

# SEZIONE GENERICA

n.b.: Prodotto da Marco D'Innocenzo [pizzaifunghi@hotmail.it](mailto:pizzaifunghi@hotmail.it) con l'aiuto di David Destefanis [lirkas@gmail.com](mailto:lirkas@gmail.com), che ringrazio per la pazienza e per la revisione di questo compendio. Per pareri, consigli, etc. Contattatemi pure: [pizzaifunghi@hotmail.it](mailto:pizzaifunghi@hotmail.it) grazie. Marco D'Innocenzo

## RAZZE DI UMANOIDI TRATTATE IN QUESTO MANUALE

C'è da ricordare che le creature grandi (G) possono usare armi enormi (E) come tronchi d'albero o armi forgiate per loro e aggiungono +8 danni. Lo svantaggio è che il personaggio è grande: cambiano i danni causati dalle armi stesse contro di loro.

**BUGBEAR:** Umanoidi dal sangue color verde scuro (fanno appunto parte dei sangueverdi) di taglia M. Sono parenti più grossi e peloso dei goblin: alti 2 metri e più, con una pelle giallo-brunastra e fitta peluria. Hanno infravisione 18 m e parlano una lingua fatta di grugniti. Gli sciamani hanno accesso alle sfere di "necromanzia, guarigione, creazione e combattimento".

Modifiche razziali +1 a FOR, -1 a INT. Bonus razziali: +5% a muoversi silenziosamente e -5% a lettura linguaggi.

**GOBLIN:** Umanoidi dal sangue color verde scuro (fanno appunto parte dei sangueverdi) di taglia P. Hanno la faccia appiattita e naso largo, orecchie a punta e denti aguzzi. La pelle va dal giallo all'arancio. Hanno infravisione 18 m, ma alla luce solare hanno malus di -1 ai TxC. Gli sciamani goblin hanno accesso totale a "combattimento, elementale (acqua e terra) e vegetale", limitato a "creazione". Se attaccato da creature medie o grandi ha bonus di +2 alla CA. Modifiche razziali -2 a FOR e COS. Bonus razziali: +5% a svuotare tasche, scoprire trappole e muoversi silenziosamente.

**HOBGOBLIN:** Umanoidi dal sangue color verde scuro (fanno appunto parte dei sangueverdi) di taglia G. Più grandi dei goblin, ma meno di un orco, queste creature hanno infravisione 18 m e sono furbi. Se passano a 18 m o meno da un elfo, ne sente l'odore con una probabilità pari a 1-3 su 1d6.

Modifiche razziali -1 al CAR. Bonus razziali: +5% a sentire rumori.

**MEZZORCHI:** Gli incroci tra 1 donna e 1 orco hanno ereditato infravisione 18 m e un'intelligenza quasi umana. Sono versatili a livello di classi. Umanoidi di taglia M. Modifiche razziali -2 a CAR. Se militare con FOR 18, va subito a 18/00 se senza tirare la percentuale.

**ORCHETTI:** Umanoidi dal sangue color verde scuro (fanno appunto parte dei sangueverdi) di taglia M. Hanno pelle ispida e pelosa, sono curvi con la mandibola sporgente e la faccia che assomiglia a quella dei cinghiali. I canini sono molto sviluppati. Anche loro hanno infravisione 18 m. Se attaccato da creature medie o grandi ha bonus di +2 alla CA. Bonus razziali: +10% a sentire rumori e disporre e rimuovere trappole.

**ORCHI, MERROW e ORCHI MAGI:** Grossi umanoidi (G) dal sangue color verde scuro (fanno appunto parte dei sangueverdi) alti fino a 3 m di peso fino a 180 kg. Il colore della pelle va dal giallo-bruno al violaceo. Puzzano più dei coboldi (se è possibile). Vivono in media come 1 uomo. CA di base 5 anziché 10. Modifiche razziali +1 a FOR, -2 a CAR. Bonus razziali: +5% a sentire rumori e scalare pareti.

Modifiche razziali dell'orco magi +1 a FOR, -2 a SAG. CA di base 4. Bonus razziali: +5% a lettura linguaggi e muoversi silenziosamente.

**ELFO MARINO:** Sotto i cavalloni delle coste selvagge vive l'elfo marino, parente acquatico degli elfi dei boschi. I capelli sono spesso verdi che sfumano verso il blu. A differenza delle sirene hanno le gambe e portano indumenti fatti di alghe e piante sottomarine intrecciate. La loro cultura è pacifica e di rado si vedono attaccati. Hanno il 10%+5% x livello di possibilità di nascondersi tra le alghe sottomarine, senza che gli altri riescano a vederli. Possiedono +1 alle reazioni con tridenti e lance. Sono immuni allo charme ed al fascino (RM 90%). Essendo schivi, abitano in città popolate solo dalla loro razza e odiano i sahuagin e gli ixitxachtls. Per livelli massimi, le classi anche maghi specialisti, etc. vedi elfo.

**MALENTI:** Tra gli elfi marini e i loro odiati nemici sahuagin c'è un legame che nessuna delle due razze riconoscerebbe apertamente: se nel raggio di 1,5 km dall'accampamento sahuagin ci sono degli elfi marini, capita che 1 su 100 sahuagin neonati assomigli ad un elfo marino. Questi incroci detti malenti vengono per lo più divorati dai genitori. Malvagi come i sahuagin, sono comunque delle spie eccezionale perché sanno individuare nel raggio di 36 m la posizione degli elfi marini, anche invisibili. Parimenti i delfini possono individuare i malenti con il 20% di possibilità nel solito raggio, quindi questi mammiferi sono odiatissimi da questa razza. Se malenti e sahuagin si accoppiano, la prole è per forza di malenti. Questo ha fatto nascere intere comunità di questo tipo. Per il livello massimo, le classi possibili vedi i mezzelfi. Hanno bonus alle abilità del ladro equivalenti ai mezzelfi.

**SIRENIDI:** Di taglia M dall'aspetto umanoide, hanno 1 bellezza fuori dal comune. Abitanti di ogni profondità marine, hanno la pelle chiara e gli occhi verdi scuro o viola, se non azzurri. Innatamente esperte di arti magiche, hanno RM 20%, +2 ai TS contro veleno e immuni a gas di ogni tipo. Spade corte, giavellotti e pugnali sono comuni. Modifiche: +1 a DES E CAR, -1 a FOR e COS. Bonus: +5% a muoversi silenziosamente a lettura linguaggi.

**TRITONI:** Si dice che provengano dal piano dell'elemento acqua e siano stati posti sul primo materiale per qualche scopo o compito. Sono una razza acquatica di schivi e non violenti e spesso preferiscono fare prigionieri piuttosto che uccidere. Sono comunque vendicativi con chi ha ucciso un tritone. Hanno FM 12 sulla terraferma e Nu 15, RM 10%+5% x livello. Raggiunto il 10° livello possono, concentrandosi per un round, richiamare 5d4 ippocampi, 1d10 leoni marini o 5d6 cavallucci marini giganti che arriveranno in 1d6 round. Si cibano di molluschi e pesce. Il loro nemico naturale è la seppia gigante. Vivono in media 300 anni, ma i maghi e gli alti sacerdoti anche 500. Bonus +5% a sentire rumori e muoversi silenziosamente.

**COBOLDI:** Rettili umanoidi alti non più di 90 cm, con pelle squamosa color ruggine o brunastra. Puzzano di cane bagnato e acqua stagnante. Hanno occhi rossi con due piccole corna. Amano vestirsi di stracci ed hanno delle codine non prensili da topo. Emettono guaiti quasi come fossero cani. La loro religione permette l'accesso totale alle sfere "vegetale, animale e convocazione" e limitato a "guarigione". Hanno infravisione 18 m. hanno malus di -1 ai TxC quando combattono alla luce del giorno (non di una torcia). Se attaccato da creature medie o grandi ha bonus di +4 alla CA. Ha -3 a FOR e COS, come modifica dettate dalla razza, bonus del 15% a svuotare tasche, disporre e rimuovere trappole e -10% a scalare pareti e lettura linguaggi.

**UOMO LUCERTOLA:** È un selvaggio umanoide rettiliforme che vive di razzie di carogne o di pesca e raccolto. Pesa 90-112 kg ed il colore della sua pelle va dal verde scuro al grigio al marrone con riflessi a causa delle scaglie. La coda è lunga 90-120 cm e non è prensile. Oltre a parlare la loro lingua, può imparare anche le altre normalmente anche se avrà dei problemi a comprendere le cose difficili e di pronuncia, data la sua lingua biforcuta come i serpenti. Ha +1 alle reazioni nell'acqua. La CA base è 5 e non 10 come gli umani. Il FM è 12 e Nu 6. Non modifica le caratteristiche in base alla razza. ha bonus del 10% a muoversi silenziosamente, sentire rumori e -5% a lettura linguaggi.

**UOMO SERPENTE (YUAN-TI):** Tempo fa, gli adoratori di un antico dio serpente ricevettero 1 benedizione dal loro oscuro idolo: d'ora in avanti i loro discendenti avrebbero avuto i discendenti in parte serpenti. Gli abomini sono quelli più benedetti, la razza più pura che conoscono. Gli Yuan-ti sono discendenti di uomini il cui sangue è stato inquinato e possono avere diverse porzioni del corpo di serpente. Sono molto intelligenti di norma e malvagi. Tramano per i loro sordidi scopi. Divorano animali e umanoidi. Sono divisi in 3 tipi: purosangue, mezzosangue e abomini. Un purosangue può essere confuso con 1 uomo all'80% dei casi perché le differenze sono piccole: pupille a fessura, lingua biforcuta, zanne. I mezzosangue sono in parte uomini e in parte serpenti. Gli abomini invece sono interamente serpenti con 1 sola caratteristica umana come testa o braccia. Gli yuan-ti parlano la loro lingua. RM 20% e dal 4° livello: paura, buio r di 4,5 m, incantare serpenti, dal 7° livello: bastone-serpente, neutralizzare veleni, suggestione e metamorfosi 1 volta al giorno. Hanno anche senza conoscere le sfere sacerdotali vegetale e animale. Modifiche razziali +1 a INT, -3 a CAR

**GNOLL:** Sono grosse iene umanoidi di taglia M. Il corpo è bipede e le mani prensili. Hanno il pelo grigio-verde scuro. Possiedono un fiuto infallibile che gli permette di determinare la posizione di persone ed oggetti nel raggio di 18 m anche al buio. Solitamente i militari sono ranger, a prescindere dall'allineamento. Modifiche razziali +1 a FOR, -1 a INT e CAR. Bonus: +10% a *disporre e rimuovere trappole, sentire rumori e scassinare serrature*.  
**MINOTAURI:** Sono umanoidi derivanti da una maledizione. Hanno taglia M, testa di toro e corpo di umano. La dieta che seguono è carnivora e i loro nemici naturali sono gli umanoidi, in particolare gli gnoll. Possiedono un fiuto infallibile che gli permette di determinare la posizione di persone ed oggetti nel raggio di 18 m anche al buio. Cacciano e rapiscono le donne umane per continuare la specie, essendo solo maschi. Il loro odorato permette loro di percepire esattamente nel raggio di 18 m chi si nasconde. Come attacco speciale hanno la carica con la quale esercitano +2 ai TxC e ai danni degli attacchi con le armi e con le corna che fanno 2d8 + bonus della FOR. Modifiche razziali +2 FOR e COS -2 SAG E CAR con CA base 6. Bonus razziali: +10% a *disporre e rimuovere trappole e scassinare serrature*.

## MULTICLASSI

**BUGBEAR:** guerriero/sacerdote e guerriero/ladro.

**COBOLDO:** sacerdote/ladro.

**ELFO/ELFO MARINO/ELFO OSCURO:** guerriero/mago, mago/ladro e guerriero/ladro.

**GOBLIN:** guerriero/sacerdote e sacerdote/ladro.

**GNOLL:** guerriero/sacerdote, sacerdote/ladro, sacerdote/ranger e guerriero/ladro.

**GNOMO/SVIFFERIN/SPRIGGAN:** guerriero/chierico, guerriero/illusionista, guerriero/ladro, chierico/illusionista, chierico/ladro, illusionista/ladro.

**HALFING:** guerriero/ladro.

**HOBGOBLIN:** guerriero/sacerdote, sacerdote/ladro e guerriero/ladro.

**MEZZELFO/MALENTE:** guerriero/sacerdote, guerriero/mago, guerriero/ladro, sacerdote/ranger, sacerdote/mago, ladro/mago, guerriero/mago/sacerdote, guerriero/mago/ladro.

**MEZZORCO:** guerriero/sacerdote, guerriero/mago, guerriero/ladro, sacerdote/ranger, sacerdote/mago, ladro/mago, guerriero/mago/sacerdote, guerriero/mago/ladro.

**MINOTAURO:** guerriero/sacerdote, guerriero/mago, guerriero/ladro, ranger/ladro, ranger/sacerdote, ranger/mago.

**NANO/DERRO/DUERGAR:** guerriero/sacerdote, guerriero/ladro.

**ORCHETTO:** guerriero/sacerdote, guerriero/ladro, guerriero/mago, sacerdote/ladro, sacerdote/ladro.

**ORCHI, MERROW** guerriero/sacerdote e guerriero/ladro.

**ORCHI MAGI:** guerriero/mago, sacerdote/mago e ladro/mago.

**SIRENIDE:** guerriero/ladro, sacerdote/ladro, mago/sacerdote e mago/ladro.

**TRITONE:** guerriero/mago, sacerdote/mago e ladro/mago.

**UOMO LUCERTOLA:** guerriero/sacerdote e guerriero/ladro.

**UOMO SERPENTE (YUAN-TI):** guerriero/mago (o convocatore), sacerdote/mago (o convocatore) e ladro/mago (o convocatore).

## MASSIMI LIVELLI RAGGIUNGIBILI

|                                 | Guerriero/Militari | Esperto di magia         | Chierico        | Ladro/Vagabondo |
|---------------------------------|--------------------|--------------------------|-----------------|-----------------|
| <b>BUGBEAR:</b>                 | 12°                | -                        | 7°              | 9°              |
| <b>COBOLDO:</b>                 | 8°                 | -                        | 9°              | 12°             |
| <b>ELFO MARINO/OSCURO</b>       | 12° (ranger 15°)   | 15°                      | 12°             | 12°             |
| <b>GNOLL:</b>                   | 12° (ranger 12°)   | -                        | 9°              | 11°             |
| <b>GNOMO/SVIFFERIN/SPRIGGAN</b> | 11°                | - (illusion./tecom. 15°) | 9°              | 13°             |
| <b>GOBLIN:</b>                  | 10°                | -                        | 9°              | 12°             |
| <b>HALFING:</b>                 | 9°                 | -                        | 8°              | 15°             |
| <b>HOBGOBLIN:</b>               | 11°                | -                        | 9°              | 12°             |
| <b>MEZZELFO/MALENTE:</b>        | 14° (ranger 16°)   | 12°                      | 14° (druido 9°) | 12°             |
| <b>MEZZORCO:</b>                | 12°                | 7° (tecomante 10°)       | 8°              | 10°             |
| <b>MINOTAURO:</b>               | 12° (ranger 8°)    | 8°                       | 7°              | 10°             |
| <b>NANO/DERRO/DUERGAR</b>       | 15°                | -                        | 10°             | 12°             |
| <b>ORCHETTO:</b>                | 10°                | 7° (tecomante 9°)        | 8°              | 10°             |
| <b>ORCHI MAGI:</b>              | 8°                 | 9°                       | 8°              | 9°              |
| <b>ORCHI, MERROW:</b>           | 10°                | -                        | 9°              | 11°             |
| <b>SIRENIDE:</b>                | 8°                 | 7°                       | 10°             | 10°             |
| <b>TRITONE:</b>                 | 10° (ranger 8°)    | 11° (convocatore 10°)    | 8°              | 9°              |
| <b>UOMO LUCERTOLA:</b>          | 12°                | -                        | 7°              | 9°              |
| <b>UOMO SERPENTE (YUAN-TI):</b> | 7°                 | 10° (convocatore 12°)    | 10°             | 8°              |

**n.b.:** con 14-15 al punteggio principale aggiungere +1 livello a quanto descritto nella tabella; con 16-17 aggiungere +2 livelli; con 18 aggiungere +3 livelli e con 19 al punteggio primario aggiungere +4 livelli raggiungibili.

## MILITARI

### GUERRIERO KITS

#### CACCIATORE DI PREDE

**Descrizione:** Guerriero con requisito minimo DES 12 e SAG 10. Per le razze ammesse vedi *vantaggi*, tuttavia ci sono molti mostri non appartenenti a queste razze che contano arcieri tra le loro file come i giganti, i centauri, i kuo-toa, trogloditi, etc.

**Ruolo:** Bravo cacciatore e ottimo tiratore perfino cavalcando anche creature volanti oltre che cavalli, etc. Caccia prede per poi rivenderle vive o meno al mercato (anche schiavi umanoidi se è malvagio).

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari. **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Se appiedato e da fermo vuole colpire un bersaglio che rientra nella gittata minima dell'arma da lancio in cui ha specializzazione (purché arco) non tira nel mucchio, ma ha la certezza di colpire il nemico prefissato se decide di colpire con 1 freccia sola a fine round. Può usare le armi da lancio cavalcando in movimento superiore a quello di base: ad es. mentre sta inseguendo 1 nemico su 1 cavalcatura massimo a FM x 3.

Dal 7° livello può definire 1 tipo di animale/mostro come *Suo Compagno Preferito* con il vantaggio di aver bonus +2 ai TxC se lo cavalca e dandogli bonus +2 ai TS. Tale animale può essere comprato, allevato, addestrato come preferisce. A seconda della razza del guerriero può decidere tra:

Elfi - Mezzelfi: cervi, alci, cervidi. Se acquatici: delfini, cavallucci giganti, etc. Se oscuri: ragni giganti.

Gnoll –felini, grandi felini.

Goblin: lupi, cinghiali, cani selvatici, pipistrelli giganti.

Halfing: elefanti, mammut, olifanti.

Orchetti - Mezzorchi: aquile, grandi uccelli, pterodattili.

Tritoni: delfini, cavallucci giganti, pesci, etc.

Umani: aquile giganti, moab, grifoni, cavalli, cammelli, ippogrifi, etc.

**Svantaggi:** Non può indossare armature più pesanti di quella di maglia. Non attira mai seguaci automaticamente al raggiungimento di alti livelli.

## TIRATORE SCELTO

**Descrizione:** Guerriero tiratore scelto con requisito minimo SAG 9 e DES 12, umano, mezzelfo, gnomo anche sviffering, nano anche derro o duergar, tritone, sirenide, mezzorco, uomo lucertola che viene addestrato all'uso di balestre, fiocina e archibugio. Numerosi mostri non appartenenti a queste razze è tuttavia possibile che contino tiratori scelti tra le loro file come i giganti, elfi oscuri.

**Ruolo:** Ottimo tiratore di professione. E' facile trovarne nelle città fortificate dell'underdark o in comunità sangueverdi o gnoll come guardia cittadina.

**Vantaggi:** Se rientra nella gittata minima dell'arma da lancio (balestra o archibugio) non tira nel mucchio, ma ha la certezza di colpire il nemico prefissato. Quando si specializza in balestre o archibugio, ottiene i vantaggi che di solito sono propri della specializzazione negli archi: vince sempre l'iniziativa e aggiunge i bonus della forza al tiro per colpire ed al danno. Se prende la mira con balestra o archibugio per 5 round, può colpire obbligando la vittima umanoide o animale con DV/livelli inferiori ai suoi, a 1 TS contro morte in aggiunta al normale danno.

**Svantaggi:** Può specializzarsi in armi solo da lancio e non può usare scudi. Non può avere tesoro oltre a quello che indossa.

## FROMBOLIERE

**Descrizione:** Guerriero proveniente da comunità arretrate culturalmente e primitive o comunque di taglia piccola o minore, con requisito minimo DES 10: halfing, coboldo, goblin, spiritello, pixie che viene addestrato fin da piccolo all'uso di armi da lancio possono essere buoni frombolieri.

**Ruolo:** Ottimo lanciatore a distanza, difficilmente competitivo nello scontro diretto, preferisce tendere imboscate e dileguarsi.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e dei vagabondi. **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Quando usa pietre da lancio può, superando 1 prova di DES con malus cumulativo di -3 se la vittima che attacca è di taglia M o con malus -1 se superiore, far rimbalzare la pietra lanciata sul corpo del bersaglio come un sasso in uno stagno. In questo caso infligge solo 1 danno + bonus della FOR per ogni rimbalzo. Questa tecnica può essere usata per togliere cariche di magie come *pelle coriacea*.

Ottiene bonus +2 al 1° livello alla prova nwpr di *nascondersi nell'ambiente naturale*. Ogni 5 livelli successivi ha un altro bonus +1 a tale prova. Tale abilità non va confusa con *nascondersi nell'ombra*: essa funziona solo nell'ambiente naturale anche di giorno.

**Svantaggi:** Può specializzarsi in armi solo da lancio semplici come le seguenti: frombola (cestus), fionda, mazzafionda, bolas, boomerang, dardo.

