 con costo inferiore a 6.

Visione del vero

Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: 6m di raggio.
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 20%

Elimina tutti gli incantesimi di Illusione in un'area di 6m di raggio con costo inferiore a 6.

Visione del vero potenziata

Costo: 8
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: 6m di raggio.
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 40%

Elimina tutti gli incantesimi di Illusione in un'area di 6m di raggio con costo inferiore a 12.

Visione del vero superiore

Costo: 12
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: 6m di raggio.
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 80%

Elimina tutti gli incantesimi di Illusione in un'area di 6m di raggio con costo inferiore a 18.

EVOCAZIONE



Evoca spirito di polvere

Costo: 1
Raggio d'azione: 3m
Durata: 10 round
Area: Nessuna
Difficoltà: +25%
Conoscenze Magiche: 1%

Viene creato un piccolo turbine di polvere che esegue gli ordini dello stregone nelle sue possibilità.

Lo spirito di polvere ha 2 punti resistenza e non può attaccare. Può però spiare e riferire quello che sente allo stregone.

Evoca serpenti

Costo: 3
Raggio d'azione: Speciale
Durata: 10 round.
Area: Nessuna
Difficoltà: +10%
Conoscenze Magiche: 5%

Entro 1d4 round dall'evocazione giungono 1d6 serpenti che eseguiranno gli ordini dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo.

I serpenti di solito hanno 20% di probabilità di colpire, 5 punti resistenza e infliggono 1D2 punti di danno. Tuttavia il custode può decidere diversamente.

Alla fine dell'incantesimo i serpenti ritornano da dove sono venuti.

Evoca servitore di Yezud

Costo: 3
Raggio d'azione: 0m
Durata: Speciale.
Area: Mano dello stregone
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 20%

Nella mano dello stregone si materializza una sfera di giaietto lucido. Se la sfera viene toccata da mani diverse da quelle dello stregone, si trasforma in un ragno nero e lucido che attacca con un pungiglione velenoso (attacco 70%). Il veleno è mortale

(Tiro caratteristica su Cos di livello 5) e uccide la vittima all'istante. La creatura ha RES 5 e nessuna difesa a parte la schivata del 30%. Una volta portato a segno un attacco il ragno scompare.

Evoca/Vincola demone

Costo: Speciale.
Raggio d'azione: 30m
Durata: Speciale.
Area: Speciale.
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 50%

Con questo incantesimo lo stregone può evocare o vincolare una creatura demoniaca.

Il costo è pari alla metà della Res del demone. Se lo stregone non conosce il punteggio necessario può tentare a caso, oppure documentarsi su antichi tomi di magia. Evocare significa richiamare una creatura da un altro luogo o dimensione (l'invocazione può richiedere parecchi minuti).

Spesso le creature evocate non sono amichevoli, in questo caso serve "vincolarle". Col vincolo lo stregone può dare un ordine al demone. Finito l'ordine il demone sparirà. Poiché alcune evocazioni richiedono parecchia fatica, spesso si ricorre a rituali di parecchie ore a cui partecipano molti stregoni e cultisti. Per vincolare un demone già vincolato bisogna prima ricorrere all'incantesimo di Disincantamento: *Annulla vincolo*.

I demoni che si possono evocare sono descritti nel Manuale delle Creature.

FOTOMANZIA

Arcobaleno

Costo: 16
Raggio d'azione: 10 metri
Durata: Istantaneo
Area: Da una a sette creature
Difficoltà: -20%
Conoscenze Magiche: 70%

Dalle mani dello stregone scaturiscono sette fasci di luce colorata, ognuno dei quali può colpire una creatura scelta dall'incantatore. I raggi sono troppo veloci per essere schivati; si può tentare di pararli con lo scudo, ma con tiro abilità dimezzato. Ogni fascio di luce possiede un potere particolare:

-Rosso: Causa 1d10 danni da calore non parabili da armi o armature.

-Arancione: risucchia 2d6 punti forza. La vittima può effettuare un tiro caratteristica su For di liv 3 per non subire gli effetti.

-Giallo: Paralizza il bersaglio per 3 round.

-Verde: Disintegra un oggetto inanimato del volume di 1 m³. Contro gli oggetti incantati l'incantesimo ha il 10% di probabilità di funzionare, in caso di successo l'oggetto perde uno dei suoi poteri.

-Azzurro: stessi effetti dell'incantesimo Raggio del Gelo.

-Indaco: stordisce la vittima per 1d4 round, nei quali non potrà attaccare.

-Violetto: Dimezza la Res della vittima (arrotondando per eccesso). E' permesso un tiro caratteristica su Cos di liv 3 per sfuggire agli effetti.

Buio/Luce

Costo: 3
Raggio d'azione: 30m
Durata: 1 ora.
Area: Una zona di 3m di raggio.
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 10%



Una zona di 3 m di raggio viene oscurata o illuminata per un'ora.

Flash

Costo: 2
Raggio d'azione: 30m
Durata: 1 round
Area: Una zona di 3m di raggio.
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 5%

Un'esplosione di luce intensa acceca per 1d4 round tutte le creature con organi visivi in una zona di 3m di raggio (scelta dallo stregone). Un tiro su Fdv di livello 3 nega gli effetti.