## PALADINO KITS:

### CONDOTTIERO DEL CAOS

**Descrizione:** Militare fanatico di allineamento caotico neutrale umano, sangueverde o minotauro di ogni provenienza e civiltà: da quelle evolute quelle semianalfabete con CAR 14 minimo. Teorizza il rovesciamento dell'ordine stabilito dalle società, dal nobile, dalla casta reggente, etc. come unica bilancia sociale: il suo fanatismo lo porterà a cercare di convincere il popolo a ribellarsi contro il nobile che controlla la regione, il sistema democratico se presente, etc. La legge della jungla, quella del più forte è l'unica in cui è possibile realizzarsi perché ogni individuo secondo lui ha il diritto di comandare sé stesso. Questo non gli vieta di insediarsi come nuovo re della comunità, anche se presto il ruolo gli diverrà stretto e noioso e lo lascerà.

**Ruolo:** Oratore combattente, sia che venga da tribù barbare che da grandi città, cerca il modo per ottenere il conseguimento dei suoi ideali per poi andarsene. Rivoluzionario colto e raffinato, oratore senza meta, passa la sua vita a ordire rivolte e a essere inseguito inevitabilmente dai suoi nemici.

**Vantaggi:** Può attaccare alle spalle a differenza del paladino. Non ha una etica come il paladino normale, ma quella dell'anarchia e del rovesciamento della società. Ha una resistenza al magico contro magie di controllo come *dominio*, *comando*, blocchi mentali, etc. del 25%+2% x livello se fatti da chi ha livelli inferiori o uguali al suo. Sono esclusi gli inc. di *charme*, *suggestione*, etc. che non impongono controlli, ma sensazioni e suggerimenti.

Ha +2 a tutti i TS. È immune alle malattie non magiche. Ha lo stesso diritto all'arma sacra dei paladini tradizionali, ma non è obbligatorio che sia una spada: può decidere anche tra altro tipo di arma come ascia, mazza, mazzafrusta, archibugio se il master lo permette. I poteri legati a tale arma sono da considerarsi contro i personaggi spiccatamente legali come i cavalieri e non contro i malvagi.

Dal 3° livello ha l'abilità *mutevolezza dell'aura*: ogni magia che tenti di individuare l'aura o lettura del pensiero su di lui ha il 5% x livello successivo di dare risultati mutevoli ogni round confondendo i risultati se fatta da chi ha livelli pari o inferiori al suo.

Dal 5° livello, può fare un'arringa alla anarchia di durata 1 round minimo 1 volta al giorno verso tutti coloro che sono nel raggio di 9 m da lui, con il 50% di possibilità di *dissolvere controlli mentali* come *comando*, *dominio*, blocchi mentali, etc. su ogni presente nell'area d'effetto che lo comprende parlare e se presenti creature convocate magicamente con *attirare mostri* ad esempio, esse diventeranno indipendenti. Il master ne decide quindi le reazioni: fuga, attacco di chi è più vicino o del convocatore, alleanza al condottiero del caos fino alla fine della magia di convocazione.

Dall'8° livello ha una progressione di magie come i paladini tradizionali delle sfere *combattimento*, *divinazione*, *cura*, *charme*.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di guai. Non può avere tesoro oltre a quello che indossa. Può avere adepti solo caotici. Non ottiene cavalcatura automaticamente al 4° livello. Non cura tramite imposizione delle mani e non ha altre auree automatiche oltre quelle descritte. Non ha 1 struttura gerarchica di riferimento, ma gruppi nomadi e segreti di sacerdoti e militari caotici come lui.

## VAGABONDI: LADRO KITS

### GUASTATORE

**Descrizione:** Sabotatore di costrutti e tecnocostrutti, prevalentemente sangueverde. Deve avere minimo FOR 12 e DES 10. Numerosi mostri non trattati in questo manuale è tuttavia possibile che contino guastatori.

**Ruolo:** lo spaccatore di armamentari e costrutti per eccellenza, viene portato in guerra o assoldato come sabotatore silenzioso per le sue innate abilità di mettere fuori uso sistemi difensivi delle città, armi d'assedio, carri, tecnocostrutti, etc.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e dei vagabondi. **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Ha la possibilità di poter mettere fuori funzione 1 costrutto non golem come 1 orologio, un'arma da assedio, 1 carro, etc. semplicemente colpendolo con armi da mischia per almeno 1 round intero. Ha infatti un'abilità particolare: guastare. Peculiare e riservata di questo kit, non conferisce la conoscenza di come funziona, ma è l'innata capacità di arrecar danni con il minimo uso di colpi a qualsiasi tipo di costrutto. Per costrutti complessi come un acquedotto, una nave, una mongolfiera, etc. il master assegna malus a questa percentuale come crede e può imporre un tempo minimo per guastare ad esempio una nave, un ponte, etc. Tecnocostrutti o costrutti magici dimezzano la percentuale.

**Svantaggi:** Non può avere tesoro oltre a quello che indossa.

### ERRANTE DELLE GEMME

**Descrizione e ruolo:** Questo vagabondo con requisiti minimi (e primari) INT 12 e SAG 12 aperto a ogni razza sangueverde e rettile, appartiene a gruppi nomadi che si spostano continuamente e nel loro vagabondare hanno appreso l'arte di usare l'energia latente nelle gemme preziose per ottenere inc.: toccando 1 gemma di valore, essa s'illumina debolmente e lui riesce a usarne la magia intrinseca che da 1 lato comporta 1 effetto magico e dall'altro distrugge la gemma stessa. Il ruolo all'interno della tribù nomade è di saggio e commerciante, detentore della saggezza e della conoscenza degli antichi e quindi è spesso consigliere oltre che intagliatore artigiano, compratore e valutatore di gemme. Ogni allineamento è permesso. INT 15 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Rientra nel gruppo dei vagabondi a tutti gli effetti e segue la tabella dell'avanzamento dei livelli e dei P.E. del ladro. Parte al 1° livello con 1 gemma di valore 5d4 x 10 m.o. capace di contenere 5d4 livelli di magie e 3d6 m.o.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle degli esperti di magia e quelle dei vagabondi. **Wpr:** ha le stesse limitazioni del ladro.

**Vantaggi:** Ogni volta che tocca 1 gemma può passare 1 round intero in meditazione con essa in mano e se supererà 1 prova di INT -4, potrà capire quanti livelli di inc. è possibile effettuare con essa e quali se il master assegna 1 lista che la gemma può contenere a seconda del suo valore/rarità. Successivamente toccandola a piacimento o avendola fissata sul suo bastone o mazzafionda, egli può lanciare magie che un mago di pari livello potrebbe lanciare senza bisogno di studiare giornalmente da libri o cose del genere. L'energia delle gemme non può essere ripristinata e comporta lo sbriciolamento progressivo della gemma usata. Va da sé che questa classe è dipendente dal possesso di queste gemme, il che spinge a accaparrarne sempre in grande numero. Le magie normalmente lanciabili grazie all'energia latente delle gemme sono quelle delle scuole di *evocazione*, *alterazione*, *convocazione*, *divinazione*, *elementale della terra*, *illusione*. Numerose razze di mostri hanno questi vagabondi nella tribù. Ha il 5% di possibilità al primo livello di *svuotare tasche*, *scalare pareti* e *lettura linguaggi* come 1 ladro, modificabile per razza e ingombro.

**Svantaggi:** Lo svantaggio principale è il fatto di dipendere da gemme per poter lanciare magie. Non riceve seguaci nemmeno costruendo edifici di pregio, non può avere più tesoro di quello che riesce a portare con se e su carri trainati. Non può leggere pergamene nemmeno agli alti livelli. Può usare le armi concesse ai maghi, niente armature o scudi.

### SICARIO

**Descrizione:** Questo kit di ladro i cui requisiti minimi sono DES 12 e SAG 10, non può essere buono. Ogni razza è ammessa: anche acquatiche e dell'underdark, anche se elfi, gnoll e orchetti sono i più numerosi.

**Ruolo:** All'interno della gilda o nei quartieri malfamati è sempre disponibile a omicidi su commissione. Ogni città grande è per lui luogo d'affari. Se proviene dal "medioriente", dalle "indie" o dall'"oriente" potrà usare armi di quelle zone culturali anziché quelle descritte per il ladro (occidentale).

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei vagabondi.

**Vantaggi:** Oltre alle abilità classiche del ladro ha anche *attacco improvviso*: se si trova ad 1 distanza non superiore a 1,5 m dalla vittima ignara delle sue intenzioni ostili può tentare di colpirla usufruendo di bonus come se si trovasse alle sue spalle. Questa abilità risulterà inutile in una situazione in cui la vittima s'aspetti 1 attacco. Per quanto riguarda il moltiplicatore del danno nel caso di *pugnalarle alle spalle* dal 1° al 4° livello è x 3, aumentando sempre agli scaglioni successivi di conseguenza, fino a x 5 quando un altro ladro di pari livello lo ha a x 4.

**Svantaggi:** La sua fama di tagliagole lo precede e il suo aspetto è senza dubbio non socievole. Ha malus -3 alle reazioni del CAR.

### NUOVE ABILITA' SPECIFICHE DEI LADRI

**ARRAFFARE:** Abilità di poter in ogni round trovarsi in mano 1 oggetto impugnabile (se presente nelle vicinanze: 1 m) in 1 mano da scagliare o brandire come un'arma oltre al normale numero di attacchi e senza la possibilità di specializzarsi: al massimo è possibile che vengano inflitti 1d3 danni da lancio di suppellettili varie come 1 portacenere, un sasso, un bicchiere, etc. Non può essere impugnata 1 arma con questa abilità, ma permette di poter afferrare 1 oggetto anche se la dichiarazione a inizio round è stata di altro genere.

**SENSO DEL LADRO:** Questa abilità esclusiva di razze particolari come i rettili e gli gnoll, è equiparabile a *sentire rumori*, ma basata su altri sensi: i rettili hanno la possibilità di sentire la presenza del calore attraverso la lingua e gli gnoll hanno un fiuto in grado di sentire gli odori anche minimi a distanza di 9 m. Lo stesso vale per i licanthropi e le razze che hanno a che fare con gli animali in generale come i rashaka. Può essere usata anche per individuare licanthropi o altre creature legate a loro.

|                                  | Attacco improvviso | Guastare | Arraffare | Senso del ladro |
|----------------------------------|--------------------|----------|-----------|-----------------|
| <b>BUGBEAR:</b>                  | -                  | +10%     | -5%       | -               |
| <b>COBOLDO:</b>                  | +5%                | -20%     | +10%      | -               |
| <b>ELFO MARINO/OSCURO:</b>       | -                  | -        | -         | -               |
| <b>GNOLL:</b>                    | -                  | -5%      | -         | +15%            |
| <b>GNOMO/SVIFFERIN/SPRIGGAN:</b> | -                  | -        | -         | -               |
| <b>GOBLIN:</b>                   | +5%                | -5%      | -         | -               |

|                          |      |      |      |      |
|--------------------------|------|------|------|------|
| HALFING:                 | -    | -    | +10% | -    |
| HOBGOBLIN:               | +5%  | +10% | -5%  | -    |
| MEZZELFO/MALENTE:        | +15% | -    | -    | -    |
| MEZZORCO:                | +15% | +5%  | -    | -    |
| MINOTAURO:               | -    | +10% | -10% | -    |
| NANO/DERRO/DUERGAR:      | -    | -    | -    | -    |
| ORCHETTO:                | +5%  | +5%  | +5%  | -    |
| ORCHI MAGI:              | -    | -5%  | -    | -    |
| ORCHI, MERROW:           | -    | +10% | -10% | -    |
| SIRENIDE:                | +15% | -    | -    | -    |
| TRITONE:                 | -    | -    | -    | -    |
| UOMO LUCERTOLA:          | +10% | +5%  | +5%  | +10% |
| UOMO SERPENTE (YUAN-TI): | +5%  | -    | -    | +15% |

## SACERDOTI

### STREGONE DOTTORE

**Descrizione e ruolo:** Questo particolare chierico con requisiti minimi SAG 16 e INT 9 e di razze possibili: sangueverdi, rettili o minotauro, non ha limitazioni di allineamento e combina magie sacerdotali e degli esperti di magia. Considerato consigliere esperto e potente nella tribù, può usare solo armi che un mago potrebbe usare e nessuna armatura. Con il requisito primario (SAG) 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** Nessuna limitazione.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, ma solo delle sfere sacerdotali a cui ha accesso. Può fare incantesimi anche di 1 scuola di magia decisa al 1° livello ma come se fosse di livello dimezzato arrotondato per eccesso per il calcolo del raggio d'azione, etc. Ad es.: al 5° livello può lanciare magie dei maghi come se fossero di 3°.

**Svantaggi:** Trattasi di una rivisitazione del kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids*.

## ESPERTI DI MAGIA

### CONVOCATORE KIT: CONVOCATORE DI WURM

**Descrizione e ruolo:** Questo kit è accessibile solo a tritoni e yuan-ti maghi convocatori o multiclasse (è aperto a queste razze infatti). Sono specializzati nella convocazione di wurm: mostri rettili serpentiformi di grandi dimensioni che popolano ogni ambiente e perfino le grandi profondità marine (serpenti marini). I tritoni convocano essenzialmente serpenti marini dal momento che difficilmente vengono a trovarsi sulla terraferma. Hanno comunque entrambe le razze notevole considerazione nella guerra dove vengono impiegati i wurm da loro convocati.

**Nwpr:/Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** Con l'inc. *trovare familiare* di I livello è possibile solo convocare 1 serpente non velenoso anche acquatico. Dal 7° livello può definire *Pozzo Sacrificale* 1 pozzo di pietra da lui costruito con 1 spesa di 2000 m.o. etc. sul quale può convocare mostri o animali ad esempio con *attirare mostri, portale e attirare animali* che cadendo nel buco per gravità, scompariranno (verranno sacrificati). Può quindi convocare 1 wurm al giorno di taglia G-E, che effettua 1 solo attacco per round con il morso da (2d8 + bonus FOR) danni. Tale mostro che abita nel suolo o nelle profondità marine o addirittura nelle paludi viene convocato per 16 ore e ha 1 DV ogni 3 DV di mostri/animali così sacrificati e ubbidirà a suoi comandi mentali senza comportare la spesa di round di azione, per poi scomparire scavando 1 solco nel terreno o allontanandosi nel mare alla fine della durata. Tale creatura ha INT 5-7, FOR 21, CA 2, FM 18 - Nu 18, Resistenza al Magico 35% e thac0 in base ai DV.

**Svantaggi:** Quando la temperatura dell'ambiente è inferiore a 8°C ha malus -2 sull'iniziativa dei suoi wurm.

## CRONOMANTE

**Descrizione:** Mago generico che proviene da altri tempi o che ha studiato particolarmente la scuola di cronomanzia. Requisiti minimi sono INT 17 e SAG 16. Razze ammesse solo umani, elfi, mezzelfi. Restrizioni di allineamento: non possono essere caotici.

**Ruolo:** Questi potenti maghi non hanno ruoli attivi nella società perché danno molto spazio allo studio di magie della scuola cronomantica che li porta a distaccarsi dalle cose mondane, anche se può essere utile in certe situazioni. Può lanciare magie della scuola di cronomanzia. Se le poche informazioni non sono considerate sufficienti per introdurlo nelle ambientazioni, consultare il manuale ufficiale TSR "*chronomancer*".

**Nwpr:/Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** Ha accesso alla scuola di *cronomanzia* proibita agli altri maghi.

**Svantaggi:** provenendo dal futuro ha atteggiamenti strani nel socializzare: malus +2 ai tiri sul CAR.

## INCISORE DI MALEFICI

**Descrizione e ruolo:** Mago generico con requisiti minimi INT 15 e SAG 16 umano, mezzorco, orchetto, orco magi di allineamento malvagio, specialista in magie che maledicono, creano un'aura indesiderata delle vittime, la inibiscono. Trattasi di uno specialista nella scuola di *maledizione*. E' un potente mago capace di aspirare a potere all'interno della tribù grazie alla minaccia e alla magia.

**Nwpr:/Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** Ha accesso alla scuola di *maledizione*, +1 ai TS purché della scuola di *maledizione*. I suoi inc. di *maledizione* danno malus -1 ai TS se previsti. Dal 10° livello dà 1 ulteriore malus -1. Ha Resistenza al Magico del 3% x livello contro maledizioni come quelle delle mummie, etc.

**Svantaggi:** Ha atteggiamenti strani nel socializzare, ispirando sfiducia a causa del suo aspetto: malus +2 ai tiri sul CAR.

## MAGO DELL'OMBRA

**Descrizione e ruolo:** Specialista umano, elfo, mezzelfo con requisiti minimi INT 15, SAG 16, esperto in incantesimi che hanno a che fare con il semipiano delle ombre. Usa magie della *scuola dell'ombra* che da esso trae origine.

**Nwpr: / Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi: / Svantaggi:** Tale specialista vede al buio non magico come fosse giorno. Le magie della scuola dell'ombra diventano più forti in presenza di oscurità e meno forti con la luce: i TS richiesti alle vittime per resistere a questi inc. hanno bonus +2 se fatti in pieno giorno; malus -1 se fatti di sera o alla luce di una lanterna ad esempio; malus -2 se in presenza di luce di torcia o lunare; mentre avranno malus -3 se illuminati solo dal bagliore delle stelle o di una candela; malus -4 nell'oscurità totale. Al 4° livello lo specialista ottiene di avere i malus di 1 categoria meno penalizzata: padrone dell'ombra, in presenza di oscurità totale otterrà solo i malus come fosse in presenza di luce stellare ad esempio. Dal 7° scala di 2 categorie e dal 10° livello di 3. (quindi riguardo all'esempio di prima non avrà malus). Ricordiamo inoltre i malus che ci sono in condizioni di oscurità:

Al chiaro di luna c'è malus -1 al danno e ai TS. Alla luce stellare malus -3 ai suddetti e -2 alla CA. In presenza di oscurità totale malus -4 al danno, ai TS e alla CA. Inoltre non saranno applicati i bonus della FOR ai danni. Scuole opposte sono *evocazione* e *scongiurazione*.

Se le poche informazioni non sono considerate sufficienti per introdurlo nelle ambientazioni, consultare il manuale ufficiale TSR "skills and power".

## MENTALISTA

**Descrizione e ruolo:** Mago generico con requisiti minimi INT 15 e SAG 16 di razza umana specialista in magie che hanno a che fare con il controllo mentale e la mente in genere. La scuola di mentalismo infatti include anche magie come *esp*, *assassino spettrale*, *dominio*, etc. In questo è differente dall'incantatore classico che ha magie anche capaci di rendere magici gli oggetti, etc.

**Nwpr:/Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** Raggiunto l'8° livello ottiene un ulteriore bonus +1 contro magie che influenzano la mente del mentalista. Dall'11 livello può *individuare charme*, *blocchi mentali*, etc. su 1 soggetto sul quale passa 1 round a concentrarsi (effetto simile a *individuazione dello charme* dei sacerdoti). Dal 14° può *dissolvere* 1 magia di charme o controllo mentale con il 50% di possibilità ogni giorno purché fatta da chi ha livelli/DV non superiore ai suoi impiegando 1 round intero avendo la vittima a 10 m e non di più di distanza.

**Svantaggi:** Scuole opposte sono *invocazione* e *necromanzia*.

Se le poche informazioni non sono considerate sufficienti per introdurlo nelle ambientazioni, consultare il manuale ufficiale TSR "skills and power".

## MENTALISTA KIT: LOBOTOMISTA, TORCHIATORE DELLA MENTE

**Descrizione e ruolo:** Questo mago di razza orchetto, mezzorco o orco magi, è un kit del mentalista sopradescritto. E' il torturatore mentale per eccellenza, comune nelle razze dei mostri come gli illithid, ma anche tra le file degli orchi magi.

**Nwpr:/Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** L'abilità aggiuntiva, rispetto al mentalista di base, del lobotomista è quella di penetrare nelle menti altri aprendo varchi mentali per poter incantarle meglio: se passa almeno 5 round davanti a 1 vittima nel raggio di 10 m con il chiaro intento di entrare nella sua mente, essa cumulerà malus -1 ai TS contro inc. mentali del lobotomista per ogni 1 turno successivo e continuativo che il mago resta concentrato in questo modo, senza far nient'altro. Questo vuol dire che più tempo avrà il lobotomista, più sarà pericoloso per la sua vittima. Questi effetti terminano dopo 8 ore. Fino a quel momento però la mente della vittima sarà facilmente incantabile da parte del mago.

**Svantaggi:** Scuole opposte sono *invocazione*, *scongiurazione* e *necromanzia*.

## MENTALISTA KIT: NEUROK

**Descrizione e ruolo:** Questo mago con requisiti minimi SAG 17 di razza yuan-ti, mezzorco o minotauro, è un kit del mentalista sopradescritto. E' addestrato a resistere agli attacchi mentali, comune nelle razze dei mostri come gli illithid, ma anche tra le file degli orchi magi.

**Nwpr:/Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** L'abilità aggiuntiva, rispetto al mentalista di base, del neurok è quella di avere 1 Resistenza al Magico contro attacchi mentali del 3% x livello. Ogni magia come *charme*, *dominio*, etc. che lo bersaglia, potrà essere contrastata grazie all'allenamento mentale al quale è stato sottoposto e che funziona anche con armatura e/o scudo.

**Svantaggi:** Scuole opposte sono *invocazione*, *illusione* e *necromanzia*.

## TECNOMANTE

**Descrizione e ruolo:** Mago con requisiti minimi INT 16 di razza gnomo, orchetto, mezzorco specialista nella scuola di *tecnomanzia*. Il tecnomante è il classico inventore per eccellenza, lo si può trovare in 1 laboratorio a inventare o a progettare soluzioni tecnologiche. Questi maghi non hanno ruoli attivi nella società perché danno molto spazio allo studio di magie della scuola di tecnomanzia.

**Nwpr:/Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** Ha accesso alla scuola *tecnomanzia* proibita agli altri maghi. Come gli specialisti (illusionisti ad es.), ottiene bonus riferiti alla scuola di tecnomanzia, compreso 1 numero maggiore di magie ogni giorno rispetto al mago generico e dà malus -1 ai TS contro inc. della sua scuola se previsti.

**Svantaggi:** Scuole opposte *necromanzia* e *natura*.

## ELENCO MAGIE NUOVE ESPERTI DI MAGIA

### Livello I

#### IMPULSO DEL MOMENTO (charme)

R. d'azione 120 m

Componenti S

Durata 1 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo delle sirenidi, degli yuan-ti e di tutte le creature con elevato charme naturale. Il mago riesce a provocare un'emozione incontrollata di breve durata nella vittima umanoide che non s'accorgerà dell'attacco fallendo il TS e che comporta un suo gesto involontario: un gesto di stizza oppure la vittima vuol afferrare e fare suo un oggetto nel suo campo visivo ad una distanza di 4,5 m da lui al massimo, all'interno di un dialogo, può essere uno sbrocco verbale, un tentativo di furto, un gesto ostile nei confronti del possessore della fonte di interesse che non necessariamente si traduce in un attacco, ma potrebbe. Insomma questo vuol essere un infastidimento che dovrà essere recuperato con inventiva del personaggio e CAR. Questo inc. non può essere fatto su chi ha SAG 16 o più. La vittima non s'accorgerà dell'attacco fallendo il TS.

## Livello II

### **CONTROCONVOCAZIONE** (convocazione/scongiurazione)

R. d'azione 30 m +5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Il mago effettua una magia simile a *dissolvi magie*, ma che influenza solo mostri, ombre, animali e simili convocate con magie o poteri psichici presenti nell'area d'effetto. Solo 1 dado vita di creature per livello del mago sono colpibili con l'incantesimo. Componente materiale: un po' di pepe.

### **DISTRARRE CON LA SEDUZIONE** (charme)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1d4 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo delle sirenidi, degli yuan-ti e di tutte le creature con elevato charme naturale. Il mago riesce a provocare un'emozione in coloro che lo guardano nel raggio di 3 m, che comporta un'attrazione fisica pronunciata nei suoi confronti che faranno abbassare le difese necessarie in una situazione: lo sguardo sarà obbligatoriamente rivolto verso il mago, permettendo ad altri di non essere notati mentre fanno le loro azioni nel round purché non palesamente rumorose o eclatanti: all'interno di una taverna il ladro del gruppo avrà mano libera, etc. Qualunque attacco necessita di un tiro per la sorpresa comunque. Questo inc. non può essere fatto su chi ha SAG 16 o più.

## Livello III

### **TERMOVISIONE** (alterazione)

R. d'azione 18 m

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo degli yuan-ti permette di percepire le fonti di calore presenti nel raggio di 18 m anche in piena oscurità.

## Livello IV

### **INSINUARE TERRORE** (charme)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto raggio 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo delle sirenidi, degli yuan-ti e di tutte le creature con elevato charme naturale. Il mago riesce a incutere soggezione a chi gli sta davanti e lo guarda causandogli malus -3 alle reazioni in caso volesse attaccare il mago stesso per paura nei suoi confronti.

## Livello V

### **SPIRITO DI EMULAZIONE** (incantamento/charme)

R. d'azione 60 m + 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1d4 creature nel cubo di spigolo 4,5 m

Tiro Salvezza speciale

Tale magia permette di creare nelle vittime un potente spirito di emulazione nei confronti del mago. Ogni creatura colpita che fallisce 1 TS contro incantesimi con bonus di SAG si blocca sul posto ed inizia a fare le stesse mosse che fa il mago. Se il mago si avventa contro qualcuno, esse si avventeranno contro qualcuno, il primo a tiro (sia esso un compagno, un PG, un nemico), se il mago si picchia la testa con un ramo, si picchieranno la testa con l'oggetto più vicino a disposizione. Se 1 creatura in emulazione viene attaccata, si libera dall'incantesimo. Ogni 6 p.f. autoinflitti, ha diritto ad un altro TS contro incantesimi. Materiale: piuma di pappagallo (si consuma).

## Livello VI

### REPULSIONE DEI SOGGETTI (charme)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo delle sirenidi, degli yuan-ti e di tutte le creature con elevato charme naturale. Il mago riesce a modificare l'umore nell'umanoide nel raggio d'azione che non s'accorgerà dell'attacco fallendo il TS, provocandogli 1 sensazione di disagio e profonda sfiducia in ogni persona in quel momento: la situazione fa diventare questo inc. utile o meno a seconda se pensiamo a 1 colloquio per una pace possibile tra due fazioni, un accordo importante, etc. Non c'è il controllo delle azioni che farà la vittima. Questo inc. non può essere fatto su chi ha SAG 19 o più. In termini di gioco la vittima è da considerarsi indisponente e cambia in questo senso di 2d4 gradini della tabella delle reazioni del CAR. E' necessario 1 CAR elevato e discorsi suadenti per riportarlo a *amichevole* e disponibile ad ascoltare. Naturalmente non è da applicarsi in situazioni limite.

## Livello VII

### SERVITORI (charme)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo delle sirenidi, degli yuan-ti e di tutte le creature con elevato charme naturale. Il mago riesce a provocare un'emozione incontrollata in ogni umanoide nel raggio di 4,5 m che non s'accorgeranno di niente fallendo il TS, provocando loro un senso di profonda ammirazione e diventando suoi spontanei protettori per la durata di uno *charme* con la differenza che il sentimento non è solo di amicizia, ma più profondo e che porterà anche a difenderlo al costo della vita contro nemici anche forti senza andare contro carattere e allineamento. La descrizione è volutamente lacunosa per dare al master la possibilità di interpretare come ritiene l'effetto di questo inc. che può influenzare solo chi ha SAG 18 o meno.

## Livello VIII

### PENSIERO DELL'AURAMANTE (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto raggio di 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Quest'inc. è esclusivo degli elfi. Il mago chiudendo gli occhi e concentrandosi vede tutte le aeree presenti nel raggio di 48 m di creature e oggetti: le protezioni attive come *protezione dal fuoco*, *pelle coriacea*, *protezione dal male*, etc. e ne conosce la durata residua. E' una forma potenziata di *individuazione del magico*.

## Livello IX

### PAESAGGIO (incantamento/dimensionalismo/geomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 ora

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza neg.

Il mago che ha preparato 1 tela, 1 arazzo, etc. vuoti e spendendo 5000 m.o. di materiale a questo scopo (componente materiale) può renderlo magico disegnando o incidendo a seconda del proprio gusto personale 1 cornice intorno a esso (in realtà è una runa magica). Da questo momento viene a crearsi 1 sacca dimensionale cubica di spigolo 100 m. Chi conosce la parola magica può entrarvi con gli oggetti che indossa o che tocca. In essa smette di invecchiare, ogni veleno, etc. viene sospeso e non ha bisogno di respirare. E' possibile portare dentro anche terra, pietre da costruzione per edificare costruzioni e nascondere oggetti ad esempio e celarli a ladri e intrusi. Sulla tela, etc. comunque verrà rappresentato quello che vi è all'interno della sacca dimensionale come un'opera d'arte. Distruggendo l'opera, la sacca dimensionale vaga nel piano astrale e servirà *desiderio* per ritrovarla.

### REGNO DEL TERRORE (charme)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza nessuno



Questo inc. è esclusivo delle sirenidi, degli yuan-ti e di tutte le creature con elevato charme naturale. Il mago riesce a incutere paura nei presenti. Questa sensazione subdola a di cui è impossibile sondarne l'origine causa ai presenti malus -5 alle reazioni. FM massimo 3 causa brividi e paura.

## CRONOMANZIA

### Livello I

#### MARCATEMPO (cronomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 oggetto piccolo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. può essere lanciato solo su oggetti metallici di dimensioni limitate. L'oggetto inizia a scandire il tempo secondo 2 modalità distinte per tutta la durata dell'inc. o finché in cronomante 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 metallico emette 1 rintocco acuto e penetrante nel momento stesso in cui l'incantesimo viene lanciato, quindi emette 1 altro rintocco dopo 1 ora e così via. Il rintocco può essere udito distintamente entro un raggio di 18 metri e non è smorzato neppure da pareti di roccia, muri o quant'altro. L'unica eccezione è rappresentata da lamine di oro o piombo, oppure da un'area di *silenzio*. *Marcatempo visivo*: l'oggetto metallico marca il tempo cambiando progressivamente colore; dopo 1 ora l'oggetto ha cambiato totalmente colore, ed inizia il processo inverso e così via. Non può scandire unità di tempo inferiori, anche se queste possono essere dedotte dal colore.

#### RALLENTAMENTO METAMAGICO (metamagia/cronomanzia)

R. d'azione 80 m

Durata 6 round

Tempo di lancio 1

Componenti V, S

Area d'effetto cubo di 6m di lato

Tiro Salvezza Nessuno

Lanciando quest'incantesimo, il mago crea 1 lieve perturbazione metamagica nell'area d'effetto. Tutte le magie che vengono lanciate da quest'area (area di provenienza, non di arrivo) subiscono 1 penalità di +1 al tempo di lancio.

#### STUDIO SINCRONIZZATO (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il cronomante

Tiro Salvezza nessuno

Il cronomante è in grado di apprendere le magie che userà il giorno dopo e che normalmente dovrebbe studiare impiegando molto tempo, in 1 turno.

### Livello II

#### CONOSCENZA DEL TEMPO ATTUALE (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Il mago sa che ore sono, a che ora sarà il tramonto, l'alba, etc. (della giornata in cui fa la magia), quanti round mancano al tramonto o altro a sua scelta.

#### RALLENTARE EFFETTI MAGICI (cronomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 2 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Protegge 1 creatura dagli effetti delle magie, nel senso che la creatura bersaglio accuserà gli effetti delle magie normalmente solo allo scadere di questa e cioè dopo 2 round. Il cronomante può ritardare magie di 1 livello che può lanciare.

#### SCATTO (cronomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Chi cerca di colpire il cronomante perde il suo primo attacco: il mago infatti si teletrasporta in una sacca dimensionare nel tempo un istante prima che venga colpito fisicamente per poi ricomparire nello stesso posto l'istante dopo (gli altri attacchi vanno a segno). Non protegge da magie, etc. solo da attacchi fisici. *Ancora dimensionale* e magie simili bloccano *scatto*.

#### **SMINUISCI DURATA MINORE** (cronomanzia/metamagia)

R. d'azione 10 m x livello

Durata 0

Componenti V, S

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 9 m

Tiro Salvezza Neg.

Con questa magia la durata rimanente di tutti gli incantesimi nell'area d'effetto vengono ridotti a  $\frac{1}{4}$  (arrotondamento per difetto). Superare il TS è necessario per non risentire di questa magia. Solo magie effettuate da personaggi di livello uguale o inferiore a quello del mago ne risentono.

### **Livello III**

#### **INDIVIDUAZIONE TURBOLENZE TEMPORALI** (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Individua turbolenze del tempo lasciate dall'uso di magie di cronomanzia. Il mago può sapere nell'area d'effetto chi sta usando magie di questa scuola (rilucera di luce blu scura) e chi l'ha usata negli ultimi 10 anni, perché l'uso anche lieve di questa scuola lascia 1 scia sugli usufruttori di color azzurro.

#### **RIPETERE L'AZIONE** (cronomanzia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

L'umanoide bersaglio deve ripetere in questo round l'azione che ha fatto in quello passato: correre, lanciare la magia che ha fatto il round prima, etc.

### **Livello IV**

#### **DILATAZIONE TEMPORALE** (cronomanzia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

La creatura umanoide bersaglio ha malus di +4 all'iniziativa per la durata della magia se ha azzeccato il TS, altrimenti arriverà sempre a fine round.

#### **FERMARE LA MERIDIANA** (cronomanzia)

R. d'azione 20 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza neg.

Il bersaglio di questa magia smette di invecchiare normalmente: la sua età sarà fissa a quella attuale, evitando le conseguenze dell'invecchiamento.

*Dissolvi magia* fa terminare questo incantesimo, che comunque non previene l'invecchiamento magico dovuto all'uso di certe magie, etc.

### **Livello V**

#### **FUSO ORARIO METABOLICO** (cronomanzia)

R. d'azione 35 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura vivente

Tiro Salvezza speciale

Con questo potere il cronomante causa nella vittima il deperimento e le altre normali conseguenze derivanti dal fatto del trascorrere del tempo. In pratica la vittima accusa malus -1 alle reazioni come se non avesse dormito 8 ore e 1d8 danni da mancato nutrimento giornaliero. Queste sono le home rules che adottiamo per la normale stanchezza (mancato riposo) e mancato nutrimento. Il cronomante manda avanti il tempo in questo modo (per

la vittima) di 1 giorno ogni 4 suoi livelli, quindi al 16° livello causerà -4 alle reazioni e 4d8 danni non risanabili con magie di cura o altro: solo normalmente 1d4 al giorno dopo 8 ore di riposo. La vittima ha diritto ad 1 TS contro inc. con malus di -2 per evitarne gli effetti.

#### **INVECCHIAMENTO** (cronomanzia)

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Consente di spostare di 1 categoria d'età, l'età della vittima umanoide. Questo comporterà malus alle caratteristiche fisiche e bonus a quelle mentali.

Questa magia non è cumulabile e serve per indebolire i nemici. L'aumento temporaneo di SAG e INT non permette di imparare nuove magie.

#### **RIAVVOLGERE IL TEMPO** (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il cronomante

Tiro Salvezza speciale

Riavvolgendo il tempo, il cronomante può ritirare il dado o i dadi che hanno avuto il risultato indesiderato (TS fallito, TxC sbagliato, etc.) in questo round. (tutti i dadi che compongono 1 azione, ad esempio tutti i d6 di 1 *palla di fuoco*, etc.).

### **Livello VI**

#### **LIBERTA' TEMPORALE** (cronomanzia)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V,S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Mentre con *velocità* è possibile fare altre azioni in 1 stesso round (come fare 2 attacchi, etc.), *libertà temporale* blocca il tempo e permette di far le azioni che il mago vuole fare, perché può muoversi liberamente in questa piega nello spazio tempo automaticamente. Può effettuare solo azioni che non siano dannose per gli altri come curarsi, scappare, nascondersi, farsi protezioni magiche, etc., dopodiché il flusso del tempo riprende a scorrere. Tutte le altre creature non si accorgeranno di nulla: sbattono gli occhi e le azioni sono già avvenute. Le creature nell'area d'effetto devono fare 1 TS contro inc. con malus di -3 per vedere se anche loro sono libere di fare quello che vogliono in quest'area con le stesse limitazioni del cronomante. Se qualcuno dichiara 1 attacco, l'inc. si spezza e tutto si svolge normalmente (magia persa).

#### **RIAVVOLGERE L'EVENTO** (cronomanzia)

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Il mago riavvolge il tempo, tornando indietro x modificare l'evolversi di 1 fatto come 1 combattimento. Questo gli comporta però la perdita di 3 anni e di 1 punto a INT permanente. Questa magia può essere fatta solo in presenza di creature con uguale o inferiore livello o dadi vita rispetto al cronomante.

#### **TEMPO INVERSO** (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1d4 round

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Nell'area d'effetto viene a crearsi 1 specchio temporale inverso: le azioni normalmente più lente (con tempo di lancio e velocità maggiore) avvengono prima di quelle normalmente più veloci. Magie con tempo di lancio 1 round o superiori e attacchi "a fine round" non risentono di questo campo temporale. Tutti coloro che influenzano o vengono influenzati da chi sta all'interno di quest'area, risentiranno di questo strano scorrere del tempo anche se sono fuori dell'area d'effetto. Ad esempio 1 *dardo inc.* lanciato con iniziativa 3 verrà dopo 1 *tempesta di ghiaccio* con iniziativa 6.

### **Livello VII**

#### **ALACRITA' DI ELAYNE** (metamagia/cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata: 1 turno + 1 round / Livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Gli inc. lanciati dallo stesso mago nella durata di *alacrità di Elayne* vengono velocizzati nella seguente maniera, a secondo del loro tempo di lancio:

- tempo di lancio 1: nessun effetto
- tempo di lancio 2 e 3: bonus di -1 sul tempo di lancio.
- tempo di lancio 4, 5 e 6: bonus di -2 sul tempo di lancio.
- tempo di lancio 7, 8 e 9: bonus di -3 sul tempo di lancio.
- tempo di lancio 1 round: tempo di lancio 7.
- tempo di lancio superiore ad 1 round: bonus del 30% sul tempo di lancio.

#### **ALTERARE LA MERIDIANA** (cronomanzia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza 1/2

Il cronomante è in grado di alterare lo scorrere del tempo per la vittima e per la magia che lo avvolge come le protezioni magiche. In termini di gioco il bersaglio trascorre all'istante 1d6 round x livello del cronomante. Questo non è molto influente per la sua vecchiaia, ma lo è per i tempi di insorgenza di malattie, veleni, durata delle magie, etc. presenti su di lui. 1 TS contro inc. ½ i round influenzati da questa magia. Componente materiale è 1 meridiana portatile che non si consuma.

#### **SMINUISCI DURATA MAGGIORE** (cronomanzia/metamagia)

R. d'azione 35 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 9 m

Tiro Salvezza speciale

Con questa magia la durata degli incantesimi nell'area d'effetto vengono ridotti a ¼ a causa di 1 dilatazione del tempo. Superare 1 TS con malus -4 è necessario per non risentire di questa magia. Solo magie effettuate da personaggi di livello non superiore a quello del cronomante ne risentono.

### **Livello VIII**

#### **DUPLICAZIONE TEMPORALE** (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1d3 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto il cronomante

Tiro Salvezza nessuno

Il cronomante diventa velocissimo a correre, ad es. tanto da apparire come dei fotogrammi. Insomma se corre dal punto A al punto B, come nei fotogrammi ci sarà 1 cronomante al punto di partenza, 1 al punto B e altri (il numero andrà in base al livello) nei punti intermedi... quindi ci saranno molti cronomanti (identici e reali) che compiranno azioni diverse... (ad es. i 3 cronomanti possono lanciare 3 magie in 1 solito round, scalandole da quelle del cronomante originale). I danni inflitti a 1 di questi fotogrammi, vengono segnati a tutti e lo stesso per gli altri effetti di magie. Il numero di fotogrammi del cronomante sono 1d3 (con lui al max saranno 4). Una volta finita la durata della magia, il cronomante originale (unico rimasto), prenderà tutti gli effetti arrecati nel frattempo anche ai fotogrammi, danni compresi. Se 1 di quei fotogrammi muore, il cronomante farà 1 brutta fine.

#### **TEMPORIS** (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V,S

Durata 1d4 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Mentre con *libertà temporale* il cronomante può effettuare solo azioni che non siano dannose per gli altri, con questa magia non si hanno restrizioni, anche se il funzionamento è il solito: tutte le creature che falliscono la prova, non s'accorgono della sacca temporale creata e quando viene richiusa, il flusso del tempo riprende a scorrere normalmente. Tutte le altre creature non si accorgeranno di nulla: sbattono gli occhi e le azioni sono già avvenute. Le creature nell'area d'effetto devono fare 1 TS contro inc. con malus di -5 per vedere se anche loro sono libere di fare quello che vogliono in questa sacca temporale con il cronomante. Le creature che sono all'esterno al momento del lancio della magia non possono essere soggette a ripercussioni a causa di quello che viene fatto all'interno di questa sacca temporale. Il master dev'essere attento a non permettere azioni che infrangano questa regola ad es. non permettere di lanciare 1 *palla di fuoco* in 1 dungeon se la struttura può crollare coinvolgendo anche altre creature fuori dell'area d'effetto.

### **Livello IX**

#### **INVERTIRE LO SCORRERE DELLA CLESSIDRA** (cronomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 9  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Permette al mago di andare indietro nel passato fino ad 1 giorno x livello e cambiare le sue azioni, potenzialmente cambiando anche il presente. Questo comporta anche un possibile rifacimento di sedute di gioco (sceglie il master valutando il cambio delle azioni apportate dal cronomante: 1 dialogo con 1 compagno che va incontro alla morte certa, 1 combattimento andato male, etc.). Il cronomante mantiene i ricordi del presente ovviamente. Il mago comunque perderà a prescindere dall'esito del suo ritorno al passato 2 punti di INT permanenti e invecchierà 5 anni. La comp. materiale è 1 clessidra.

## MALEDIZIONE

### Livello I

#### MALEDIZIONE DEL COLPO ERRATO (maledizione)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di incantare 1 umanoide con 1 maledizione che riduce il suo TxC di -1 ogni 6 livelli dell'orco magi fino ad un massimo di -3 per l'intera durata della magia o fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni*.

#### MALEDIZIONE DELL'INCIAMPO (maledizione)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di incantare 1 umanoide con 1 maledizione che lo obbligherà a effettuare ogni volta che procederà a FM x 3 o più 1 prova di DES con malus -1 ogni 2 livelli del mago per non cadere per l'intera durata della magia o fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni*.

### Livello II

#### MALEDIZIONE DEL DISARZIONAMENTO (maledizione)

R. d'azione 60 m  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di incantare 1 ruota di 1 carro o simile, un cavallo o altro animale che se fallisce 1 TS contro inc., semplicemente cade e con lui chi l'osta cavalcando o il carro che sta trainando.