Focalizzare

Costo: 6
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 25%

Lo stregone può focalizzare i raggi solari su una creatura, proprio come una lente. La creatura subisce 1d8 danni istantanei di calore.

Fulmine

Costo: 9
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Speciale
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 40%

Dalle mani dello stregone si sprigiona una potente scarica elettrica che arriva fino a 30m. Tutte le creature presenti nella traiettoria e distanti fino a 3m. da essa subiscono 1d10+2. Questi danni non sono parabili da armature e scudi. La vittima può tentare la schivata ma con valore ridotto ad $\frac{1}{4}$. La parata con lo scudo è inefficace.

Oscuramento

Costo: 1
Raggio d'azione: 30m
Durata: 2 round
Area: Una fonte di luce (volume 3x3x3m)
Difficoltà: +35%
Conoscenze Magiche: 1%

Una fonte di luce, del volume massimo di 3x3x3m, viene oscurata per due round.

Sfocatura

Costo: 4
Raggio d'azione: 0m

Durata: 6 round
Area: Solo lo stregone.
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 20%

L'immagine dello stregone diviene sfocata. Tutte le creature che tentano di colpirlo subiscono una penalità al tiro del -30%.

Veste buia

Costo: 4
Raggio d'azione: 3m
Durata: 10 round
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 10%

Questo incantesimo può essere lanciato su qualsiasi essere vivente. L'incantesimo oscura parzialmente la creatura colpita e dà un bonus del 50% all'abilità di Nascondersi.

GEOMANZIA

Fango

Costo: 2
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una zona del volume di 9m³.
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può tramutare un volume di 9m³ di terreno in fango. Tutte le creature in questa zona vengono rallentate e compiono tutte le loro azioni alla metà della velocità normale.

Frantumazione

Costo: 3
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una zona del volume di 9m³
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 5%

Sbriciola 9m³ di terreno istantaneamente.

Getto terroso

Costo: 6
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 40%

Un potente getto di terra misto a schegge parte dal terreno e colpisce la creatura scelta dallo stregone. Tale creatura subisce 4+1d6 danni nella parte meno protetta del corpo. La vittima può salvarsi schivando con abilità dimezzata



oppure parando con lo scudo (lo scudo può non parare tutti i danni).

Mani della terra

Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: 1 ora
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 15%

Una mano di terra blocca la vittima di quest'incantesimo. La vittima può liberarsi con un tiro caratteristica su For di liv 3.

Muro di pietra

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: un volume di 36m³
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 35%

In un punto scelto dallo stregone compare un muro di roccia del volume di 36m³. Il muro può essere abbattuto da esseri con For e Tag maggiori di 25 o usando armi da botta o adatte a scavare. Il muro ha Res 100.

Pietrificazione

Costo: 10
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 55%

La vittima di questo incantesimo viene tramutata istantaneamente in pietra a meno che non effettui con successo un tiro caratteristica di livello 3 su Cos.

Schegge

Costo: 5
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Area di 3m di raggio.
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 25%

L'incantesimo crea un'esplosione di schegge dal terreno che colpiscono tutte le creature in un'area di 3m di raggio. Le creature subiscono 4 danni nella zona meno protetta del corpo.

Scossa tellurica

Costo: 1
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una zona di 6m di raggio.

Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 10%

Lo stregone crea una lieve scossa di terremoto in una zona del raggio di 6 metri. Tutte le creature ivi presenti perdono l'azione nel turno successivo.

Terremoto

Costo: 9
Raggio d'azione: 30m
Durata: 3 round
Area: Una zona di 6m di raggio.
Difficoltà: -25%
Conoscenze Magiche: 70%

Il terremoto distrugge un'area di 36m² sconvolgendola completamente. Le creature ivi presenti subiscono 4 danni finché rimangono nella zona.

IDROMANZIA

Agitare le acque

Costo: 7
Raggio d'azione: 100 m
Durata: 5 round
Area: 50 metri di diametro
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 30%

Lo stregone può creare delle turbolenze nelle acque. Tutte le imbarcazioni in tale zona si muovono a caso per 5 round a meno che le vittime non riescano in un tiro abilità su Navigare. Le creature in acqua devono riuscire un tiro su Nuotare o rischiano di affogare.

Bolla d'aria

Costo: 2
Raggio d'azione: 3m
Durata: 10 round
Area: Lo stregone o una creatura
Difficoltà: +15%
Conoscenze Magiche: 10%

Lo stregone crea una bolla d'aria nella quale può respirare sott'acqua per 10 round.

Geyser

Costo: 5
Raggio d'azione: 30 m
Durata: Istantaneo
Area: Un punto nel terreno
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 15%

Dal terreno si sprigiona un potente getto d'acqua. Il getto trascina con sé frammenti di roccia. Tutte le creature a meno di 3 metri subiscono 1d6+2 danni. Le creature



possono schivare con abilità dimezzate o parare con lo scudo.