### Livello III

#### EQUILIBRIO MARINARO\* (elementale acqua/maledizione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. dà alla creatura toccata bonus +4 alle prove per mantenere perfettamente l'equilibrio mentre si trova su 1 nave, anche se essa viene scossa da forti venti e sbalottata dalle onde e può agire come se nulla fosse senza rischiare di cadere. L'incantesimo inverso, *maledizione marinara*, causa una tremenda nausea su chi viene colpito (1 TS contro inc. nega qualsiasi effetto) e la vittima deve effettuare 1 prova di Destrezza all'inizio di ogni round per riuscire ad agire normalmente; se la prova fallisce, l'individuo cade a terra ed è necessaria un'ulteriore prova di Destrezza per rialzarsi.

#### MALEDIZIONE SPEZZADIFESA (maledizione)

R. d'azione 100 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. consente di incantare 1 umanoide facendogli perdere la concentrazione all'istante e causandogli malus di -1 ai TS ogni 5 livelli dimezzabile con 1 TS contro inc. fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni*.

### Livello IV

**COLONNA D'AVORIO** (necromanzia delle ossa/maledizione)

R. d'azione tocco

Componenti: V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 colonna di 3 m

Tiro Salvezza nessuno

Il mago cesella una colonna di avorio scolpendo bassorilievi delle sue gesta, del suo esercito autocelebrando il suo potere. Chi dichiarerà di essere incuriosito e di provare a capire cosa ci sia inciso su questa colonna, deve effettuare 1 TS contro inc. o avere malus -1 ai TS contro di lui permanentemente. *Scacciamaledizioni* funziona.

**MALEDIZIONE DELLA FORESTA\*** (maledizione/natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di incantare 1 umanoide dandogli 1 maledizione che induce 1 branco di felini grandi o di lupi o altri animali del luogo a attaccarlo ogni notte se si troveranno nei pressi, ritenendolo una preda succulenta e invitante fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni* fatto da chi ha livello pari o superiore a quello del mago. La versione alternativa permette di far arrivare pesci predatori come squali. Entrambe le versioni non intendono far attaccare automaticamente l'umanoide, ma non farlo riposare la notte per avere malus come da regolamento.

**Livello V****MALEDIZIONE DELLA CORRUZIONE** (maledizione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di incantare 1 umanoide facendogli perdere la concentrazione all'istante e causandogli l'immediato deperimento dell'aspetto fisico: il suo corpo verrà ricoperto di bolle e deformazioni, il suo CAR diminuirà di 2d4 punti fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni* da chi ha livello pari o superiore a quello del mago. Ogni creatura muore se un suo punteggio di caratteristica va a 0.

**MALEDIZIONE DELLA SFORTUNA** (maledizione)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. consente di incantare 1 umanoide causandogli un malus al prossimo TS: dovrà tirarne 2 e tenere il risultato peggiore fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni* fatta contemporaneamente a *benedizione*.

**Livello VI****MALEDIZIONE DEL SOLE E DELLA PIETRA** (maledizione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza speciale

Consente di incantare 1 umanoide con 1 maledizione che lo renderà 1 creatura notturna: se all'alba fallisce 1 TS valido fino all'alba successiva, diventerà 1 statua di pietra fino al tramonto o fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni* da chi ha livello pari o superiore a quello del mago, fatto da chi ha studiato come togliere questo inc. L'umanoide invecchierà alla metà del normale. Componente materiale: scaglie di pietra.

**MALEDIZIONE DELL'INFESTAZIONE** (necromanzia della cenere/maledizione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide o 1 luogo

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago riesce a far avvicinare 1 spirito di 1 defunto precedentemente oggetto di *infrangere la tomba degli avi*, al piano materiale nella forma di 1 spettro. Questo spirito, che può essere visto con *ind. dei non-morti* o altri inc. analoghi, è impercettibile agli altri. Viene legato a 1 vivente o a 1 luogo e farà il possibile per portare alla morte la vittima o chi entra nel luogo. *Scacciamaledizioni* fa terminare l'inc.

### Livello VII

#### MALEDIZIONE DEL SONNO (maledizione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di incantare 1 umanoide con 1 maledizione che induce a uno stato di *sonno* fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni* da chi ha livello pari o superiore a quello del mago, fatto da chi ha studiato come togliere questo inc. L'umanoide invecchierà alla metà del normale. La componente materiale sono dei petali di fiore profumati.

#### RITRATTO ARTISTICO (maledizione)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata permanente

Tempo di lancio speciale

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza neg.

Il mago che ha preparato 1 disegno, 1 tela, un arazzo, etc. vuoti e spendendo 2000 m.o. di materiale a questo scopo (componente materiale) può renderlo magico disegnando o incidendo a seconda del proprio gusto personale 1 cornice intorno a esso (in realtà è 1 runa magica). Da questo momento viene a crearsi 1 sacca dimensionale capace di contenere 1 umanoide di taglia G o minore. Il mago quando pronuncerà la parola magica, costringerà 1 umanoide nel raggio di 9 m a superare 1 TS contro inc. o venire risucchiato dentro questa sacca dimensionale rimanendovi bloccato e paralizzato (smette di invecchiare, ogni veleno, etc. viene sospeso e non ha bisogno di respirare all'interno di essa). Da questo momento sulla tela, etc. verrà rappresentato 1 ritratto della creatura imprigionata. Conoscendo la parola magica di attivazione è possibile farla uscire, come anche distruggendo la tela, arazzo, incisione, etc. in qualsiasi modo.

### Livello VIII

#### MALEDIZIONE DELLA CORRUZIONE DI MASSA (maledizione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1d4 umanoidi nel raggio di 9 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di incantare 1d4 umanoidi nell'area di raggio 9 m facendo loro perdere la concentrazione all'istante e causando l'immediato deperimento dell'aspetto fisico: il loro corpo verrà ricoperto di bolle e deformazioni, il CAR diminuirà di 2d6 punti fino a quando non verrà oggetto di *scaccia maledizioni* da chi ha livello pari o superiore a quello del mago. Ogni creatura muore se un suo punteggio di caratteristica va a 0.

### Livello IX

#### SCHIAVIZZARE\* (maledizione /mentalismo)

R. d'azione 10 m + 10 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente alla vittima, di avere malus -7 ai TS futuri di magie che influenzano la sua mente operate da lui. Per togliere questo incantamento occorre l'abilità di 1 mentalista o questo inc. reverso o *scaccia maledizioni* fatto da chi ha più livelli o pari al mago.

## MENTALISMO

### Livello I

#### DISTURBO DEL PENSIERO (mentalismo)

R. d'azione 30 m

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente con il pensiero di disturbare la concentrazione facendo perderla ad 1 creatura con INT 17 o meno. Per evitare questo essa può fare una prova di concentrazione di INT-10. se la supera, non avrà effetti. Se fallisce, perderà l'inc. che sta lanciando. Se sta leggendo o parlando, s'intreccerà e il risultato sarà pessimo. Se la vittima è uno psichico, egli perde 1d6 ppp.

#### **DISCIPLINA MENTALE** (mentalismo)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di dare bonus +1 ai TS previsti contro magie che consentano il controllo della propria mente da parte di altri. Ogni 10 livelli successivi il bonus aumenta di +1 aggiuntivo.

### **Livello II**

#### **CONTROLLARE SANGUEVERDI** (mentalismo)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 sangueverde

Tiro Salvezza speciale

Questo incantesimo permette di dominare 1 sangueverde per la durata equivalente a quella di charme. Se la vittima è orco, mezzorco, orco magi, merrow, etc. ha ulteriore malus di -1 al TS. La mente simile a quella del mago infatti è più facile da controllare nei pensieri.

#### **NOTA MENTALE** (mentalismo)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo permette di rendere particolarmente difficile la cancellazione o l'alterazione di 1 ricordo, 1 pensiero, etc. da parte di magie che fanno questo come *oblio*. Per la durata dell'inc. il mago ha blindato questo pensiero che può essere inerente al massimo 1 round x livello della sua vita e comprendente opinione personale, ciò che ha visto, udito, provato, etc. Perfino 1 formula magica può essere blindata.

### **Livello III**

#### **RILEVAMENTO MENTALE** (mentalismo/divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto raggio di 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di percepire creature con INT 15 o più e creature con un EGO elevato (SAG+INT+ n° di livello) 40 e perfino chi sta lanciando magie di mentalismo. Appariranno come emananti vibrazioni incolori, ma fortemente chiare circa la sua posizione nello spazio, rendendole idonee a lanciare magie mentaliste anche a bersagli non visibili in altro modo. Muratura, metalli e altro di fisico con spessore 30 cm copre da tale effetto.

#### **RISUCCHIO DI EVAOR** (mentalismo)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1d4+3 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente con il tocco di risucchiare alla creatura intelligente 1d3 punti di INT per 1 round x livello dal tocco. Ricordiamo che un abbassamento del punteggio di INT causerà la momentanea impossibilità di poter lanciare magie come indicato dalla tabella del punteggio INT, influenza l'immunità alle illusioni e se un punteggio va a 0, la morte della creatura è automatica. Se la vittima è 1 psichico, egli perde 2d6 ppp. Ogni inc. dichiarato nel round da parte delle vittime toccate viene perso a causa di forte mal di testa.

### **Livello IV**

#### **DISPERDERE LA CONOSCENZA MINORE** (mentalismo)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantaneo

Tempo di lancio 4



Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza 1/2

Permette di cancellare dalla mente della vittima di 2d4 livelli di inc. memorizzati partendo da quelli di livello più basso o 3d4 punti potere psichico che possono successivamente essere riacquistati normalmente. Una volta conosciuto il numero di livelli di inc. cancellati, la vittima sceglie quali.

#### **DISTURBO DEL PENSIERO DI MASSA** (mentalismo)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente con il pensiero di disturbare la concentrazione facendo perderla in ogni umanoide presente in un cubo di spigolo 9 m. Ogni tentativo di concentrazione, studio, lancio di magie, pensiero per risolvere rebus, etc. necessita 1 prova di INT o SAG con malus -12. Questo inc. non può essere fatto su chi ha SAG 18 o più. Ogni vittima psichico perde 2d6 ppp.

### **Livello V**

#### **BRIGLIA MENTALE** (mentalismo)

R. d'azione 10 m + 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di legare la mente della vittima a quella del mago. Da questo momento in poi in qualunque posto del piano la vittima si trovi, può essere oggetto di magie mentali di questa scuola da parte del mago. Componente materiale sono 100 m.o. di gemme che si consumano. Per togliere questo incantamento occorre l'abilità di 1 mentalista.

#### **RISUCCHIO DI INTELLIGENZA DI EKLAT** (mentalismo)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. consente di risucchiare alla creatura intelligente bersaglio 2d6 punti di INT per 8 ore. Ricordiamo che un abbassamento del punteggio di INT causerà la momentanea impossibilità di imparare magie come indicato dalla tabella del punteggio INT, influenza l'immunità alle illusioni e se un punteggio va a 0, la morte della creatura è automatica. Se la vittima è uno psichico, egli perde 4d6 ppp.

#### **SFORZO MENTALE ECCESSIVO** (mentalismo)

R. d'azione 100 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di stordire e rendere incapace di azioni per 3 round 1 creatura che abbia fatto uso pesante delle proprie facoltà mentali il round precedente: lancio di magie, prove di INT, etc. sono esempi.

### **Livello VI**

#### **PLASMARE I RICORDI** (mentalismo)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. variante di *esp* consente di sapere i ricordi della vittima inerenti 1 particolare evento e di cancellarne o alterarne i ricordi: il nome di qualcuno, 1 creatura vista, essere stato in 1 luogo, etc. Il mago verrà a sapere anche se ci sono attive, o se ci sono state nel passato, delle modifiche alla mente e ai ricordi sulla vittima come se è stata oggetto di *oblio* o *svanire nei ricordi*. Componente materiale è 1000 m.o. di gemme che vengono consumate. Per togliere questo incantamento occorre l'abilità di 1 mentalista.

#### **BLINDATURA MENTALE** (mentalismo)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo, versione potenziata di *nota mentale*, permette di rendere particolarmente difficile la cancellazione o l'alterazione di ricordi, pensieri, etc. da parte di magie che fanno questo. La sua mente è inalterabile da ogni altra che non sia particolarmente specializzata in questo ramo della magia (tutti tranne i mentalisti specialisti) e gli illithid, i mind flyer o razze portate a questo uso della propria mente.

### Livello VII

#### **GROVIGLIO MENTALE** (mentalismo)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto fino a 1d4 creature nel raggio di 6 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente l'alterazione delle menti nelle vittime nel senso che al momento della dichiarazione delle azioni, egli può invertire, cambiare e modificare i bersaglio di esse: con l'iniziativa seguente, essi indirizzeranno i loro attacchi che hanno scelto, ma il mentalista sceglierà i bersagli e loro saranno per tutto il round, convinti di quello che stanno facendo. Terminato il quale s'accorgeranno di essere stati oggetto di modifiche mentali.

#### **INSINUARE PENSIERI** (mentalismo)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S

Durata speciale

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente con la concentrazione di forzare, dando piccoli consigli, la mente ignara di questo attacco anche dopo la fine della stessa. La vittima con INT fino a 18 sentirà come l'impulso naturale a pensare in un certo modo su un argomento. La durata è equivalente a quella di *charme*. Il TS per negare l'effetto sarà modificato in base ai bonus della SAG.

### Livello VIII

#### **COLLEZIONARE MENTI** (mentalismo)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di accrescere il proprio potere di mentalista mediante la costruzione di 1 tecnocostrutto capace di conservare in una vasca sotto liquido, i cervelli e le menti di umanoidi senza che si decompongano. Il mago toccando la struttura di vetro che contiene i cervelli, può ottenere pareri, consigli, etc. dalle menti assoggettate precedentemente da magie di questa scuola ovviamente. Può lanciare inc. mentali come se fosse di 1 livello in più x ogni cervello con INT 18 o superiore collezionati. La componente materiale è 1 tecnocostrutto adatto di valore 5000 m.o.

#### **GABBIA MENTALE** (mentalismo)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di proteggere le menti nell'area d'effetto da attacchi mentali causando interferenze sulle menti che provano a violarla. E' necessaria 1 contesa di INT per sapere se i tentativi di controllo e dominio mentale agiranno oppure no.

### Livello IX

#### **SCHIAVIZZARE\*** (maledizione /mentalismo)

R. d'azione 10 m + 10 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente alla vittima, di avere malus -7 ai TS futuri di magie che influenzano la sua mente operate da lui. Per togliere questo incantamento occorre l'abilità di 1 mentalista o questo inc. inverso o *scaccia maledizioni* fatto da chi ha più livelli o pari al mago.

### OMBRA

Questa lista di magie va a integrarsi a quella ufficiale prevista dal manuale *Tome of magic*.

## Livello I

### **CONFONDERSI NELLE OMBRE** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Permette al mago di mimetizzarsi nelle ombre quando sta fermo, senza compiere azioni. Questo significa che fin quanto non si muoverà, egli sarà mimetizzato in un'ombra abbastanza grande da contenerlo, se inizierà a camminare tornerà visibile; se s'immobilizzerà, tornerà a confondersi nelle ombre. La percentuale di nascondersi nelle ombre è pari al 10%+ (modificatori di razza, DES e ingombro) + 3% x livello. Ogni round ha diritto ad 1 prova nel caso le precedenti fossero fallite con l'aggiunta del 5% cumulativo ogni round se resta immobile. Condizioni di illuminazione o di oscurità danno malus/bonus a scelta del master. Componente materiale: un po' di polvere.

### **INTENSIFICARE OMBRE** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Il mago può aumentare del 10% x livello la grandezza di 1 ombra già esistente e renderla delle dimensioni opportune per contenerlo, al fine di poter celarvisi dentro o diminuire la luminosità di una torcia, per esempio.

## Livello II

### **FUGA SULL'OMBRA** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 turno + 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di scivolare sulla propria ombra di 1 m x livello al massimo: ad esempio mentre sta parlando, combattendo, o castando ecc, con un piccolo gesto della mano che è la componente somatica, il mago può muoversi sulla propria ombra. A seconda del momento della giornata (al tramonto l'ombra è molto più lunga che a mezzogiorno), oppure addirittura di notte, consente un discreto movimento aggiuntivo oltre a quello normale. Tale movimento non è rapido, ne è lento. Il tutto avviene a velocità FM 12.

### **CAPPA D'OMBRA** (ombra)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 cappa

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare 1 cappa di un mantello, che se tirata sulla testa per coprirla, emana un cono d'ombra sul volto di chi la indossa, mascherandone il volto e i lineamenti: chiunque vedrà solo un'informe volto nero fatto d'ombra. Visione del vero permette di vedere sotto questa coltre. La magia inoltre protegge la creatura da poteri nefasti che potrebbero colpirla dovuto all'incrociare lo sguardo di un'altra creatura. Ovviamente, il mago vede benissimo attraverso il cono d'ombra.

## Livello III

### **DANZA DELLE OMBRE** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 ora per livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Il mago inizia 1 danza sul posto muovendosi lentamente, come fosse un'ombra. Le ombre di ogni tipo, i mostri d'ombra come i wraith, i mostri d'ombra, etc. nell'area d'effetto ingrandiscono leggermente e guadagnano 1 DV per la durata della magia. Questo inc. non è cumulabile.

### **NEMICO DELL'OMBRA** (ombra)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza Nega

L'ombra di 1 umanoide s'anima e cerca di bloccare e impedire qualsiasi azione il suo proprietario per la durata della magia, se questo fallisce 1 TS con penalità di -2. Il tentativo è di avvinghiamento per immobilizzare. Per riuscirci, l'ombra deve fare un tiro per colpire con lo stesso THAC0 della vittima con penalità di 5 (ma la vittima, vista il legame con l'ombra, non gode dei bonus di destrezza). L'ombra tira l'iniziativa normalmente e aggiungere +3 come modificatore d'iniziativa. Se l'ombra riesce a colpire la vittima, essa rimane con gli arti immobilizzati fino alla fine del round dove entrambi fanno un confronto di Forza (l'ombra ha la stessa forza ma effettua il tiro con una penalità di 3). Se la vittima lo fallisce, viene immobilizzata per un altro round. Se la vittima lo riesce, è libera di agire per tutto il round successivo, ma l'ombra tenterà nuovamente di ghermirla il round dopo.

#### Livello IV

##### **CLONE** (visione/ombra)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Nell'area d'effetto viene creata 1 illusione di 1 creatura in tutto e per tutto uguale ad 1 altra presente nell'area stessa (p.f. del momento, thac0, abilità come soffio, oggetti indossati o in mano senza però avere bonus magici, etc., ma non magie memorizzate o poteri psichici). Può essere clonata solo se ha DV pari alla metà del livello dell'illusionista. L'illusione è al 100% reale e segue i comandi verbali del mago anche complessi ma scompare se esce dal raggio d'azione.

##### **RISUCCHIO DI FORZA** (necromanzia della cenere/ombra)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza ½

L'umanoide vivente che fallisce 1 TS contro inc. con malus -3, perde 1d4+4 punti a FOR per la durata della magia e subirà 4d6 danni.

#### Livello V

##### **CASA DELLE OMBRE** (ombra)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago che tocca 1 punto sul pavimento all'interno di 1 edificio, di far scattare questo inc. quando 1 vivente entrerà nel raggio di 3 m dal punto indicato. Gli effetti sono come buio nel raggio di 4,5 m, solo applicato all'area come da descrizione. Questa magia inoltre avverte ogni ombra nel raggio di 100 m dell'accaduto. *Individuazione delle trappole magiche* funziona normalmente. La durata del buio è come da magia omonima di 2° livello. Quando il buio finisce, ci vuole un ora prima che la trappola possa scattare di nuovo.

##### **LABIRINTO DI OMBRE** (ombra)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Permette di ottenere effetti simili a *buio nel raggio di 4,5 m* in un'area maggiore e di plasmare con le ombre la struttura della realtà ingannando anche il senso del tatto: le ombre solide possono chiudere una porta, creare gabbie attorno alle creature, etc. *Infravisione* non funziona all'interno di quest'area. *Dissolvimagia* e magie come *luce* faranno terminare questo inc. Le ombre sono illusorie, ma con un fondo di realtà che inganna i sensi (non magici) come Muro Illusorio. E' possibile quindi toccare realmente le forme d'ombra così create, anche se non si vedono (ma spingere oltre o correrci dentro farebbe attraversare la persona seppur con una sensazione d'impatto. Una volta decisa la forma delle ombre, non si può modificare.

##### **VEGLIARE LE OMBRE** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti V

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago tramite 1 cantilenante bisbiglio di convocare forze negative dal piano omonimo per dare alle ombre (ombra, wraith, drago d'ombra, etc.) presenti nell'area d'effetto i seguenti bonus (finché ci rimangono): - bonus di 2 ai Tiri Salvezza e alla CA. - rigenerazione di 1 punto ferita a round. Al contrario di *Danza delle Ombre*, questa magia segue il mago.

#### Livello VI

### **ALTARE DELLE OMBRE** (ombra)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago di incantare un altare di pietra scura o altro materiale, che da questo momento emetterà piccole lingue d'ombra verso l'alto. Nel raggio di 18 m saranno impossibili magie come luce, luce stellare, etc. Le ombre che lo toccheranno vedranno la loro INT aumentare di 1d3 punti per 1 ora x livello. I wraith invece solo di 1 punto. Possono adesso lanciare *ombre magiche* 1 volta entro 1 ora x livello effettuando anche 1 TS contro inc. per non subire 3d4 danni. Creature ombrose di più di 5 Dadi Vita ottengono un aumento pari anche per la Saggezza.

### **PRESENZA NELLA NOTTE** (ombra/divinazione)

R. d'azione 10 + 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago che chiude gli occhi e rimane concentrato di vedere e sentire quello che vedrebbe se fosse dentro 1 zona d'ombra qualsiasi nel raggio d'azione, non importa che ci sia già stato precedentemente. Può spostare il punto di visuale a suo piacimento, purchè ci sia ombra dalla quale lui può vedere e sentire. La concentrazione può essere breve (per guardare solo qualche attimo) o prolungata. Non è possibile ovviamente lanciare magie quando si è concentrati a guardare altrove con Presenza Nella Notte ma è possibile farlo dopo (o prima) di avere chiuso gli occhi nello stesso round (purchè il luogo visionato nel round sia solo uno, e per non più di qualche secondo).

## **Livello VII**

### **IMMERGERE NELL'OSCURITA'** (ombra)

R. d'azione 90 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questa magia può essere fatta solo in presenza di ombra nei pressi delle vittime che falliscono 1 TS contro inc. con malus di -1 ogni 4 livelli del mago. La presenza ombrosa non deve essere soltanto data dalle persone stesse, ma essere una zona in generale piuttosto ombrosa (almeno il 50% della zona senza considerare le ombre di creature). Tutte le creature in 1 cubo di spigolo 9 m verranno avvolte dal nero, almeno così sembrerà loro. Saranno soggette a un improvviso irrigidimento delle articolazioni dovute alla paura del buio instillata dalla magia e tremeranno inerti fino alla fine del round successivo. Finché sono nella zona d'effetto, qualsiasi creatura deve fare un TS o subire l'effetto per tutto il round in corso.

### **OBLIO NELL'INVISIBILE** (charme/ombra)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto r di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Con 1 gesto della mano e 1 sillaba, il mago sprofonda nell'ombra e cancella i ricordi della sua effettiva presenza di chi si trova nell'area d'effetto. I primi hanno diritto a 1 TS contro inc. con malus -4 e gli altri -6 (modificati per la SAG). Il mago in realtà riemerge da un'ombra a sua scelta nell'area d'effetto immediatamente, ma sotto l'effetto di un *Invisibilità*. Componente necessaria è 1 cappa o mantello (non si consuma).

### **OSCURARE L'AURA** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Le magie divinatorie basate su letture luminose come *individuazione del male*, *magico*, *veleni*, *visione del vero*, etc. non danno risultato sul mago e i suoi oggetti se fatte da chi ha meno livelli: la luminosità che individua ad esempio gli oggetti magici da lui indossati o se è malvagio, etc. viene assorbita da altrettanta oscurità.

## **Livello VIII**

### **ATTRAVERSARE L'OMBRA** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1d4+1 round

Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago può immergere 1 parte del suo corpo o tutto sé stesso in una zona d'ombra e farla risbucaire in un'altra zona d'ombra nel piano dove si trova. Questo permette di poter effettuare magie a tocco (non le altre) se nelle vicinanze del bersaglio vi è un po' d'ombra, di vedere quello che succede da un'ombra immergendo la testa nella propria oppure di teletrasportarsi (solo sé stessi). Quando sbuca da un'ombra, a volte è possibile che qualche creatura tenti di fuggire dal piano delle ombre anche se la magia non lo permette, saranno possibili vedere delle mani allungate in cerca di rifugio nel piano materiale. Certi studiosi del settore individuano in questa magia l'origine degli animali fatti d'ombra che rarissimamente è possibile vedere. Il mago può scegliere con precisione una zona d'ombra che vede o che può identificare ("l'ombra dietro la porta di casa mia"). Non è possibile spostarsi più di una volta per round con questa magia.

#### **NASCONDERE L'AURA** (ombra)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 3 round  
Area d'effetto cubo di spigolo 9 m  
Tiro Salvezza nessuno

Nell'area d'effetto le magie divinatorie basate su letture luminose delle aeree o sulla vista come ad es. *individuazione del male, del magico, dei veleni, delle trappole, chiaroveggenza, visione del vero*, etc. non danno risultato se non quello di rivelare che la zona è influenzata da un'aura di magia ombrosa (di debole, media, o forte intensità, a scelta del mago). La componente materiale è 5000 m.o. di incenso.

#### **CONFINAMENTO NELLE OMBRE** (ombra/dimensionalismo)

R. d'azione 10 m + 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto 1d3 creature nel raggio di 3 m  
Tiro Salvezza speciale

Causa la perdita per 8 ore di -1 a FOR al mago, ma teletrasporta le vittime che falliscono 1 TS contro inc. con malus-5 nel piano delle ombre.

### **Livello IX**

#### **CORPO D'OMBRA** (ombra)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Quest'incantesimo permette di diventare 1 ombra a tutti gli effetti: può trasformare il suo stesso corpo in un'ombra viscosa e ondeggiante. In questa forma è virtualmente invulnerabile, potendo essere ferito solo dalla luce (magica, del sole, di torce e fuochi, soffi di draghi, etc.) o magie, ed è inoltre in grado di sgusciare senza problemi attraverso le aperture più strette. Ogni esposizione a luce intensa gli arrecherà 1d6 danni x livello della magia luminosa, 1d6 per torce e simili, per esposizione a luce solare da 6d6 a 9d6 danni (decide il master a secondo dell'intensità) effettuando 1 TS contro soffio per ½ il danno. Quando è sotto Corpo d'Ombra, il mago è immune agli attacchi fisici, ma non beneficia di resistenza particolare alle magie. *Dissolvi Magia* riuscito mette fine a tale incantesimo riportando il mago nel suo stato fisico e stordendolo per 1 round. Il mago può inoltre mettere termine quando lo desidera a *Corpo d'Ombra*: la trasformazione per ritornare allo stato normale è però lenta (dura 1 round).

#### **ECLISSI** (ombra)

R. d'azione 0  
Componenti S  
Durata 2d4 round  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto r di 36 m  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago riesce a offuscare la luce nell'ambiente rendendola più opaca fino a creare una zona di buio impenetrabile. Perfino le torce e altre fonti di luce vengono avvilluppate dalle tenebre magiche. Le fonti di magia luminose sono anch'esse soppresse (se originano da una fonte di luce inesauribile, si riattivano 1d4 round dopo la fine di *Eclissi*). Solo il mago riesce a vedere dentro a quest'area normalmente, oltre a chi ha *infravisione*, che dimezza comunque il raggio visivo. Tutte le creature viventi nell'area d'effetto avranno malus di -3 al THACO, Tiri Salvezza, e prove di abilità. Qualsiasi magia della Scuola d'Ombra lanciata dall'area o nell'area viene potenziata come se il caster fosse di 4 livelli superiore, dando un ulteriore malus di 2 ai Tiri Salvezza ai bersagli, e dimezzando un eventuale resistenza al magico. Il mago che ha lanciato *Eclissi* non può però essere danneggiato da una qualsiasi magia della Scuola d'Ombra, finché *Eclissi* lo avvolge. L'*Eclissi* dura 2d4 rounds, ma se nel mentre il caster lancia una magia d'Ombra, la durata aumenta di 1 round (quindi, finché il mago lancia magie ombrose, *Eclissi* non terminerà). *Eclissi* è resistente a *Dissolvi Magia*: un *Dissolvi Magia* riuscito fa quasi scomparire *Eclissi* per 1d4 round (nei quali solo una debole ombra avvolge l'area) per poi riapparire a piena forza. Solo se un secondo *Dissolvi Magia* colpisce con successo *Eclissi* in questo momento di debolezza essa termina del tutto.

#### **RIFUGIO INTROVABILE** (visione/ombra)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M

Durata permanente  
Tempo di lancio 3 round  
Area d'effetto spec.  
Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia è possibile far "sparire" 1 edificio intero (castello, laboratorio, etc.) dalle varie percezioni: non solo diverrà invisibile, ma se 1 persona ci andrà ad esempio a sbattere nel corso di 1 camminata, la sua mente verrà condizionata a tal punto che lo aggirerà in automatico, ma secondo lui ci sarà passato nel mezzo normalmente, come se in effetti "non ci fosse". Questo poderoso incantesimo permette di influenzare la mente di tutti coloro che interagiscono con la costruzione: anche chi guardasse il personaggio aggirare l'ostacolo, ricorderebbe che ci sia passato in mezzo, perfino gli oggetti che entreranno da 1 finestra, verranno ritenuti "persi" o "lasciati" in altra circostanza-luogo. Solo chi viene informato della presenza dell'oggetto nascosto può fare 1 TS contro inc. con malus di -2 per accorgersene. *Dissolvi magie* può far cessare questa illusione, solo se fatto da 1 mago o sacerdote dello stesso livello di chi l'ha fatta e in tal caso, spezzerà questa magia e rivelerà tutto il palazzo. Le componenti materiali per questo inc. sono a discrezione del master, ma di valore molto alto (10000 m.o.) e di estrema rarità.

### **RITUALE DELL'OMBRA** (ombra)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente al mago di trasformarsi in wraith. La trasformazione è completa, la magia fondendosi con il corpo del mago e quindi scomparendo ai sensi magici esterni (come *Individuare il Magico o Visione del Vero*). Il mago ha tutte le caratteristiche fisiche del Wraith (vantaggi e svantaggi, anche sulle immunità e debolezze), ma ritiene ovviamente il suo intelletto, conoscenze, ecc. Il mago non può ritornare nello stato normale se non una volta al giorno, che avviene ad intervalli esatti di 24 ore dopo la prima trasformazione (il mago sente dentro di lui la possibilità di tornare, e la deve prendere o lasciare passare per altre 24 ore). Solo *Disgiunzione* può fare ritornare il mago nella sua forma originale anzitempo. In questa forma di Wraith, il mago può comunque parlare, lanciare magie, senza particolare impedimenti. Magie che potrebbero individuare (o simili) il mago (la sua identità prima della trasformazione), semplicemente non funzionano in quanto il mago sembra ed è un Wraith qualsiasi. Il mago può con un round di concentrazione lasciare trasparire il suo vero io (e quindi facendo anche in modo che *Visione del Vero* veda la sua vera forma, ecc.) e mantenerlo così finché non decide altrimenti (con un ulteriore round di concentrazione). Il materiale per questa magia è una pozione di controllo dei non-morti, con l'aggiunta di sangue estratto dal cuore di un drago d'ombra. Una volta bevuta, il mago fa 1 TS contro inc. con malus -9. se lo fallisce diventa un'ombra, se lo supera diventa un wraith

## **TECNOMANZIA**

Questa scuola è esclusiva degli gnomi e permette di usare l'ingegno dei maghi per costruire tecnocostrutti e macchinari particolarmente potenti.

### **Livello I**

#### **TECNOCOMPRESIONE** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia, il tecnomante comprende l'uso di un ingranaggio, di una certa strana struttura o costruito senza bisogno di superare 1 prova di INT o senza un'analisi che richiederebbe tempo. Non saprà la combinazione di una certa serratura, ma saprà come si aprirà, cosa succederà se tira 1 certa leva, etc. Per strutture complesse il master può richiedere un livello di esperienza minimo per comprendere meccanismi appunto magici o particolari.

#### **PROPELENTE** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia consente di creare ¼ l di propellente speciale x livello tramite un'attenta lavorazione di sostanze alchemiche, che ne sono la componente materiale. Dopo un procedimento di raffinazione di 1 turno, il tecnomante lancia la magia. Questo combustibile a basso potenziale calorico per la verità, funziona anche sott'acqua. Il propellente è combustibile e causa, se fatto infiammarsi, 1d2 danni x litro nel raggio di 3 m. Tale danno è ½ con un TS contro soffio. La componente materiale è un piccolo quantitativo di sostanze chimiche grezze. Componente materiale è una goccia di petrolio o liquido infiammabile grezzo (anche alcool).

### **Livello II**

#### **POLVERE PIRICA** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il tecnomante crea all'istante 1 dose di polvere da sparo x livello necessaria a ricaricare archibugi. 1 dose ogni 10 livelli nel caso venisse usata per bombarde. E' necessario avere *alchimia o chimica*. Componente materiale è dello zolfo e del carbone.

#### **TECNOCOPERTINA** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di rendere magico 1 involucri di legno e/o metallo che funziona come copertina per i libri magici che li ricopre da tutte e parti, una volta chiusa. Quello che all'apparenza risulta essere chiaramente un marchingegno, ha nella costola 1 congegno a molla e ai bordi una dentatura in metallo, proprio come una tagliola. Chiunque voglia consultare il libro protetto, dovrà avere la chiave (c'è una serratura di qualità magistrale anche) e conoscere la parola magica che serve a disinnescare la tecnomanzia per tutta la durata della lettura. Se così non viene fatto, la magia fa sobbalzare, come una dentiera a scatto, il tecnocostrutto, attaccando lo sprovveduto lettore con thac0 pari ad 1 guerriero dello stesso livello del tecnomante e infliggendo 1d4 (+1 x livello) danni. I maghi più gelosi delle proprie letture avvelenano il bordo dentellato, con le relative conseguenze. La dentiera a scatto ha 3 round di carica, dopodiché smette di funzionare e deve essere ricaricata con la chiave. Considerando il 1° round di sorpresa del lettore, il 2° attacco avverrà con iniziativa 1 più il solito 1d10. La copertina metallica chiusa conferisce bonus +2 ai TS del libro contenuto. La manutenzione necessaria per il corretto funzionamento del tecnocostrutto è 1 po' di propellente che funziona come olio per la molla a scatto.

### **Livello III**

#### **CAVALCATURA MECCANICA** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. è possibile creare e rendere semovibile 1 cavallo o altra cavalcatura, partendo da 1 modellino in scala 1/50 costruito in legno e metallo e dotato di ingranaggi e serbatoio per il propellente speciale. Questo animale metallico a scoppio (come tutte le altre tecnologie di questa scuola) può essere oggetto di magie come *volare*, *protezioni* varie, etc. Non si stanca, non tira per zoppicamento, etc. La sua pancia può essere usata per contenere 50 kg di materiale di volume appropriato. Questo mostro è in tutto e per tutto uguale ad 1 cavallo pesante per quanto riguarda CA, FM, etc. Ha 4 DV. Consuma *propellente* (vedi magia) ed il suo serbatoio contiene il necessario per 12 ore. Non è possibile avere più di 1 cavallo meccanico contemporaneamente. E' possibile fare magie di *scongiorazione* e di *invisibilità* a questo costrutto semplicemente toccandolo. E' anche dotato di *imbracatura volante* (vedi magia). Componente materiale è metallo e legno adatti per la costruzione del modellino del valore di 50 m.o.

#### **IMBRACATURA VOLANTE** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia necessita, di un lungo periodo in cui il mago abbia costruito un'intelaiatura di aste di legno e metallo legate alle giunture tra loro, dalla forma di un paio di ali, e al busto. Una volta indossato e chiuso il busto con delle cinghie, esso ha una cordicella che tirata, mette in moto il piccolo motore che sta sulla schiena, tra le scapole (che consuma il solito propellente) e fa muovere la struttura. L'autonomia è variabile, come la capienza del serbatoio (circa 8 l), ma si aggira intorno ai 16 round di utilizzo, dopodiché dovrà essere riempito. Il FM è 9 e è possibile far volare fino a 130 kg di peso con questa magia. Ha 4 DV e CA 8. Componente materiale è metallo e legno adatti del valore di 250 m.o.

#### **MAGIA DELLE GEMME: CONGEGNI-TRAPPOLE** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 trappola

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle creature dell'underdark, permette di migliorare l'efficienza di 1 congegno-trappola mentre la sta costruendo qualcuno semplicemente toccandola: la possibilità di *individuare* con magie o abilità ad esempio del ladro diminuiscono del 2% x livello come anche la abilità di disinnescarla. Questa percentuale va modificata in base anche alla fattura magistrale o meno come da manuale. Se la trappola prevede 1 TxC avrà bonus +7 e se prevede 1 TS esso avrà malus -3. I materiali non perderanno la funzionalità con il passare del tempo. La componente materiale è una delle solite gemme da inserire nel congegno.

#### **TECNET** (tecnomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3



Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago è capace di mettersi in comunicazione con tutti i tecnomanti che in questo momento stanno utilizzando questa magia. Questo permette di fare domande e ricevere risposte (se chi è connesso vuole rispondere), ricevere consigli, pareri e scambiare magie da trascrivere e studiare sui libri.

#### **UOMO D'OTTONE** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 scafandro d'ottone precedentemente costruito e sormontato da 1 elmo da palombaro con all'interno una struttura di ingranaggi a ruote dentate in ottone di valore 3000 m.o. per costruire 1 androide che risponde a semplici ordini e da usare per portare materiale, aprire porte, attaccare, etc. I dati sono 5 DV, CA 2, thac0 13 (con bonus FOR 18/30), FM 6. Effettua 1 attacco con 1 arma (danni dell'arma +3) se datagli.

### **Livello IV**

#### **MONGOLFIERA** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Serve a creare, dopo aver preparato la struttura in oggetto comprendente pelli di animali cucite insieme della dimensione sferica di 15 m e rese impermeabili con pece e legate 4 funi di 15 m ad un cesto di legno, 1 mongolfiera magica capiente per 2 umanoidi medi o 3 piccoli. Il propellente speciale con cui funziona è il solito e la capienza del serbatoio è 50 l. FM 6, 5 DV e CA 2. E' possibile fare magie di *scongiurazione* e di *invisibilità* a questo costruito semplicemente toccando la sua superficie. Componente materiale è la costruzione del modellino del valore di 100 m.o.

#### **MOSTRO TECNOLOGICO** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Serve a montare istantaneamente 1 creatura fatta di pezzi di metallo e legno, all'istante e che seguirà gli ordini del mago. Il serbatoio di propellente si considera vuoto quando termina la magia, durante la quale sarà visibile lo scarico di fumo nerastro sulla sua schiena. Talvolta i potenti tecnomanti gli prestano la loro imbracatura volante. Le componenti materiali sono la presenza di metallo e legno a sufficienza. Per i dati vedi il mostro nel manuale dei mostri nuovi. Il tecnomante può costruire 1 mostro con 1 DV x ogni suo livello. Componente materiale è metallo e legno adatti.

#### **TECNOSALDATORI** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m  
Componenti V, S  
Durata speciale  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. convoca 2d4 gnomi o goblin (per i dati vedi manuale dei mostri) con grandi abilità in fatto di metalli e saldature, ma non in grado di combattere. Se dotati di attrezzature, aiuteranno il tecnomante per tutto il tempo necessario alla realizzazione di 1 tecnocostrutto permettendo la sua realizzazione in metà tempo e con 1 bonus +3 alla prova di ingegneria finale.

#### **TECNOSERVER** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m  
Componenti V, S, M  
Durata speciale  
Tempo di lancio 24 ore  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia comprende tempi lunghi a causa della purificazione e dell'iscrizione di rune magiche sull'oggetto di seguito descritto e serve a rendere 1 asta metallica fatta in particolar modo e con materiale speciale, 1 ripetitore di *tecnonet* della scuola di magia. Il costo del materiale deve essere almeno 1000 m.o. per ogni km di irradiazione della rete *tecnonet* che vuole essere coperta.

#### **TECNOTELETRASPORTO** (tecnomanzia)

R. d'azione illimitato  
Componenti speciale  
Durata permanente  
Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. funziona come *teletrasporto*, ma prevede una costruzione di una specie di campana in legno e metallo della dimensione degli umanoidi che devono essere trasportati. I punti di approdo sono altre campane (1,5 m di raggio, con porta in legno o metallo), costruite da tecnomanti. Questa magia funziona quindi come 1 teletrasporto a destinazione prefissata, ad esempio la sede centrale dell'associazione dei tecnomanti della città. E' necessario che alla campana di destinazione ci sia 1 inserviente che apra la porta metallica, altrimenti la creatura o l'oggetto teletrasportati non esce dalla sacca dimensionale e torna da dove era partito. Comp. materiale è metallo e legno adatti per la costruzione di almeno 1 campana del valore di 1000 m.o.

#### **TRIVELLA DEGLI GNOMI** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare un costrutto di metallo composto da 1 carrello da minatore gnomico dotato di ruote e da un lato un cono di base 1 m di diametro e lunghezza 3 m in grado di avvitare su se stesso frantumando la roccia e metterla nel carrello dietrostante, separando le gemme grezze in un apposito scomparto. Tale tecnocostrutto ha 30 p.f. e CA 10 e FM 1 comprende anche 1 motore che consuma il solito propellente.

### **Livello V**

#### **CORPO MECCANICO** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia necessita di 1 lungo periodo in cui il mago abbia costruito 1 struttura di metallo e legno dalle dimensioni di 1 orco o altro umanoide. Al posto della testa e del torace, c'è 1 sedia con delle leve di comando che verrà occupato da un pilota in seguito. Il mago dopo aver preparato questo apparato meccanico di legno e acciaio che ha all'interno una miriade di molle e ingranaggi, che collegati a delle leve, rendono l'apparecchio simile per funzionamento ad un apparato di Kwalish, ma con fattezze antropomorfe, si posiziona davanti ad esso e recita le parole magiche e disegna le rune sulla sua superficie. Questo mostro consuma il *propellente* che il tecnomante produce grazie all'incantesimo predetto. Una volta consumati i p.f., si considera rotto e non funzionante. I dati del mostro sono: DV 8, CA -4 Thac0 9, n° di attacchi 2, danni 2d10+8 ogni cazzotto, FM 9. RM 40%. Nonostante la superba tecnica con la quale sono realizzati, questo esoscheletro è lento e i suoi movimenti sono scattosi e agisce sempre a fine round. Componente materiale è metallo e legno adatti per la costruzione del valore 2000 m.o.