Gorgo

Costo: 7
Raggio d'azione: 100 m
Durata: 5 round
Area: 100 metri di diametro
Difficoltà: -15%
Conoscenze Magiche: 50%

Quest'incantesimo funziona solo nei fiumi, laghi e mari. Lo stregone crea un vortice d'acqua del diametro di 10 metri. Tutte le creature o imbarcazioni distanti non più di 10 metri vengono attirate nel vortice e risucchiate. Per sfuggire all'incantesimo serve un tiro su Nuotare con penalità del 20%. Per le imbarcazioni serve un tiro su Navigare penalizzato del 10%. Una creatura risucchiata nel vortice deve effettuare un tiro caratteristica su Cos di liv 2 nel primo round, altrimenti comincia a soffocare e a perdere 1d4 pf per round. Per sfuggire al vortice deve riuscire in un altro tiro su Nuotare, questa volta penalizzato del 30%, se non ce la fa può ritentare nel round successivo, ma per ogni round che passa il tiro su Cos aumenta di un livello di difficoltà.

Muro liquido

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: un volume di 36 m³
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 35%

Lo stregone crea un muro liquido del volume di 36 m³. Per attraversare il muro occorre un tiro abilità in Nuotare.

Nebbia

Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: 5 round
Area: 10 m di raggio.
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 15%

Una nebbia fitta compare nella zona scelta dallo stregone. La visibilità in tale zona è di 1m.

Pioggia

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 30m
Durata: Speciale
Area: 10 m di raggio
Difficoltà: +10%
Conoscenze Magiche: 5%

Lo stregone fa piovere in una zona di 10 metri di raggio. La durata è di 1 minuto per ogni punto mana impiegato.

Trova acqua

Costo: 3
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 3 round
Area: Un punto nel terreno
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 30%

In un punto del terreno scelto dallo stregone si sprigiona un piccolo spruzzo d'acqua. L'acqua è potabile e se raccolta riempie un volume di 3 dm³ (3 litri).

Varco acquatico

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 5 round
Area: volume di 1m³
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 15%

Lo stregone crea un varco nell'acqua del volume di 1m³ per ogni punto mana speso.

ILLUSIONE

Duplicato

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 30m
Durata: Speciale
Area: Un oggetto
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 10%

L'incantesimo crea la perfetta immagine tridimensionale di un qualsiasi oggetto. Il costo è di 1 punto mana ogni 1m³. L'illusione dura finchè l'immagine non viene toccata.

Immagine

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 30m
Durata: 1 ora
Area: Speciale
Difficoltà: -5% per ogni 1m³
Conoscenze Magiche: 10%

Lo stregone può creare una qualsiasi immagine statica delle dimensioni di 1m³ per ogni suo punto mana speso. L'immagine, come già detto, è immobile e non produce rumori. L'immagine può essere più o meno fedele all'originale, questo dipende da quello che lo stregone vuole fare. Creare l'immagine di un sasso è banale, mentre quella di un mostro colossale mai visto prima potrebbe riuscire proprio male (in quanto poi non si muove). Il Narratore può permettere in certi casi un tiro percentuale (decidendo la difficoltà), alle creature che vedono l'immagine, per capire se è vera o meno. Ad esempio se lo stregone crea l'immagine statica di un mostro colossale,



chi lo vede potrebbe avere il 30% di probabilità di accorgersi dell'illusione.

Invisibilità

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 3m
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 40%

Lo stregone può rendere invisibile se stesso o una creatura. La durata è di un round ogni punto mana speso dallo stregone. Le creature invisibili attaccano normalmente, le vittime non possono schivare né parare i loro attacchi e attaccano con abilità dimezzata.

Maschera

Costo: 2
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 1 ora
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 5%

Lo stregone può cambiare l'aspetto del viso suo o di una creatura. L'illusione modifica leggermente i tratti somatici e non è possibile cambiare l'aspetto di un umano in una creatura di un'altra razza e viceversa. I cambiamenti che si possono fare riguardano esclusivamente il viso.

Miraggio

Costo: 8
Raggio d'azione: 30m
Durata: 1 ora per ogni punto mana speso in più
Area: Una zona di 12m di raggio
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 30%

Questo incantesimo crea una potente illusione che comprende immagini, suoni e odori. Il miraggio non può muoversi, anche se può contenere elementi in movimento. Il miraggio dura 1 ora per ogni punto mana speso in più. Valgono le stesse regole descritte negli incantesimi Immagine, Rumore e Odore.

Odore

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Una zona di 12m di raggio
Difficoltà: +15
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può creare un'illusione olfattiva. Gli odori creati tuttavia non hanno gli effetti degli odori originali. Ad esempio l'illusione dell'odore nauseabondo di una

particolare creatura non farà star male chi lo sente. La durata è di 10 minuti per punto mana speso.

Ologramma

Costo: 9
Raggio d'azione: 3m
Durata: 5 round
Area: Speciale
Difficoltà: -25%
Conoscenze Magiche: 50%

Lo stregone crea un'immagine identica alla sua che lo segue a 3m di distanza. Non è possibile distinguere lo stregone dal suo doppio e tutti gli attacchi contro lo stregone hanno il 50% di probabilità di colpire il suo doppio. L'ologramma svanisce dopo 5 round.