#### **GENIO PONTILI** (tecnomanzia)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. crea 1 passerella di metallo e legno larga quanto basta a far passare 1 carro e 1 umanoide medio. In lunghezza arriva a 10 m x livello del tecnomante ed è corredato di parapetto. Il peso portabile da questa passerella è di 50 kg x livello del mago. Comp. materiale è 1 modellino del ponte.

#### **MACCHINA D'ASSEDIO DEGLI ORCHI** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia esclusiva degli orchi magi viene temporaneamente riparata 1 macchina d'assedio (componente materiale) ad es. bottino di guerra, che avrà bonus +3 ai TxC. Vengono convocati anche 5 umanoidi della razza di chi lancia l'inc. con 1DV e CA 10, necessari per il suo funzionamento.

#### **TECNOLABORATORIO** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Il tecnomante incanta 1 propria stanza, definendola come il proprio "Deposito di Tecnomanzia". La struttura acquisisce realtà anche nel piano eterico rendendo una piccola porzione di questo piano preclusa a chi non conosce la parola d'ordine: viene creato una copia del laboratorio solo per quanto riguarda la struttura portante e non anche degli oggetti che sono dentro di essa, il che permette al Tecnomante di lavorare in questa struttura e adibirla a rimessaggio o deposito delle sue creazioni se ritiene che quella originale sul piano materiale sia insicura. Il *tecnolaboratorio* permette anche il funzionamento di un *legame eterico* tra le due stanze uguali: quella del piano materiale e quella del piano eterico: ci sarà 1 portale che metterà in

comunicazione i due laboratori (magari nascosto da un *muro illusorio*). Chi tenterà di entrare da tale portale dalla dimensione di 1 porta normale o dalla porta del laboratorio etero (nel piano omonimo), dovrà dire la parola d'ordine o non potrà entrarvi. Al momento del lancio il tecnomante si deve trovare dentro la struttura da incantare. L'area incantata deve stare entro 1 cubo di spigolo di X per livello del tecnomante (in metri). X è in funzione del materiale usato per la magia. A livello base, X = 1, e come materiale viene usato polvere di rame trattata e purificata per l'occasione (costo: 50 m.o. per m). A livello intermedio, X = 2, e come materiale viene usato polvere di argento trattata e purificata per l'occasione (costo: 250 m.o. per m). A livello avanzato, X = 5, e come materiale viene usato polvere di oro trattata e purificata per l'occasione (costo: 2500 m.o. per m).

## Livello VI

### DIRIGIBILE (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Serve a creare, dopo aver preparato la struttura in oggetto, 1 dirigibile magico, capiente per 10 umanoidi medi o 15 piccoli. Il propellente speciale con cui funziona è il solito e la capienza del serbatoio è 50 l. Il FM è 16, i p.f. 20 e la CA 2. E' possibile fare magie di *scongiurazione* e di *invisibilità* a questo costruito, semplicemente toccando la sua superficie. Componente materiale è metallo e legno per la costruzione del valore di 500 m.o.

### MACCHINA DA GUERRA DI HAR (convocazione/tecnomanzia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Crea 1 macchina da guerra magicamente propulsa, molto particolare. La macchina compare come uno chassis corazzato barocco da cui spuntano le varie armi. Il mago si siede sul frontale corazzato, dove prende la guida della macchina. Le dotazioni offensive della macchina sono multiple. Oltre a due balliste brandeggiabili sulle fiancate, capaci di tirare con il Thac0 del tiratore un colpo per round, da 2d10 p.f. (i dardi sono creati magicamente, ed al termine della magia divengono polvere), possiede un ariete frontale in metallo. Il mago, per colpire con l'ariete, deve effettuare un TxC maggiore o uguale a 12, penalizzato di -2 per creature di taglia minore a media (T, S, M), con bonus di +2 per creature di taglia grande (L), +4 di taglia enorme (H), +6 di taglia gigantesca (G). L'ariete può colpire soltanto una volta ogni due round, e causa 3d6+3 p.f. Sul tetto della macchina vi è un drago in ottone su piattaforma, che può essere brandeggiato da un copilota, che colpirà con TxC di 10 o più una creatura a round entro 18 metri con una fiammata da 4d6 p.f. dimezzabili come soffio. La macchina da guerra è dotata di paratie protettive superiori per proteggere eventuali tiratori, che risulteranno al 50% coperti, e vi è posto per un massimo di quattro tiratori più i due: pilota mago e copilota. (la velocità normale del mezzo è pari a 24), speciali accorgimenti inoltre rendono la macchina anfibia con una velocità marina di 6 m al round, oltre alle due lanterne fero accendibili magicamente capaci di emettere un fascio di luce di 24 metri e ad una sirena ululante capace di farsi sentire sino ad un chilometro di distanza. La macchina da guerra può essere colpita normalmente, possiede C.A. 0 e 120 p.f. Se portata a 0 p.f. si guasta e rimane inutilizzabile. Con la creazione della macchina da guerra vengono evocati anche, a discrezione del mago, tre goblin simili ai *saccheggianti di Har*, con THACO 20, che impiegheranno le armi di bordo (le due alle balliste ed il drago). Componenti: 1 carro a 4 ruote, 100 Kg. di metallo qualsiasi, 1 miniatura d'ariete ed 1 di drago di platino (100 mo), 2 lanterne, 1 sfera di metallo. I componenti si consumano soltanto se la macchina viene distrutta, a parte le miniature, che comunque non si consumano.

### RICHIAMO DEL TECNOCOSTRUTTO (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente, pronunciando il suo nome, di teletrasportare 1 costruito tecnologico fatto dal tecnomante stesso (ancora di sua proprietà e non usato da nessuno al momento), ad un raggio di 20 m al massimo dalla sua posizione senza arrecare danno a seguito di questo teletrasporto.

## Livello VII

### APPARATO MINORE DI KWALISH (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Serve a creare, dopo aver preparato la struttura in oggetto, 1 piccolo sommergibile (apparato di Kwalish), capiente per 2 umanoidi medi o 3 piccoli. Il propellente speciale con cui funziona è il solito e la capienza del serbatoio è 50 l. Il FM è 6, i DV 6 e la CA 2. E' possibile fare magie di *scongiurazione* e di *invisibilità* a questo costruito toccando la sua superficie. Componente materiale è metallo e legno valore di 1500 m.o.

### RIPARAZIONE TECNOMANTICA (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia tiene in ottimo stato (e se possibile ripara) in modo autonomo le creazioni di chi l'ha lanciata. Nell'area d'effetto, tutti gli oggetti tecnomantici non subiscono gli effetti del tempo, della corrosione etc. Inoltre, se nell'area d'effetto è presente del materiale di scorta adatto a riparare i costrutti, tutti gli oggetti tecnomantici usufruiscono di una rigenerazione di 1 o più p.f. o punti strutturali alla settimana. Tale materiale deve essere nel deposito dove c'è il o i costrutti e dove è stata fatta questa magia, e costa 100 m.o. per punto di rigenerazione che può dare la magia a settimana (se il costo è di 1000 m.o., non più di 10 oggetti potranno usufruire della rigenerazione ogni settimana).

#### **SALVA CON NOME** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata speciale  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto 1 costruito tecnologico  
Tiro Salvezza nessuno

Il tecnomante tocca 1 costruito di sua proprietà e costruito da lui. L'oggetto viene protetto per 1 giorno x livello (in modo perenne se viene aggiunto, ai materiali, 1 zaffiro di 5000 mo), quindi decide le condizioni di attivazione della magia, che devono essere non troppo complesse. Quando la magia si attiva, l'oggetto viene trasferito (teletrasportato) al *deposito* (vedi *tecnolaboratorio*) o altro luogo prestabilito. La magia salva l'oggetto dalla completa distruzione tenendolo integro sebbene malridotto. Oggetti protetti da *salva con nome* devono fare 1 TS contro inc. usando il TS del tecnomante (senza alcun bonus derivante da oggetti o magie). Se fallisce l'oggetto arriva distrutto al luogo di destinazione. Altrimenti si considera che all'oggetto rimanga giusto abbastanza coesione fisica da non essere distrutto (ad es. 1 punto strutturale o 1 p.f.). Alcuni tecnomanti per proteggere le loro creazioni più care, creano quindi condizioni aggiuntive per evitare di incombere in questa difficile prova (es. "attiva la magia se il costruito scende sotto 30 p.f."). Componente materiale (normale) è 1 foglio di carta sul quale verrà scritta la condizione di attuazione, che verrà bruciata sul costruito.

### **Livello VIII**

#### **ABOMINIO TECNOLOGICO** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale  
Durata permanente  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. Il mago si trasforma in 1 golem tecnologico dalle dimensioni umane, con RM 50% e colpibile da armi magiche +2 o migliori. La sua CA scende a -3 e diventa immune al *gelo* anche magico. Se indossa anche *imbracatura volante*, il suo FM sale a 9.

#### **NEUTRALIZZA TECNOLOGIA** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. Serve a scassare 1 tecnologia bersaglio. Per tecnologia è intesa 1 qualsiasi delle magie di questa scuola o 1 apparato, costruito, etc. che sia espressione di una tecnologia particolare (in un gioco di ruolo medievale per tecnologico si intende 1 arma d'assedio, 1 nave, 1 carro da guerra, una struttura portante di un edificio, etc.). Il livello dell'inventore/costruttore del bersaglio deve essere uguale o inferiore a quello del tecnomante, altrimenti non avrà effetto. Il bersaglio effettua comunque 1 TS contro inc. con malus di -8 (usare quello dell'inventore/costruttore) per "resistere" a questa magia. Le componenti materiali sono della ruggine e 1 tarlo. Se l'oggetto di questo inc. è 1 nave ad esempio, sarà in avaria e necessiterà di riparazioni per 2d10 giorni.

### **Livello IX**

#### **COLOSSO TECNOLOGICO** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6 turni  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. necessita di 1 lungo periodo in cui il mago o chi per lui, abbia costruito 1 struttura di metallo e legno dalle dimensioni di 1 gigante con costo 10000 m.o. Alla fine di tale preparazione, il mago scrive le rune magiche di *rendere magico un oggetto, colosso tecnologico e permanenza*. Da questo momento tutte le parti della struttura precedentemente costruita funzioneranno come descritto nel *manuale dei mostri nuovi*.

#### **MIGLIORARE IL JUGGERNAUT** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 golem juggernaut

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. incanta con il tocco un golem juggernaut precedentemente costruito dandogli +5 DV e RM del 20%.

## SOTTERRANEA

Lista di magie riservate alle razze abitanti l'underdark da integrarsi con quelle previste nel manuale ufficiale *Book of drow*.

### Livello I

#### **PRIVILEGIO OSCURO** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 creatura dell'underdark

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di acuire le abilità tipiche della razza d'appartenenza: migliorano le capacità raziali, se presenti ovviamente, di mimetizzarsi nell'ambiente di +1 sui tiri del d10, sentire pendenze, rumori, etc., del 10% sul tiro per *nascondersi nell'ombra e muoversi silenziosamente*. Questo inc. è possibile solo in caverne o underdark.

### Livello II

#### **SUSSURRI DELLA NOTTE** (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto r. di 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette tramite l'elevazione della percezione di tutti i suoni e i rumori dell'ambiente circostante, di venire a conoscenza della presenza di creature di qualsiasi tipo nell'area d'effetto (se coperti da almeno 5 cm di pietra sono protetti). Non permette di saperne la reale posizione, ma di capirne il numero e anche la natura ad es.: animali, umanoidi, mostri, non-morti, etc. In termini di gioco il mago non sarà sorpreso se attaccato.

### Livello III

#### **MAGIA DELLE GEMME: CONGEGNI-TRAPPOLE** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 trappola

Tiro Salvezza nessuno

Permette di migliorare l'efficienza di 1 congegno-trappola mentre la sta costruendo qualcuno semplicemente toccandola: la possibilità di *individuarela* con magie o abilità ad esempio del ladro diminuiscono del 2% x livello come anche la abilità di disinnescarla. Questa percentuale va modificata in base anche alla fattura magistrale o meno come da manuale. Se la trappola prevede 1 TxC avrà bonus +7 e se prevede 1 TS esso avrà malus -3. I materiali non perderanno la funzionalità con il passare del tempo. La componente materiale è una delle solite gemme da inserire nel congegno.

#### **OCCLUDERE CUNICOLI** (alterazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di far crollare le pareti di un cunicolo o simile delle dimensioni di 1 cubo di 3 m di spigolo. Dal 10° livello in poi lo spigolo diventerà di 6 m. Non è necessario effettuare TS strutturali perché la stabilità è comunque mantenuta.

### Livello IV

#### **DEPOSITARE NEL SOTTOSUOLO** (dimensionalismo)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 girono x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto cubo di spigolo 2 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di creare 1 sacca dimensionale nel terreno delle dimensioni predette dove depositare oggetti e quant'altro e individuabile solo con incantesimi come individuazione del magico o abilità come individuazione delle botole nascoste, etc. E' possibile proteggere il contenuto della sacca con 1 trappola magica ogni 5 livelli del mago che la fa disinnescabile con una prova di *rimuovere trappole magiche* o sapendo la parola magica

che va dichiarata al momento dell'inc.

#### **MAGIA DELLE GEMME: INVOLUCRO DI GEMMA (alterazione)**

R. d'azione tocco

Componenti V, M

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 gemma color ambra

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di modellare la superficie di una gemma particolare color ambra e darle la forma voluta, ad es. è possibile farle assumere la forma di un bicchiere o di un contenitore che può tenere sottovuoto un liquido o un oggetto se quando viene plasmata il mago ci mette dentro il liquido o l'oggetto voluto come del sangue. Tale gemma ha la durezza di una pietra dura con +3 ai TS. Il mago può farla sbriciolare con un gesto.

### **Livello V**

#### **AVVIZZIMENTO OSCURO (necromanzia)**

R. d'azione 35 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.

Questa magia permette al mago di causare il deperimento istantaneo di ogni erba, decotto, tisana, etc. vegetale presente nell'area d'effetto. Se i loro proprietari falliscono 1 TS contro inc. ogni composto che usi principi attivi vegetali, perde efficacia. Questo riguarda anche veleni vegetali.

#### **MAGIA DELLE GEMME: BAGLIORI ACCECANTI (visione)**

R. d'azione 45 m + 5 m x livello

Componenti S, M

Durata 1d2 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto r di 1,5 m

Tiro Salvezza speciale

Questa magia consuma 1 gemma anche minuscola color ambra presente nell'ambiente e irradia un bagliore molto forte nel raggio di 1,5 m. Mentre le creature di superficie dotate di occhi restano cieche per 1 round, quelle oscure che abitano l'underdark hanno una intolleranza maggiore verso questo inc.: restano infatti stordite per 1d2 round compreso quello attuale, perdendo l'azione dichiarata. Per evitare questo le creature devono superare un TS contro inc., quelle oscure hanno malus -5.

#### **SPIRITO SOTTERRANEO (alterazione)**

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago di trovarsi a proprio agio in questa parte di underdark, saper comunicare al meglio con le tribù tipiche di questo luogo. Ottiene bonus 1d4 punti a CAR che traducono una familiarità derivante dall'aristocrazia della sua progenie oscura. Questo riguarda però casi standard, non consente di charmare persone che hanno 1 motivo per dubitare del mago, essergli nemico, etc. come faide tra casati, razze, etc.

### **Livello VI**

#### **INSIDIE DEL MONDO SOTTERRANEO (alterazione)**

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questa magia causa il rapido crollo strutturale della volta soprastante un cunicolo, una grotta o anche una stanza al momento del passaggio di una creatura nel mezzo dell'area d'effetto. L'area interessata dal crollo è di 6 x 6 m con uno spessore di 3 m. Chi fallisce 1 TS contro soffio con bonus della DES, muore sul colpo. *Ind. delle trappole magiche* se fatta sul soffitto, indica la presenza di questo inc.

#### **MAGIA DELLE GEMME: FRAMMENTI DI GEMMA (convocazione)**

R. d'azione 45 m + 5 m x livello

Componenti V, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia ha permesso di sintetizzare effetti magici partendo da parole magiche che polverizzano una gemma particolare di colore ambra che si trova nel sottosuolo. Dalla mano del mago partono 2d6 frammenti di gemma che infliggono 2d4+2 ciascuno e si frammentano. E' necessario 1 TxC con il thac0 di un guerriero di pari livello del mago. Questi frammenti rimarranno sottocutanei finchè non verranno rimossi con *chirurgia* (nwpr). Nell'oscurità assoluta dell'underdark, essi rifletteranno la più piccola fonte di luce come una torcia ad esempio rendendo visibili a 100 m le vittime.

### Livello VII

#### **ARTIGIANO OSCURO** (alterazione/geomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3 turni

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di rendere magica permanentemente un'arma, un'armatura o altro oggetto di fattura oscura incidendoci rune e dandole +1 come bonus magico ogni 4 livelli del mago. La comp. materiale è una gemma da 5000 m.o.

#### **MAGIA DELLE GEMME: CRISTALLIZZAZIONE** (alterazione)

R. d'azione 45 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.

Questa magia causa la paralisi delle creature che falliscono 1 TS contro inc. a causa della crescita di cristalli colorati addosso. Con 1 prova di FOR con malus di -4 effettuata da creature con FOR 20 o più viene rimossa, come con *dissolvimagia*.

### Livello VIII

#### **INFASTIDIRE LO SPIRITO SOTTERRANEO** (charme)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Permette al mago di causare l'infastidimento da parte del bersaglio, di 1 creatura abitante nei dintorni che reagirà di conseguenza, probabilmente dirigendosi verso di essa. Nella categoria infastidibile ci sono i draghi sotterranei, elementali della terra, della polvere, del magma e del fango, etc.

#### **POTENZA OSCURA** (scongiurazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette alle sue magie di diminuire e perforare la RM dei bersagli del 5% x livello.

### Livello IX

#### **ESILI OSCURI** (visione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto raggio di 1,5 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di creare con l'illusione di far vivere alle vittime un'esperienza d'esilio, come se fossero state teletrasportate in un altro posto: tutto in torno a loro sembra non aver nulla a che fare con il luogo dove erano poco prima. In questi 3 round di durata della magia, il mago ha il completo controllo di quello che percepiscono, degli attacchi che sentono, del dolore, della direzione di provenienza degli attacchi stessi, etc.

#### **SOGNI DEL MONDO SOTTERRANEO** (alterazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 9

Area d'effetto una creatura o oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette a chi la lancia di venir avvolto con i suoi oggetti da una barriera invisibile alla vista. Da questo momento non soffre degli effetti che la luce del giorno o diretta solare potrebbero arrecare a lui e ai suoi oggetti ad esempio pensare alla fattura dell'underdark. Durata: 1 giorno ogni 5 livelli del mago, Nota: dopo il primo giorno, però, la magia può crollare. Il DM fa un TS per ogni oggetto o creatura protetto dall'aura magica (il quando è casuale), se fallisce, l'inc. finisce. La componente materiale è una rara gemma d'ambra lavorata.

## SACERDOTI

### Cerchia I

#### CONSACRARE (incantamento/geomanzia)

Sfera totale

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 10 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. prevede l'incisione di rune magiche su supporti pregiati, tipiche del culto. In termini di gioco oltre ai compiti illustrati sopra, esso può essere utilizzato per incantare un'arma in modo che possa danneggiare anche le creature immuni alle armi normali (colpisce come arma +1, anche se non dà alcun bonus al TxC e ai danni), oppure per conferire un'aura sacra ad 1 oggetto (simbolo sacro, etc.), o luogo e a tutto ciò che vi si edifica sopra (massimo 10 mc x livello del chierico), creando sul sito un effetto di *prot. dal male* permanente. Solitamente questo inc. si adopera per consacrare templi o luoghi di sepoltura e di preghiera o per marcare il luogo scelto come proprio rifugio (e al quale si fa ritorno con l'incantesimo *parola del ritorno*). Gli effetti di *consacrare* sono permanenti fino a che l'oggetto o il luogo non viene dissacrato (vedi sotto) o distrutto. Gli effetti sono visibili tramite 1 normale inc. di *ind. del magico* (che fa risplendere l'area o l'oggetto consacrato). L'energia magica attivata nel processo consuma sempre preziosi per 1 valore di 100-1000000 m.o. (a seconda della grandezza) dell'oggetto che devono trovarsi entro 3 m dal sacerdote per infondere l'aura all'oggetto o alla persona. Per gli oggetti particolari, il master può chiedere cose molto più impegnative. Grandi costruzioni possono essere rese sacre grazie a molti sacerdoti che unendo i loro poteri, effettuano questa magia sul luogo in questione. Allora tutti coloro che avranno lo stesso culto e staranno nei pressi o vedranno tale manufatto avranno bonus +5 alle prove del morale per difenderla da nemici. Un oggetto molto più piccolo come 1 immagine può dare bonus al morale di +2. L'incantesimo inverso, *dissacrare*, rimuove qualsiasi tipo di aura sacra esistente in 1 volume di 10 mc, oppure su 1 singolo oggetto come 1 simbolo sacro). Se non sono presenti aure sacre, esso impone al luogo o all'oggetto 1 maledizione (-1 a tutti i TxC e TS x livello/4 del sacerdote a chi impugna l'oggetto, di cui è impossibile disfarsi, o a tutti quelli che si trovano entro l'area dissacrata); l'effetto viene rimosso con *scaccia maledizioni* o *consacrare*. Un'area consacrata non può essere attraversata da non-morti eterei, un'area sconscacrata invece dà bonus ai non-morti e creature legate al male come vendicatori etc. pari al malus suddetto.

### Cerchia II

#### INSPESSIRE L'ARMA (alterazione)

Sfera combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 arma

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei minotauri, degli orchi e dei mezzorchi. L'arma grande da mischia toccata ha effetti più distruttivi contro scudi e armature: ogni volta che colpisce un bersaglio, la sua armatura o il suo scudo deve fare 1 TS contro distruzione o peggiorare il bonus alla CA apportato di -1. questo anche se è bonus magico. A discrezione del master tali oggetti possono essere riparati con magie idonee. Se chi viene colpito da un'arma contundente incantata con questo inc. e non ha armatura, deve fare una prova di shock corporeo con malus -5% o essere stordito per 1d3 round.

### Cerchia III

#### TAMBURO TRIBALE (charme)

Sfera protezione, combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi e dei rettili piccoli. Chiunque appartenente alla razza del sacerdote nell'area d'effetto senta il tamburo della tribù incantato da questa magia che suona, ottiene bonus -1 ai risultati dei dadi di danno subiti da proiettili anche magici come *dardi incantanti* diretti su di lui e ha bonus +3 al morale. L'effetto finisce quando smette di tambureggiare.

### Cerchia IV

#### BENEDIZIONE DELLE ARMI (incantamento)

Sfera combattimento, sole

R. d'azione tocco



Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 arma o 1 scudo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti del sole, della luce, del bene e della guerra. Toccando 1 arma o 1 scudo d'argento che se usato dal sacerdote, esso viene ricoperto di una bassa luminosità e causa 1d4 danni contro i non-morti fisici ogni round di permanenza a 4,5 m o meno da esso.

#### **PROIETTILI MAGICI** (incantamento)

Sfera combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è di ispirazione mesoamericane, africane. Permette di rendere magico il contenitore-faretra che contiene proiettili da lancio per le armi che usa il sacerdote, conferendo loro bonus di gittata +5/+10/+15 m. Inoltre hanno bonus +1 ai danni e sono considerate armi +2 per colpire creature con protezioni da armi non magiche.

#### **PROTEZIONE DAL GHIACCIO** (scongiurazione)

Sfera protezione

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è come *protezione dal fuoco*: differisce solo dal fatto che serve contro gelo magico.

#### **SEDUZIONE CON LO SGUARDO** (incantamento)

Sfera charme

R. d'azione 50 m

Componenti S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Gli occhi del sacerdote rettiloide o di un culto rettile diventano fonte di attrazione per 1 umanoide bersaglio per volta che non potrà fare altro che continuare a guardarli rapito, senza fare altre azioni, se fallirà 1 TS contro inc. con malus -2 con i bonus della sua SAG. Quando e se verrà attaccato sarà libero da questo magnetismo. Il sacerdote può comunque farsi magie curative, azioni varie, purché non si volti o neghi in qualche modo la vista dei suoi occhi alla vittima, nel qual caso (anche se 1 oggetto o persona si interpone tra i due) la magia perde efficacia e l'umanoide torna libero di agire. Se riguarderà gli occhi del sacerdote, come chiunque altro, ripeterà il TS con malus di -2 e la sua attenzione tornerà solo sul sacerdote, sentendo chiaramente le sue parole sveltare sui rumori circostanti, ridotti a semplice brusio. Ogni magia che influenza la mente della vittima fatto dal sacerdote, dà malus -1 ai TS, tuttavia spezzerà questa magia.

#### **SVUOTARE LE TANE** (convocazione)

Sfera convocazione

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei coboldi, goblin, trogloditi, kuo-toa, e razze di taglia piccola: vengono convocati da finora invisibili cunicoli nel terreno, da caverne vicine, etc. 4d4 DV di umanoidi della stessa razza di chi lo fa dando in loro onore 1 festa con abbondanti cibarie. Ubbidiranno al sacerdote, fino alla fine del prossimo combattimento, scontro. Possono partecipare a riti e balli, socializzare e parlare come se appartenessero alla tribù. Componente materiale è 100 m.o. di cibo per la festa. Per i dati degli umanoidi e i loro oggetti vedi *Manuale dei Mostri* ufficiale.

### **Cerchia V**

#### **ARCO DI FULMINI** (evocazione)

Sfera combattimento

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti della luce, del bene, della guerra, degli elfi (non oscuri), centauri e halfling. Nelle mani di chi fa questo inc. compare l'arco ligneo o d'argento senza corda. Quando farà il gesto di scagliare 1 freccia, partirà un piccolo fulmine che causerà 1d4+3 danni al bersaglio. Se è specializzato nell'arco, valgono anche per quest'arma le regole della specializzazione nell'arma

#### **ARTIGIANO OSCURO** (alterazione/geomanzia)

Sfera creazione

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3 turni

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia esclusiva delle razze dell'underdark permette di rendere magica permanentemente un'arma, un'armatura o altro oggetto metallico di fattura oscura incidendoci rune e dandole +1 come bonus magico ogni 4 livelli del mago. La comp. materiale è una gemma da 5000 m.o.

#### **MASSO GIGANTE** (evocazione)

Sfera: combattimento

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 macigno

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei giganti e dei minotauri permette di evocare 1 macigno di 200 kg e di lanciarlo ad 1 distanza pari a 5 m x livello. Se con 1 TxC colpisce 1 creatura, essa muore schiacciata.

#### **OLIFANTE DELLA GUERRA** (incantamento)

Sfera combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto raggio di 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia è riservata a nani e sangueverdi. La componente materiale è un corno di qualsiasi materiale messo almeno 1 ora dentro un acido per togliere ogni ossidazione e impurità e poi intarsiato o dipinto con rune magiche e che non si consuma. Quando viene suonato al momento della magia, esso darà bonus +5 al morale di chi lo sente e combatte dalla parte del suonatore. I danni eventualmente subiti in battaglia e gli effetti avvengono a fine turno anche se ad esempio 1 TS contro veleno è stato fallito con iniziativa inferiore.

#### **RICORDI FITTIZI** (charme)

Sfera charme

R. d'azione 9 m

Componenti V

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza speciale

Parlando di un certo argomento il sacerdote riesce a convincere che il fatto sia successo davvero o che le cose stiano come le espone lui. Questo comprende cambiare anche i ricordi dell'ascoltatore bersaglio. Se è furbo descriverà talmente bene la scena da non far mai dubitare o sospettare che qualcosa non torni nei suoi ricordi/opinioni. Questo potere consente di creare testimoni riguardo a 1 determinato evento o 1 vendicatore per un torto (immesso) subito. E' da notare che l'inc. non impone ordini da eseguire, ma solo ricordi riguardo ad 1 fatto specifico di durata massima di 1 ora. La vittima avrà reazioni a seconda della sua personalità, allineamento, etc. Il gesto e più in generale la magia, può essere fatta senza che la vittima se ne accorga: solo se sbaglia il TS con malus -2 ma con bonus della SAG capirà di essere stata attaccata.

#### **RITIRO SPECIALISTICO** (metamagia)

Sfera totale

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Riservato solo a culti specialisti, permette di ritirarsi in una sacca temporale in cui il tempo scorre più velocemente come per *ritiro* di II cerchia, in cui è possibile lanciare magie legate al culto mentre per gli altri passa solo 1 istante: chi è specializzato in 1 culto legato all'elemento fuoco può ad es. fare *materializzare elementali del fuoco* e mentre per gli altri passa 1 round, per lui passano 3 round x livello. Solo magie legate alla propria specializzazione possono essere lanciate in questa sacca temporale. Quando il sacerdote cerca di attaccare o di toccare qualcuno l'inc. cessa.

### **Cerchia VI**

**BAGLIORE ACCECANTE** (evocazione)

Sfera sole

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti del bene e della luce. Quando viene alzato, il simbolo sacro diventa abbagliante. Ogni creatura legata al piano negativo o delle ombre, baatezu, etc. nell'area d'effetto viene distrutta se fallisce 1 TS contro inc. Le altre creature malvagie (anche PNG) che falliscono il TS restano accecate come per l'inc. *accecamiento*.

**BALLO TRIBALE** (charme)

Sfera combattimento

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi. Chiunque appartenente alla razza del sacerdote partecipa al ballo rituale con tamburi, strumenti di legno e ossa per far rumore, bevande inebrianti e puzzolenti, ottiene bonus +5 al TxC ai primi 3 TxC del prossimo combattimento entro 24 ore.

**CAVERNE SICURE** (alterazione/illusione)

Sfera protezione, guardia

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3 turni

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi. Il sacerdote nasconde gli accessi alle caverne e ai villaggi della sua razza facendo crescere la vegetazione, rimpicciolire l'ingresso delle caverne, etc. C'è la probabilità del 3% x livello che chiunque passando di lì semplicemente non le veda. Alcune razze però possono tuttavia naturalmente avere delle abilità per scovare entrate e porte celate o nascoste.

**PRIGIONE** (incantamento)

Sfera charme

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Permette di imprigionare 1 essere di qualsiasi specie entro 1 spazio delimitato o 1 oggetto magico come specchio, quadro, vaso, etc. perennemente. Lo spazio che racchiude la vittima deve essere sufficientemente grande da contenerla e l'area massima influenzata dal chierico è di 1 mq x livello. Lanciando l'inc., il chierico deve nominare la propria vittima (conoscerne quindi il Nome Antico), la quale deve trovarsi entro 36 m e fissare l'area di imprigionamento che viene immediatamente contrassegnata da una serie di rune (incise in terra o come cornice dello specchio, quadro, etc.). La vittima può tentare 1 TS contro inc. per resistere all'imprigionamento modificato dai seguenti fattori:

-1/+1 x punto di differenza tra il livello del chierico e il livello o i DV della creatura;

-2 se la creatura non è nativa del piano di esistenza in cui viene imprigionata.

Se il TS fallisce, la vittima è costretta a rimanere imprigionata all'interno della barriera fino a che il sigillo/oggetto non venga spezzato. Non può uscire in alcun modo poiché la barriera impedisce qualsiasi tipo di spostamento oltre i sigilli, sia planare che dimensionale e non permette di localizzare ciò che vi è al suo interno (in pratica è schermata da qualsiasi localizzazione e individuazione magica, anche se è possibile vedere normalmente al suo interno se ci si trova vicini). La creatura imprigionata non può utilizzare nessuno dei suoi poteri, anche se il sigillo non impedisce alle creature all'esterno di usare inc. sull'area d'effetto, né tentare di toccare fisicamente il sigillo. La vittima non deperisce né invecchia finché rimane imprigionata, ma può essere uccisa da attacchi fisici o magici, apportati da chi sta fuori. Nel qual caso la barriera svanisce. Le altre creature presenti nell'area d'effetto al momento del lancio dell'incantesimo vengono allontanate magicamente oltre i bordi del sigillo. Solo un individuo all'esterno può spezzare il sigillo e liberare la creatura intrappolata distruggendo fisicamente il sigillo o usando *dissolvi magie* o *cancellazione* o *desiderio* lanciato da 1 incantatore che sia almeno dello stesso livello del sacerdote che lo ha posto.

**TERRENO DI CACCIA DELLA TRIBU'** (evocazione)

Sfera combattimento

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 10 turni

Area d'effetto quadrato di spigolo 25 m x livello

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle razze sangueverdi. Previa definizione di *Terreno di Caccia della Tribù* nei pressi della loro tana-villaggio-caverna, etc. attraverso un canto propiziatorio e danze di rendere magica la superficie di terreno delimitata da intagli nella corteccia di albero, cumuli di sassi, scudi della tribù lasciati su alberi o quant'altro le usanze della stessa prevedano. In questa area tutti gli appartenenti alla tribù della stessa razza quindi avranno bonus +3 ai TxC quando attaccheranno. Rompendo la maggior parte delle delimitazioni dell'area, la magia finisce. E' quindi necessario controllarne spesso lo stato. Componenti materiali sono quelle necessarie a "edificare" almeno 3 segnali marca-territorio dal costo di 100 m.o.

## Cerchia VII

### IDOLO PROTETTIVO (incantamento/scongiurazione)

Sfera protezione

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Con questa magia viene incantato un idolo di materiali variabili che è la componente materiale dal valore di almeno 1000 m.o. (può essere 1 totem in legno scolpito e piantato in una palude o in terra, 1 statuetta di pietra messa al bordo di una strada, etc.). Essa disposta appunto in una zona permette alle creature convocate dal sacerdote (con *animare i morti*, *attirare animali*, etc.) nel raggio di 30 m di rigenerare 1 p.f. ogni ora, di essere difficilmente visibili agli occhi di 1 passante (la vegetazione, l'acqua torba, etc. renderà per chi non supera 1 TS contro inc. effettuato di nascosto la loro individuazione e le loro tracce nell'area). Questi effetti non sono cumulabili facendo più idoli.

### INVOCARE LA DIFESA DEI SACRARI (incantamento)

Sfera combattimento, charme

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei goblin e degli hobgoblin. Chiunque appartenente a queste razze senta gridare il sacerdote sull'importanza di respingere i nemici dalla zona per salvaguardare i sacrari della tribù (non importa che ci siano davvero) viene travolto da un impeto e uno slancio combattivo ottenendo bonus +2 al morale, ai TxC ma malus -1 alle prove di SAG, INT e ai TS. I berserker goblin e hobgoblin andranno in berserker in 1d3 round.

### INDIVIDUAZIONE DEL PECCATO (divinazione)

Sfera divinazione, charme

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Il sacerdote riesce a frugare nella psiche del soggetto che sta guardando (1 sola vittima umanoide) e ne percepisce la cosa che ha compiuto lontana dalla sua morale o che la vittima considera come errore, peccato e che ne provoca rimorso, vergogna estremi. La magia va iniziata semplicemente sfiorando di sfuggita il simbolo sacro (componente), dopodiché il chierico ha tutta la durata dell'inc. per decidere (basta il pensiero) quale sarà la sua vittima, guardandola da vicino (raggio di 18 m) per venire subito a conoscenza del suo segreto, dopodiché la magia termina. Sempre per la durata dell'incantesimo, se decidesse di aprire bocca e rinfacciarglielo, precisando le torture che subirà al momento della morte dalla sua divinità (o servitori preposti, etc.) per essersi macchiato con tale azione e comportamento, essa avrebbe malus di -5 a tutte le reazioni (fino a quando non *espierà* con l'inc. omonimo) e diverrebbe rossa, iracunda o cadrebbe in preda a paura, scapperebbe o si paralizzerebbe sudando o piangendo a scelta del master. Per evitare questo, la vittima deve essere di livello superiore a quello del sacerdote o se è 1 sacerdote, druido, paladino/vendicatore o ranger, superare 1 prova di SAG -5 per reagire con prontezza a queste ingiurie e non risentire del -5 alle reazioni. Da notare comunque che il suo peccato è sempre rivelato. Non sono pochi i sacerdoti che rinunciano a rivelare i peccati nascosti delle persone influenti per ricattarle in seguito

### INTERVENTO DIVINO (evocazione)

Sfera totale

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 10 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

L'incantesimo permette ad 1 sacerdote di chiedere 1 aiuto alla propria divinità, in cambio di un favore personale. Il DM sentito l'aiuto richiesto dal sacerdote troverà un favore proporzionato all'aiuto richiesto. Il chierico, facendo questo incantesimo invecchia di 5 anni, inoltre c'è la possibilità del 5% per ogni punto di SAG inferiore a 25 che l'incantesimo non funzioni. L'aiuto consiste nel:

- saper che missione affidare a 1 paladino che rompe la spada sacra per riconferirgliela o come farla riparare.
- convocare una creatura dei piani scelta dal sacerdote che compirà lo scopo pattuito: (sacerdoti, draghi o comunque fedeli della stessa divinità).
- riprodurre gli effetti di un qualsiasi incantesimo dei sacerdoti di qualsiasi livello.
- aumentare di un punto per volta una sua (non si può fare su altri) caratteristica fino ad un massimo di 21.
- chiedere un'informazione o di parlare con la divinità riguardo a qualcosa o qualcuno.

- fare 1 patto con la divinità del tipo: “quando morirò in combattimento verrò subito trasportato a 1 p.f. nel tempio più vicino e di nuovo in forze, compirò la mia vendetta. In cambio ti offro sacrifici, etc.

Tali cose avvengono senza tiri salvezza: 1 drago spettrale può essere convocato automaticamente dalla divinità, etc. Diversamente da *desiderio* l’elevato tempo di lancio ne limita il potere come del favore personale che rende l’inc. meno versatile. L’invecchiamento avviene anche se l’incantesimo non funziona a causa del risultato percentuale. E’ consigliato fare una *divinazione* prima di chiedere qualcosa che richieda un favore irrealizzabile al fine di non perdere 5 anni inutilmente. Sono necessari sacrifici graditi alla divinità, etc.: queste sono le componenti.

#### **INSINUARE PECCATO** (charme)

Sfera charme

R. d’azione 10 m

Componenti V

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d’effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo dei culti dei baatezu dell’abisso. La vittima con cui parla il sacerdote viene indotta tramite la parola a compiere 1 cosa contraria alla sua etica/morale, come suicidarsi, uccidere 1 persona, etc. in precise circostanze stabilite: semplicemente sentirà il bisogno di fare quello che 1 impulso lo istiga a fare. Tale impulso si manifesta entro le 24 ore successive all’attacco, fino a quel momento rimarrà latente nella mente della vittima che non s’accorgerà di essere stata attaccata. Una volta fatta l’azione malvagia la vittima avrà i normali sensi di colpa per l’accaduto. Se il TS contro inc. con malus -2 e bonus della SAG verrà superato, s’accorgerà che per tutto il round è stata attaccata con magia strana e insinuosa. *Ind. dello charme* permette di vedere l’influsso di questo inc. sulla vittima, *Intervento divino*, *desiderio*, etc. permette di rimuovere questo inc.

#### **OSCURARE L'AURA** (ombra)

Sfera sole\*

R. d’azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3 round

Area d’effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti dell’oscurità e dell’ombra. Nell’area d’effetto le magie divinatorie basate su letture luminose delle aeree o sulla vista come *individuazione del male*, *magico*, *veleni*, *trappole*, *visione del vero*, etc. non danno risultato. La componente materiale è 5000 m.o. di incenso.

#### **PENSIERI DIMENTICATI** (charme)

Sfera charme

R. d’azione 60 m

Componenti V

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 3

Area d’effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo delle razze delle foreste come ninfe, driadi, centauri, etc. Con questa magia viene ipnotizzata 1 vittima che ascolta che dimentica una parte dei suoi ricordi. La creatura che fallisca il TS contro inc. mentali si trova a fissarlo con sguardo vacuo, impotente, ascoltandolo mentre le parla e le sussurra ciò che deve rimuovere dalla sua memoria. Affinché questa magia funzioni correttamente deve sapere cosa cancellare esattamente dalla memoria della vittima (quindi avere una vaga idea delle esperienze di quest’ultima); la vittima deve possedere SAG inferiore a 18. Chi lo fa può cancellare dai ricordi della vittima 1 singolo ricordo (come il nome di 1 persona o l’ubicazione di 1 nascondiglio o anche 1 particolare inc. conosciuto e memorizzato) o 1 breve periodo di tempo pari ad 1 turno per ogni suo livello (es.: potrebbe dire alla vittima: “Tu dimenticherai tutto ciò che hai fatto e visto dalle 7.00 alle 18.00 di ieri” o “del 23 di Ambyrmon di quest’anno” o “del primo di Nuwmont di cinque anni fa”); non c’è limite al momento nel passato a cui può accedere. La forma inversa di questo inc. rimuove l’effetto di questo inc. come *desiderio*.

#### **SOGNI DEL MONDO SOTTERRANEO** (alterazione)

Sfera sole\*

R. d’azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 3 round

Area d’effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle creature dell’underdark e di divinità dell’oscurità. Il sacerdote viene avvolto con i suoi oggetti da una barriera invisibile alla vista. Da questo momento non soffre degli effetti che la luce del giorno o diretta solare potrebbero arrecare a lui e ai suoi oggetti ad esempio pensare alla fattura dell’underdark.

# SEZIONE ELEMENTALISMO

## MILITARI

## PALADINO KITS

### GUARDIANO DEI FONDALI

**Descrizione:** Questo militare è il combattente filosofo animato dalla fedeltà all'elemento acqua. Egli la venera come elemento e dea al pari del paladino, essendo legato ad essa e al suo culto. Soltanto elfi, mezzelfi, malenti, tritoni, sirenidi e sirene sono razze ammesse. L'allineamento deve essere Caotico obbligatoriamente per poter intraprendere questo kit di paladino. I requisiti minimi sono quelli di base per un paladino.

**Ruolo:** Cavaliere rispettato e temuto, è al servizio di sacerdoti e/o nobili potenti i quali sanno di potersi fidare dei servigi di questo militare come guardiano delle città sommerse.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. **Wpr:** può usare solo armi tipiche da marinaio come tridente, arpione, rete, lancia, coltello, balestre (fiocine), etc.

**Vantaggi:** Ha le abilità di seguito enunciate: aura di protezione dall'elemento acqua che gli conferisce bonus +2 alla CA contro ogni attacco da creature legate a questo elemento. Ha bonus +2 su ogni TS. Ha accesso come il paladino di base, con la solita progressione, alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a *guardia, protezione, elementale dell'acqua e combattimento*.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per i nemici. Non può avere più tesoro di quanto ne riesca a portare con sé e su di un carro trainato da 1 animale o mostro acquatico paragonabile a 1 cavallo. Può avere solo adepti caotici.