Rumore

Costo: 1
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Speciale
Difficoltà: +10%
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può creare un rumore proveniente da qualsiasi posto distante non più di 30m. da lui. Il rumore deve essere breve: un ruggito, uno scoppio. Come dice la parola stessa l'incantesimo crea rumori, perciò non si possono creare parole o frasi.

INCANTAMENTO

Arma devastatrice

Costo: 10
Raggio d'azione al tocco
Durata: 10 round
Area: Un'arma
Difficoltà: -30%
Conoscenze magiche: 65%

L'arma su cui viene lanciato questo incantesimo raddoppia i danni.

Arma di distruzione

Costo: 5
Raggio d'azione al tocco
Durata: 10 round
Area: Un'arma
Difficoltà: -20%
Conoscenze magiche: 50%

L'arma su cui viene lanciato questo incantesimo arreca danni molto più ingenti. In termini di gioco si tirano due volte i danni dell'arma e si sceglie il risultato maggiore. Per ogni 5 punti in più spesi dallo stregone l'arma guadagna un tiro addizionale su cui scegliere il risultato maggiore.

Arma di precisione

Costo: 2
Raggio d'azione: al tocco
Durata: 10 round.
Area: Un'arma
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 20%

L'arma guadagna un bonus di +5% sul tiro abilità.
Per ogni 2 punti in più utilizzati l'arma guadagna un ulteriore bonus di +5%. Qualsiasi attacco però fallisce sempre se si ottiene un 100 sul tiro abilità.

Arma di perfezione

Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 10 round.
Area: Un'arma
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 40%

L'arma sul quale viene lanciato questo incantesimo migliora la sua precisione. In termini di gioco si tira due volte sull'abilità dell'arma e si sceglie il risultato migliore. Per ogni 5 punti in più spesi dallo stregone l'arma guadagna un tiro abilità addizionale su cui scegliere il risultato migliore.

Arma ferente

Costo: 3
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 10 round
Area: Un'arma
Difficoltà: -5%
Conoscenze magiche: 30%

Un'arma guadagna un bonus di +1 ai danni.
Per ogni 3 punti in più spesi dallo Stregone l'arma guadagna un +1 addizionale.

Contingenza

Costo: 1+ Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Un oggetto
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 40%

Questo potente ed utilissimo incantesimo permette di accumulare punti mana in un oggetto.
La quantità di punti accumulabili dipende dal tipo di materiale e dalla grandezza; non tutti i materiali sono capaci di contenere energia magica. Se l'incantesimo fallisce o il materiale accumula più punti di quanti ne può contenere si disintegra liberando l'energia accumulata. Di solito gli oggetti che meglio resistono all'accumulo di punti sono le gemme e i materiali preziosi. L'accumulo di energia magica tuttavia danneggia qualsiasi tipo di oggetto

ed è per questo che ogni volta che lo stesso oggetto viene caricato perde un punto dal massimale di punti accumulabili e il 10% del suo valore.

A zero punti l'oggetto si disintegra.

Il costo dell'incantesimo è di un punto mana più il numero di punti che si vogliono inserire nell'oggetto.

Qui di seguito riportiamo come esempio alcune sostanze e il quantitativo di punti mana che possono accumulare.

Il valore indicato si riferisce a 1dm³ di sostanza.

Bronzo, Rame: 2
Argento: 3
Oro, Osso: 4
Agata, Quarzo, Turchese: 5
Cristallo, Diaspro, Onice: 10
Ambra, Ametista, Corallo, Granato, Giada: 15
Acquamarina, Perla, Topazio: 20
Carboncino, Opale: 25
Smeraldo, Rubino, Zaffiro: 30
Diamante: 35
Pietrastella, Tristallo, Speciale: 40

Identificare

Costo: Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Variabile
Area: Un oggetto
Difficoltà: Variabile
Conoscenze magiche: 50%

Questo incantesimo permette allo stregone di scoprire gli eventuali poteri magici di un oggetto. Per ogni punto mana speso l'incantatore ottiene una probabilità cumulativa del 10% sulla riuscita della magia. Ad esempio, se si impiegano 4 punti mana si avrà una probabilità di riuscita del 40%. La difficoltà viene decisa dal Narratore in base alle caratteristiche e ai poteri dell'oggetto. Il tempo necessario per apprendere tutti i dettagli dell'oggetto incantato è variabile e può andare da alcuni minuti fino ad alcuni giorni, la scelta spetta sempre al Narratore.

Infondere minore

Costo: Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Un oggetto
Difficoltà: Variabile
Conoscenze Magiche: 60%

L'incantesimo serve per infondere un altro incantesimo in un oggetto (comprese armi e armature).

Tuttavia non sarà permanente e appena usato l'oggetto tornerà normale. Si può decidere anche di far attivare gli incantesimi tramite un gesto o una parola specifica. Il costo è pari al costo dell'incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto moltiplicato per 3.

L'incantesimo non necessita l'impiego immediato di tutti i punti mana, cioè lo Stregone può interrompere il processo e riprenderlo dopo aver riacquisito punti mana necessari.



Tuttavia per ogni ora in cui il processo rimane inattivo esiste il 5% (cumulativo) di probabilità che l'incantesimo fallisca. La difficoltà dell'incantesimo è di -5% per ogni incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto o che già l'oggetto contiene.

Infondere maggiore

Costo: Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Un oggetto
Difficoltà: Variabile
Conoscenze Magiche: 80%

Come Infondere minore, ma l'incantesimo diviene permanente.

Il costo è pari al costo dell'incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto moltiplicato per 10.

L'incantesimo non necessita l'impiego immediato di tutti i punti mana, cioè lo Stregone può interrompere il processo e riprenderlo dopo aver riacquisito punti mana necessari. Tuttavia per ogni ora in cui il processo rimane inattivo esiste il 10% (cumulativo) di probabilità che l'incantesimo fallisca. La difficoltà dell'incantesimo è di -10% per ogni incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto o che già l'oggetto contiene.

IPNOSI

Blocco

Costo: 1
Raggio d'azione: 30m
Durata: 1 round
Area: Una creatura
Difficoltà: +15%
Conoscenze Magiche: 5%

Lo stregone può bloccare una creatura per un round. La creatura può sfuggire agli effetti dell'incantesimo riuscendo un tiro caratteristica su Fdv di liv 2.

Coercizione

Costo: 14
Raggio d'azione: 3m
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: -25%
Conoscenze Magiche: 60%

La vittima di tale incantesimo è obbligata ad eseguire un qualsiasi ordine impartitogli dallo Stregone. La restrizione è che tale ordine sia di una sola parola, rientri nelle capacità della vittima e non sia suicida (nota: comandare di attaccare qualcuno non è un ordine suicida). L'ordine deve essere molto chiaro, non generico, e impartito in una lingua nota alla vittima. L'incantesimo finisce quando la vittima ha portato a termine l'ordine ricevuto. Non ci sono tiri caratteristica per salvarsi da questo incantesimo.

Charme

Costo: 6
Raggio d'azione: 1m
Durata: 1 giorno
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 15%

Con questo incantesimo lo stregone può ipnotizzare una vittima guardandola negli occhi. L'incantesimo funziona su tutte le creature aventi organi visivi eccetto quelle con Fdv maggiore o uguale a 16.

Le vittime possono sempre tentare una prova caratteristica su Fdv di liv 2 per evitare l'incantesimo.

Chi non ce la fa diventa schiavo dello stregone e deve servirlo nel migliore dei modi. La vittima tuttavia non eseguirà ordini che vanno contro la sua natura etica o morale e ordini suicidi o rischiosi.

Confusione

Costo: 4
Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 round
Area: Una creatura
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 40%

Lo stregone può mandare in confusione una creatura. Le creature confuse cominciano a comportarsi in maniera caotica. Per vedere i comportamenti delle creature confuse si consulti la seguente tabella ad ogni round.

Tiro (1d4)	Effetti
1	Non fa niente
2	Attacca un avversario
3	Attacca un amico
4	Fugge

Le vittime possono salvarsi effettuando con successo un tiro caratteristica su Fdv di liv 3.

Dominio

Costo: 18
Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 round
Area: Una creatura
Difficoltà: -35%
Conoscenze Magiche: 70%

Lo stregone prende possesso della vittima e la obbliga a fare quello che vuole. Lo stregone ora vede attraverso gli occhi della vittima. Durante tutta la durata dell'incantesimo lo stregone non può muoversi. E' ammessa una prova su Fdv di liv 4 per la vittima.

Intimorire

Costo: 3



Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 round
Area: Una creatura
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 10%

La creatura vittima di quest'incantesimo subisce una penalità di -30% a tutti gli attacchi condotti contro lo stregone. L'incantesimo non ha effetto contro le creature con Fdv maggiore di 16.

Sonno

Costo: 7
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Fino a 10 creature
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 20%

Tutte le creature che falliscono un tiro su Fdv di liv 2 cadono in un sonno profondo. Le creature si risveglieranno dopo 1d4 ore.

Suggestione

Costo: 16
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: -20%
Conoscenze Magiche: 70%

Le vittime di questo incantesimo credono alle parole dello stregone che diventano per loro realtà. Lo stregone deve poter parlare loro in una lingua conosciuta e deve vederle. Ad esempio lo stregone potrebbe far credere ad un guerriero che la sua spada sia in realtà un serpente velenoso. Gli effetti della suggestione agiscono realmente sulla vittima e se il serpente dell'esempio precedente morderesse il guerriero, costui sarebbe talmente convinto di quello che sta accadendo che morirebbe anche se il veleno del serpente non è reale. E' concesso un tiro caratteristica su Fdv di liv 4.

NECROMANZIA

Decomposizione

Costo: 6
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round.
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 30%

Lo stregone deve eseguire con successo un tiro abilità su pugno, se la vittima viene colpita (è permessa la schivata), incomincia a perdere 2 punti Cos per round. Nel gioco questo si manifesta con una vistosa decomposizione del corpo della vittima. A zero punti la vittima muore. La

vittima può essere salvata dagli incantesimi di Cura: Cura Maggiore e Guarigione, oppure dal termine dell'incantesimo (6 round).

Disintegrazione

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 9m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura o un oggetto
Difficoltà: -25%
Conoscenze Magiche: 65%

Questo potente incantesimo distrugge istantaneamente i legami molecolari di ogni oggetto o creatura. Il costo è pari alla metà del valore di Tag della vittima (per gli oggetti tocca al Narratore decidere un valore). Nel caso in cui lo stregone impieghi un numero di punti mana inferiore, l'incantesimo non ha effetto. Le creature possono salvarsi con una prova su Cos di liv 3.
NB: Armi e oggetti magici, di solito, richiedono un alto costo.

Mano Nera di Set

Costo: 6
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantaneo.
Area: Una creatura
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 50%

Lo stregone deve effettuare un normale tiro abilità su pugno, se il tiro ha buon esito la vittima muore all'istante (la vittima può però tentare di schivare l'attacco). Nella zona colpita rimane impressa l'impronta di una mano nera. Questo incantesimo è difficile da reperire in quanto custodito gelosamente dagli alti sacerdoti di Set.

Orrore

Costo: 4
Raggio d'azione: 10m
Durata: 2 round.
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 20%

Lo stregone imprime nella mente della vittima terribili immagini di morte. La vittima deve effettuare con successo un tiro caratteristica su Coraggio di liv 3 o scappare terrorizzato per 2 round.

Parlare ai morti

Costo: 1+speciale
Raggio d'azione: 3m
Durata: speciale
Area: Un morto
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 1%

Lo stregone può fare tre domande ad un cadavere.



Il morto risponderà mentalmente.

Se il cadavere è morto da più di un anno occorre impiegare un punto mana per ogni ulteriore anno di morte.

Raggio di debolezza

Costo: 2

Raggio d'azione: 3m

Durata: Speciale

Area: Una creatura

Difficoltà: +5%

Conoscenze Magiche: 5%

La creatura colpita perde 2d4 punti mana, che potranno essere riacquistati col riposo.

Scheletro non-morto

Costo: 1 punto mana per ogni 5 punti di taglia dello scheletro.

Raggio d'azione: 10m

Durata: 1 ora

Area: Speciale

Difficoltà: +5%

Conoscenze Magiche: 20%

Lo stregone può ordinare ad uno o più scheletri di risorgere e servirlo per un'ora. Lo stregone spende un totale di punti mana pari a 1 ogni 5 punti taglia degli scheletri animati. Le statistiche degli scheletri sono quelle riportate nel 'Manuale delle Creature' sotto la voce Scheletro non-morto.

Dopo un'ora gli scheletri tornano com'erano prima. Se lo scheletro non è integro, cioè mancano una o più parti, rimarrà così anche dopo essere stato animato.

Tocco vampirico

Costo: 3

Raggio d'azione: Al tocco

Durata: Istantaneo.

Area: Una creatura

Difficoltà: +0%

Conoscenze Magiche: 10%

Lo stregone deve toccare con la mano la sua vittima eseguendo con successo un tiro abilità su pugno. Se la vittima viene toccata le perde per un giorno 1d4 punti Res che vengono aggiunti a quelli dello stregone. Se lo stregone supera il suo totale di punti Res, quelli in più gli rimarranno per 6 round.

PASSAGGIO

Camminare sull'acqua

Costo: Speciale.

Raggio d'azione: 0m

Durata: Speciale

Area: Lo stregone

Difficoltà: +0%

Conoscenze Magiche: 1%

Permette di camminare sull'acqua per 3m ogni punto mana speso.

Levitazione

Costo: 1

Raggio d'azione: 0m

Durata: Speciale

Area: Lo stregone.

Difficoltà: +5%

Conoscenze Magiche: 5%

Per ogni round di concentrazione lo stregone può fluttuare spostandosi solo verso l'alto o il basso.

Lo spostamento è di 3 metri per round.

Ogni round di concentrazione costa 1 punto mana oltre ai primi tre.

Trasporto via piante

Costo: 4

Raggio d'azione: 3m

Durata: Speciale

Area: Lo stregone e una creatura ogni 2 punti mana.

Difficoltà: -5%

Conoscenze Magiche: 15%

Se lo stregone si trova in una zona con molta vegetazione può ordinare alle piante di portarlo in un determinato posto. Se il percorso non è completamente possibile lo stregone verrà portato fin dove possibile.

Lo stregone può portare una creatura consenziente per ogni 2 punti mana spesi in più.

Porta rocciosa

Costo: 5

Raggio d'azione: 0m

Durata: 1 round

Area: Lo stregone

Difficoltà: +0%

Conoscenze Magiche: 15%

Lo stregone può attraversare la pietra e materiali solidi ma solo per un round. Se allo scadere di tale tempo lo stregone è ancora nella roccia morirà istantaneamente.

Ponte d'aria

Costo: 5

Raggio d'azione: 0m

Durata: 1 round

Area: Lo stregone.

Difficoltà: -5%

Conoscenze Magiche: 30%

Lo stregone può attraversare sospeso per aria qualsiasi zona non più lunga o alta di 10m.

Camminare nel fuoco

Costo: 6





Raggio d'azione: 0m
Durata: Speciale.
Area: 9m³
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 25%

Lo stregone può aprire un varco nel fuoco di 9m³. La durata è di 3 round per ogni punto mana oltre ai primi 6.

Volare

Costo: 10
Raggio d'azione: 0m
Durata: 1 ora per punto mana
Area: Lo stregone
Difficoltà: -15%
Conoscenze Magiche: 50%

Lo stregone può volare per 1 ora per ogni punto mana oltre ai primi 10.

Teletrasporto

Costo: 12
Raggio d'azione: 0m
Durata: istantanea
Area: fino a 100m
Difficoltà: -20%
Conoscenze Magiche: 60%

Lo stregone può teletrasportarsi fino a 100m nello stesso round in qualsiasi direzione. Se lo stregone decide di teletrasportarsi in una zona fuori dalla sua visuale può, ma potrebbero esserci conseguenze spiacevoli.

PIROMANZIA

Cono di fuoco

Costo: 7
Raggio d'azione: 0 m
Durata: Istantanea
Area: Un cono lungo 10m e largo 3m alla base.
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 50%

Dalla mano dello stregone scaturisce un getto infuocato a forma di cono (lungo 10m e largo 3 nel punto più lontano). Tutte le creature presenti in questa zona subiscono 1d8+1 danni (non assorbibili dall'armatura). I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. del 35%. Le vittime possono tentare la schivata se non sono nel centro del cono.

Ebollizione

Costo: 1
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 12 round
Area: Un fluido
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 1%

Ciascun fluido (non vivente) può essere portato alla temperatura di ebollizione al ritmo di 33dm³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto mana).

Mano infuocata

Costo: 3
Raggio d'azione: 30 cm
Durata: 4 round.
Area: Lo stregone
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 10%

La mano dello stregone prende fuoco (senza produrgli alcun danno). Appicca fuoco a qualsiasi materiale combustibile entro 30cm dalla mano del mago. Le vittime colpite dal fuoco subiscono 1d6 danni. L'attacco non può essere né parato né schivato. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. del 25%.

Muro di fuoco

Costo: Speciale.
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: Un volume di 36m³.
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 25%

In un punto scelto dallo stregone appare un muro di fuoco del volume massimo di 36m³. Il muro dura 1 minuto per punto mana impiegato dallo stregone. Le creature che attraversano tale muro subiscono 2d6 danni. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. del 40%. Il muro non può essere creato in uno spazio già occupato da creature.

Piroadardi

Costo: 4
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 30%

Dalle dita dello stregone partono 5 dardi di fuoco che colpiscono qualsiasi creatura, da lui scelta, a non più di 10 metri di distanza. Ogni dardo causa 2 danni da fuoco per un totale di 10. La vittima può schivare o parare con lo scudo ma deve eseguire queste azioni per ogni piroadardo. I danni non vengono assorbiti dalle armature.

Prigione di fuoco

Costo: 6
Raggio d'azione: 30 m
Durata: 1 ora
Area: Una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 45%



Una creatura con Tag massima di 25 viene imprigionata in un cilindro infuocato. La creatura imprigionata non subisce danni finché rimane all'interno della prigione infuocata. Attraversare il fuoco causa 2d6 danni da fuoco con probabilità di incendio del 50%. Inoltre la prigione causa a tutte le creature a meno di 3m da essa, 1d4 danni da calore con 20% di prob di incendio. Lo stregone può dissolvere la prigione quando vuole.

Riscaldamento

Costo: 4
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 6 round.
Area: Un oggetto
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 5%

Qualsiasi materiale inanimato viene riscaldato fino a 100°C al ritmo di 33dm³ per round (per ogni round si spreca un punto mana). Se l'oggetto su cui è lanciato questo incantesimo viene usato per colpire un avversario, la vittima subisce 1d4+2 danni da calore.

Scintille

Costo: Speciale
Raggio d'azione: 30 m
Durata: Istantanea
Area: Speciale
Difficoltà: +10%
Conoscenze Magiche: 5%

Per ogni 2 punti mana spesi lo stregone può far scaturire da una qualsiasi fiamma una scintilla. Ogni scintilla provoca 1 danno (parabile solo con lo scudo) e può appiccare fuoco a materiali infiammabili con una probabilità del 10%.

Sfera bruciante

Costo: 10
Raggio d'azione: 100 m
Durata: Istantanea
Area: 6 m di raggio
Difficoltà: -15%
Conoscenze Magiche: 60%

Una sfera di fuoco del diametro di 30 cm parte dalle mani dello stregone ed esplose in un'area di 6 metri di raggio. Tutte le creature in tale area subiscono 1d10+1 danni (non parabili da armi e armature). I materiali infiammabili prendono fuoco con un prob del 50%. Le creature ai margini dell'esplosione possono tentare la schivata.

Spruzzi lavici

Costo: 14
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 10 round
Area: 10 m di raggio
Difficoltà: -25%

Conoscenze Magiche: 70%

Un incantesimo veramente distruttivo. In un'area di 10 metri di raggio si formano delle crepe nel suolo da cui fuoriescono spruzzi di magma. Tutte le creature subiscono 3d4+2 danni per 10 round (non parabili da armi e armature). Le creature ai margini di tale zona possono tentare la schivata. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. del 70%.

PROTEZIONE

Aura di fuoco

Costo: 9
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 25%

Attorno allo stregone si crea una barriera infuocata. Lo stregone ottiene tutte le protezioni dell'incantesimo protezione dal gelo e in più tutte le creature a meno di 3m. dallo stregone subiscono 1d4 danni (50% prob materiali infiammabili).

Aura di gelo

Costo: 9
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 25%

Attorno allo stregone si crea una barriera infuocata. Lo stregone ottiene tutte le protezioni dell'incantesimo protezione dal fuoco e in più tutte le creature a meno di 3m. dallo stregone subiscono 1d4+1 danni da gelo.

Barriera magica

Costo: 5
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Speciale
Area: Solo lo stregone.
Difficoltà: +10%
Conoscenze Magiche: 10%

Attorno allo stregone si crea una barriera magica che annulla gli effetti di un solo incantesimo lanciato contro di lui e che abbia Conoscenze Magiche inferiore o uguale a 20%.

Defletti attacchi

Costo: 5
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 4 round.
Area: Solo lo stregone.
Difficoltà: +5%





Conoscenze Magiche: 5%

Dopo aver lanciato quest'incantesimo, chi attacca lo stregone con armi da tiro o lancio ottiene una penalità del -30%. Chi attacca con armi da mischia ottiene una penalità del -10%.

Invulnerabilità

Costo: 14
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 3 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: -20%
Conoscenze Magiche: 40%

Lo stregone diviene immune per 3 round ad ogni forma di attacco fisico che causi meno di 30 danni. Lo stregone non è però immune ai danni degli incantesimi e ai veleni.

Protezione dagli incantesimi minori

Costo: 7
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: -5%
Conoscenze Magiche: 30%

Lo stregone riceve un'immunità contro tutti gli incantesimi che richiedono un costo inferiore a 5. La protezione non funziona contro esseri evocati.

Protezione dagli incantesimi maggiori

Costo: 15
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: -30%
Conoscenze Magiche: 70%

Lo stregone riceve un'immunità contro tutti gli incantesimi che richiedono un costo inferiore a 15. La protezione non funziona contro esseri evocati.

Protezione dai demoni

Costo: 8
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 5 round
Area: Lo stregone o una creatura.
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 45%

Questa protezione conferisce una barriera magica contro gli attacchi condotti dai demoni. Per cinque round tutti gli attacchi condotti da un demone avranno abilità dimezzata e causeranno solo il minimo dei danni.

Protezione dai proiettili

Costo: 4

Raggio d'azione: 0 m
Durata: 6 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: +5%
Conoscenze Magiche: 5%

Quest'incantesimo penalizza gli attacchi portati contro lo stregone con armi da tiro e da lancio del -30%.

Protezione dal fuoco

Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round
Area: Lo stregone o una creatura.
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 15%

Quest'incantesimo conferisce allo stregone una protezione del 50% dai danni basati su fuoco (magico e non). Inoltre annulla la probabilità che gli oggetti infiammabili trasportati prendano fuoco.

Protezione dal gelo

Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round
Area: Lo stregone o una creatura.
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 15%

Quest'incantesimo conferisce allo stregone una protezione del 50% dai danni basati sul gelo (magico e non). Inoltre annulla la probabilità che gli oggetti trasportati vengano danneggiati dal freddo.

Protezione dal veleno

Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round
Area: Lo stregone o una creatura
Difficoltà: +0%
Conoscenze Magiche: 15%

La creatura toccata dallo stregone ottiene per 6 round una protezione totale contro il veleno. Se la vittima è già avvelenata l'incantesimo non ha effetto, ma bisogna ricorrere all'incantesimo di Cura: Cura veleno.

Protezione dalla morte

Costo: 8
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 2 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: -10%
Conoscenze Magiche: 40%

Lo stregone diviene immune agli incantesimi di necromanzia.



Scudo d'energia minore

Costo: 1

Raggio d'azione: 0 m

Durata: 6 round.

Area: Lo stregone.

Difficoltà: +10%

Conoscenze Magiche: 5%

Lo Stregone crea attorno a se una barriera di forze magiche che gli conferisce una protezione dagli attacchi del tipo (p)3(t)3(i)3. Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili con altri incantesimi.

Scudo d'energia maggiore

Costo: 6

Raggio d'azione: 0 m

Durata: 6 round

Area: Lo stregone.

Difficoltà: -10%

Conoscenze Magiche: 25%

Come Scudo minore, ma protegge (p)7(t)7(i)7.