### SOFFIO DEI VENTI

**Descrizione:** Questo militare è il combattente filosofo animato dalla fedeltà all'elemento aria. Egli la venera come elemento e dea al pari del paladino, essendo legato ad essa e al suo culto. Soltanto pixie, giganti, spiritelli, elfi alati, etc. sono razze ammesse. L'allineamento deve essere Caotico obbligatoriamente per poter intraprendere questo kit di paladino. I requisiti minimi sono quelli di base per un paladino.

**Ruolo:** Cavaliere rispettato e temuto, è al servizio di sacerdoti e/o nobili potenti i quali sanno di potersi fidare dei servigi di questo militare come guardiano delle città sulle nuvole.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. **Wpr:** può usare solo armi da lancio.

**Vantaggi:** Ha le abilità di seguito enunciate: aura di protezione dall'elemento aria che gli conferisce bonus +2 alla CA contro ogni attacco da creature o magie legate a questo elemento. Ha bonus +2 su ogni TS. Ha accesso come il paladino di base, con la solita progressione, alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a *guardia, divinazione, elementale dell'aria e combattimento*.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per i nemici. Non può avere più tesoro di quanto ne riesca a portare con sé e su di un carro trainato da 1 animale o mostro volante paragonabile a 1 cavallo come 1 pterodattilo, 1 aquila gigante, 1 ippogrifo, etc. Può avere solo adepti caotici.

### GUARDIANO DELLA FIAMMA

**Descrizione:** Questo militare è il combattente filosofo animato dalla fedeltà all'elemento fuoco. Egli la venera come elemento e dea al pari del paladino, essendo legato ad essa e al suo culto. Soltanto sangueverdi, giganti, minotauri e rettili sono razze ammesse. L'allineamento deve essere Caotico obbligatoriamente per poter intraprendere questo kit di paladino. I requisiti minimi sono quelli di base per un paladino.

**Ruolo:** Cavaliere rispettato e temuto, è al servizio di sacerdoti e/o nobili potenti i quali sanno di potersi fidare dei servigi di questo militare.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. **Wpr:** può usare solo armi da punta/taglio.

**Vantaggi:** Ha le abilità di seguito enunciate: aura di protezione dall'elemento fuoco che gli conferisce bonus +2 alla CA contro ogni attacco da creature o magie legate a questo elemento. Ha bonus +2 su ogni TS. Ha accesso come il paladino di base, con la solita progressione, alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a *guardia, sole, elementale del fuoco e combattimento*. Quando lancia *spada di fuoco*, essa ha durata raddoppiata rispetto al normale e infligge +2 danni.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per i nemici. Non può avere più tesoro di quanto ne riesca a portare con sé e su di un carro trainato da 1 animale paragonabile a 1 cavallo, etc. Può avere solo adepti caotici.

### GUARDIANO DEI SOTTERRANEI

**Descrizione:** Questo militare è il combattente filosofo animato dalla fedeltà all'elemento terra. Egli la venera come elemento e dea al pari del paladino, essendo legato ad essa e al suo culto. Soltanto sangueverdi, giganti, minotauri e razze dell'underdark sono razze ammesse. L'allineamento deve essere Caotico obbligatoriamente per poter intraprendere questo kit di paladino. I requisiti minimi sono quelli di base per un paladino.

**Ruolo:** Rispettato e temuto, è al servizio di sacerdoti e/o nobili potenti i quali sanno di potersi fidare dei servigi di questo militare. Difensore delle grotte e dei sotterranei, è la guardia delle città dell'underdark o delle caverne sacre.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. **Wpr:** può usare solo armi contundenti.

**Vantaggi:** Ha le abilità di seguito enunciate: aura di protezione dall'elemento terra che gli conferisce bonus +1 alla CA contro ogni attacco da creature o magie legate a questo elemento. Ha bonus +2 su ogni TS. Ha accesso come il paladino di base, con la solita progressione, alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a *guardia, protezione, elementale della terra e combattimento*.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per i nemici. Non può avere più tesoro di quanto ne riesca a portare con sé e stivato in una piccola caverna grande come una stanza. Può avere solo adepti caotici.

## SACERDOTE KITS

### CINEREOMANTE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore nomade della cenere (formata dal piano dell'elemento fuoco e dalla energia negativa) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche come mago. Questo kit è accessibile solo al personaggio sangueverde (orchetto, mezzorco e orco magi) che abbia DES e SAG almeno 15, di allineamento caotico malvagio. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere proviene da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della sua tribù è parte integrante della normale casta sacerdotale, seppur vagabondante senza fissa dimora e schivo.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi dei vagabondi e dei sacerdoti. **Wpr:** può usare ogni arma concessa ai ladri.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale della cenere* a cui ha accesso o con effetti inerenti ad essa. Può fare incantesimi anche delle scuole metamagia applicata alla cenere e della scuola *cinereomanzia* di seguito riportata degli esperti di magia. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha 1 progressione giornaliera di magie per livello come un sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha bonus +2 ai TS contro fulmine e elettricità. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementi cenere*. Non può indossare armature più pesanti della cuoio borchiata se vuol lanciare magie sacerdotali. Ha DV da 4 facce e non da 8 facce. Non può avere più tesoro di quello che riesce a portare con se e su un carro trainato da cavallo.

## CRIOMANTE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore del ghiaccio come elemento della natura (formato dalla fusione dei piani dell'acqua e dell'aria) e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo alle razze che vivono nei ghiacci e negli ambienti polari a seconda dell'ambientazione, come giganti, umani, mezzorchi, orchetti, orco magi, etc. con INT e SAG almeno 15. Con SAG 16 almeno c'è diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Il cromante segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere provengono da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della loro tribù sono parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** ha le limitazioni per le armi che può usare come un mago.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale, elementale del ghiaccio* a cui ha accesso o con effetti inerenti ad essa e può imparare con la normale prova percentuale di apprendere inc. e lanciare incantesimi anche delle scuole di magia *metamagia e criomanzia*, di seguito riportata, degli esperti di magia un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha +2 ai TS contro ghiaccio e freddo anche magico e un'aura dal 3° livello permanente di *sopportare freddo*. Dal 7° livello viene avvolto da un'aura di ghiaccio che gli permette di avere CA base 6 anziché 10. Quando convoca mostri o anima un non-morto zombie, esso viene ricoperto da un'aura di freddo che ha effetto scenico e in termini di gioco dà bonus +2 ai TS contro fuoco. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può imparare e quindi lanciare solo magie di poche scuole come mago e di poche sfere come sacerdote, questo è un grande limite per questa classe. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

## ELETTROMANTE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore del fulmine (formato dal piano dell'elemento aria e dalla energia positiva) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio di razze legate all'aria come gli elfi alati, i pixie e agli spiritelli in genere etc. che abbia DES e SAG almeno 15, di allineamento caotico buono. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Proviene da culture dove la magia è equiparabile alla scienza e difficilmente vengono integrati nella normale casta sacerdotale, ma sono studiosi e inventori, spesso conosciuti dai tecnomanti.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi dei militari e dei sacerdoti. **Wpr:** Deve saper usare 1 arma da lancio tra fionda, dardo e mazzafionda.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale dei fulmini* a cui ha accesso o con effetti inerenti ad essa. Può fare incantesimi anche delle scuole di metamagia applicata ai fulmini e all'elettricità e *elettromanzia* di seguito riportata degli esperti di magia. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*"Ha 1 progressione giornaliera di magie per livello come un sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha bonus +2 ai TS contro fulmine e elettricità. Ha il 2% x livello di possibilità di scongiurare risucchio di livelli da parte di non-morti dovuti dal loro contatto o tocco (non vale per gli incantesimi come *risucchio*). Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementi fulmini*. Ha DV da 4 facce e non da 8 facce.

## LAVAMANTE

**Descrizione:** Questo sacerdote è cultori del magma (elemento terra fusa con l'elemento fuoco), come elemento della natura e ne studiano anche le applicazioni magiche combinando magie sacerdotali e degli esperti di magia inerenti. Questo kit è accessibile solo al personaggio umano o sangueverde (orchetto, mezzorco e orco magi) con FOR e SAG almeno 15, di allineamento caotico. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere provengono da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della loro tribù sono parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** ha le limitazioni per le armi che può usare come un mago.

**Vantaggi:** Ha un'aura dal 3° livello permanente di *sopportare caldo/freddo*. Quando convoca un elementale, esso viene ricoperto da un'aura magmatica che ha effetto scenico e in termini di gioco gli dà bonus +2 alla CA. Può fare incantesimi anche delle scuole di magia metamagia inerente all'elemento magma e lavamanzia degli esperti di magia di seguito riportata. Un po' come funziona il kit nel compendio *AD&D Complete book of*

*humanoids: witch doctor*". Ha 1 progressione giornaliera di magie per livello come 1 normale sacerdote e 1 degli esperti di magia del mago generico. Ha l'abilità (granted power) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce a vederli (si manifestano in sembianze di umanoidi, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.  
**Svantaggi:** Ha pieno accesso solo alle sfere *totale e dell'elemento magma*. Ha DV da 4 facce e non da 8 facce.

### SCULTORE DI MINERALI

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore dei minerali come elementi (energia positiva fusa con la terra) e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio di razze abitanti dell'underdark come gli sviffering o i duergar e alle razze rettili e che abbia SAG almeno 15, di allineamento caotico. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere proviene da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della sua tribù è parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale del sale* a cui ha accesso o con effetti inerenti ad essa. Può imparare e lanciare magie dei maghi dell'underdark e della scuola *elementale dei minerali* riportata di seguito con la normale prova percentuale di apprendere inc. Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha bonus +2 ai TxC con le armi di metallo. Ha il 2% x livello di possibilità di scongiurare risucchio di livelli da parte di non-morti dovuti dal loro contatto o tocco (non vale per gli incantesimi come *risucchio*). Ha l'abilità (granted power) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementale dei minerali*. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

### ERUDITO DELLA POLVERE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore della polvere (formata dalla fusione del piano della terra e del piano negativo) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio di razze minotauro, umano mezzorco che abbia FOR e SAG almeno 15, di allineamento caotico. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere provengono da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della loro tribù sono parte integrante della normale casta sacerdotale. Come ispirazione molto ho preso dalle popolazioni sumere, accademiche, babilonesi. Essi vivevano in città vere e proprie costruite in mattoni quasi interamente scavate nella terra o roccia come dei monocalci o bilocali nei casi più ricchi con botole-finestre d'ingresso all'abitazione sul "tetto" e senza finestre per ovvie motivazioni (erano scavate nel terreno) mediante una scala in legno. Non esistevano le finestre sulle pareti perché niente sporgeva in alto: tutto era a livello del terreno o quasi. L'illuminazione avveniva da questa apertura sul tetto. Per i templi invece usavano costruire le ziggurat o ziqurat in mattoni di fango essiccato tutte con accessi dai 4 lati (erano di pianta quadrata infatti). Sembravano piramidi egizie a gradoni o se vogliamo templi maya.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi dei militari e dei sacerdoti. **Wpr:** senza restrizioni.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale della terra e dell'elemento polvere* a cui ha accesso. Può fare incantesimi anche delle scuole degli *elementi terra e polvere* di seguito riportata degli esperti di magia. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha l'abilità (granted power) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale, elemento polvere*. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

### ERUDITO DELLA RADIANZA

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore della polvere (formata dalla fusione del piano del fuoco con quello dell'energia positiva) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio di razze gnomo, sviffering e spriggan, minotauro, umano mezzorco che abbia FOR e SAG almeno 15, di allineamento caotico. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Proviene da culture dove la magia è equiparabile alla scienza e difficilmente vengono integrati nella normale casta sacerdotale, ma sono studiosi e inventori, spesso conosciuti dai tecnomanti.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** valgono le restrizioni degli esperti di magia.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale dell'elemento radianza* a cui ha accesso. Può fare incantesimi anche degli esperti di magia dell'*elemento radianza* di seguito riportata. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha il 2% x livello di possibilità di scongiurare risucchio di livelli da parte di non-morti dovuti dal loro contatto o tocco (non vale per gli incantesimi come *risucchio*).

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale, elemento radianza*. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

### MODELLATORE DELL'ARGILLA

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore nomade del fango (formata dal piano dell'elemento terra e dell'elemento acqua) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche come mago. Questo kit è accessibile solo al



personaggio rettile come gli yuan-ti che abbia INT e SAG almeno 15, di allineamento caotico. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti proviene da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della tribù è parte integrante della casta sacerdotale, seppur senza fissa dimora e schivo. Per lo più artista scultore o commerciante nomade e girovago.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi dei sacerdoti. **Wpr:** può usare ogni arma.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale del fango* a cui ha accesso. Può fare incantesimi anche delle scuole metamagia applicata al fango e della scuola *dell'argilla* di seguito riportata degli esperti di magia. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementi fango*. Non può avere più tesoro di quello che riesce a portare con se e su un carro trainato da cavallo. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

## SAGGIO DEL FUMO

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore del fumo (formato dal piano dell'elemento aria e quello del fuoco) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio di razze legate all'aria come gli elfi alati, i pixie e agli spiritelli in genere etc. che abbia COS e SAG almeno 15 di allineamento caotico. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere provengono da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della loro tribù sono parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi dei sacerdoti. **Wpr:** Deve saper usare 1 arma da lancio tra fionda, dardo e mazzafionda.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale del fumo* a cui ha accesso o con effetti inerenti ad essa. Può fare incantesimi anche delle scuole di metamagia applicata al fumo e *elementale fumo* di seguito riportata degli esperti di magia. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementi fumo*. Non può indossare armature più pesanti della cuoio borchiata se vuol lanciare magie sacerdotali. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

## SAGGIO DELLE NUVOLE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è esperto del piano elementale dell'aria ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo a razze abitanti i cieli come le arpie, gli elfi alati, i pixie, gli spiritelli in genere, etc. e che abbia DES 13 e SAG almeno 16. Ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere proviene da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della sua tribù è parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra il gruppo dei sacerdoti. **Wpr:** solo quelle da lancio.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale dell'aria*. Può inoltre imparare e lanciare magie dei maghi delle scuole *elementale dell'aria e delle nuvole* riportata in questa sezione con la normale prova percentuale di apprendere inc. Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*".

Ha bonus +2 ai TxC con le armi da lancio. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, umanoidi, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementale dell'aria*. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

## PIROMANTE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore del fuoco come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio umano, mezzorco, orchetto e orco magi che abbia INT e SAG almeno 15. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere provengono da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della loro tribù sono parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** ha le limitazioni per le armi che può usare come un mago.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale del fuoco* a cui ha accesso o con effetti inerenti ad essa. Può fare incantesimi anche della scuola di magia *elementale del fuoco* degli esperti di magia. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico.

Ha +2 ai TS contro fuoco anche magico e un'aura dal 3° livello permanente di *sopportare caldo*. Quando convoca mostri o anima un non-morto, esso viene ricoperto da un'aura di fuoco che ha effetto scenico e in termini di gioco dà bonus +1 ai danni (da fuoco) quando attacca a mani nude. Dal 7° livello quando lancia l'inc. *spada di fuoco* toglie 1 punto di COS se la vittima vivente fallisce 1 TS contro soffio ed è considerata arma magica +2. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1

tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di umanoidi, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può imparare e quindi lanciare solo magie degli esperti di magia dell'elemento fuoco, metamagia applicata a magie del fuoco e della lista riservata che segue chiamata piromananza, con la normale prova percentuale di apprendere inc. Ha pieno accesso alle sfere sacerdotali *totale, elementale fuoco* e non può indossare armature se vuol lanciare magie anche sacerdotali. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

### SAGGIO DELLE PROFONDITÀ

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è esperto del piano elementale dell'acqua e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo a razze abitanti le profondità del mare e dei laghi come tritoni, elfi marini, malenti, sirenidi, etc. e che abbia SAG almeno 16. Ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere proviene da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della sua tribù è parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra il gruppo dei sacerdoti. **Wpr:** solo quelle classicamente usate dai marinai.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale dell'acqua*. Può inoltre imparare e lanciare magie dei maghi delle scuole *elementale dell'acqua e profondità* riportata in questa sezione con la normale prova percentuale di apprendere inc. Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha bonus +2 ai TxC con le armi "classicamente" di uso dei marinai come balestra/fiocina, arpione, coltello, pugnale. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 corrente marina, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementale dell'acqua*. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

### TORTURATORE DI SALGEMMA

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore del sale (formato dal piano dell'elemento acqua e dalla energia negativa) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio di razze abitanti dell'underdark come gli sviffering o i duergar e alle razze rettili e che abbia FOR e SAG almeno 15, di allineamento malvagio. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere proviene da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della sua tribù è parte integrante della normale casta sacerdotale.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi dei militari e dei sacerdoti. **Wpr:** Nessuna limitazione.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale del sale* a cui ha accesso o con effetti inerenti ad essa. Può fare incantesimi anche delle scuole di metamagia applicata al sale e alla magia elementale del sale di seguito riportata degli esperti di magia. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Dal 3° livello può 1 volta al giorno concentrandosi e toccando per 3 round un umanoide su di una ferita da taglio, estorcergli informazioni che in preda al dolore egli stesso dirà se fallirà 1 prova di SAG.

Dal 9° livello 1 volta al giorno può concentrandosi 1 round, toccare un'arma da taglio non magica che verrà ricoperta di sale. Quando colpirà un vivente, toglierà 1 punto di COS se la vittima vivente fallisce 1 TS contro veleno ed è considerata arma magica +2. Questi effetti permangono per 1 giorno e l'arma ha quest'aura salmastra per 1 turno, dopodiché torna ad essere un'arma normale. Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementale del sale*. Non può indossare armature più pesanti della cuoio borchiata se vuol lanciare magie sacerdotali. Ha DV da 4 facce e non da 8 facce.

### SPELEOMANTE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è esperto del piano elementale della terra ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio di razze dell'underdark e le grotte, i sotterranei, etc. come i sangueverdi (orchetti, mezzorchi, orco magi, etc.), draghi sotterranei, etc. e che abbia COS 13 e SAG almeno 16. Ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Come gli elementalisti in genere proviene da culture dove la magia è primitiva come descritto nel *player option compendium*. All'interno della sua tribù è parte integrante della normale casta sacerdotale. Come ispirazione molto ho preso dalle popolazioni sumere, accadiche, babilonesi. Essi vivevano in città vere e proprie costruite in mattoni quasi interamente scavate nella terra o roccia come dei monocalci o bilocali nei casi più ricchi con botole-finestre d'ingresso all'abitazione sul "tetto" e senza finestre per ovvie motivazioni (erano scavate nel terreno) mediante una scala in legno. Non esistevano le finestre sulle pareti perché niente sporgeva in alto: tutto era a livello del terreno o quasi. L'illuminazione avveniva da questa apertura sul tetto. Per i templi invece usavano costruire le ziggurat o ziqqurat in mattoni di fango essiccato tutte con accessi dai 4 lati (erano di pianta quadrata infatti). Sembravano piramidi egizie a gradoni o se vogliamo templi maya. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra il gruppo dei sacerdoti. **Wpr:** solo quelle contundenti.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e elementale della terra*. Può inoltre imparare e lanciare magie dei maghi delle scuole *elementale della terra e speleomanza* riportata in questa sezione con la normale prova percentuale di apprendere inc. Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e elementale della terra*.

## ERUDITO DEL VAPORE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore del vapore (formato dalla fusione del piano dell'acqua con quello dell'energia positiva) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al minotauro, mezzorco o orchetto che abbia COS 13 e SAG almeno 14. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Proviene da culture dove la magia è equiparabile alla scienza e difficilmente vengono integrati nella normale casta sacerdotale, ma sono studiosi e inventori, spesso conosciuti dai tecnomanti.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** valgono le restrizioni degli esperti di magia.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e dell'elemento vapore* a cui ha accesso. Può fare incantesimi anche degli esperti di magia dell'*elemento vapore* di seguito riportata. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Ha il 2% x livello di possibilità di scongiurare risucchio di livelli da parte di non-morti dovuti dal loro contatto o tocco (non vale per gli incantesimi come *risucchio*). Ha l'abilità (*granted power*) di poter percepire la presenza del mostro elementale di sua specializzazione presente: ogni elemento (1 ruscello, 1 fiume, 1 tempesta di cenere, 1 distesa di sale, 1 roccia, 1 fiamma, 1 turbine di vento, etc.) può avere nelle vicinanze elementali lui riesce a percepirne la presenza nel raggio di 18 m. Dal 7° livello riesce anche a vederli (si manifestano in sembianze di giovani, donne, etc.) e con gli inc. idonei anche a comunicarci.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e dell'elemento vapore*. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

## NULLIFICATORE

**Descrizione:** Questo sacerdote combina magie sacerdotali e degli esperti di magia ed è cultore del vuoto (formato dalla fusione del piano dell'aria con quello dell'energia negativa) come elemento della natura e ne studia anche le applicazioni magiche. Questo kit è accessibile solo al personaggio minotauro, orco magi, mezzorco e che abbia COS 13 e SAG almeno 14, di allineamento caotico neutrale o caotico malvagio. Con SAG 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura. Segue la tabella per l'avanzamento di livello e dei P.E. del chierico di base.

**Ruolo:** Proviene da culture dove la magia è equiparabile alla scienza e difficilmente vengono integrati nella normale casta sacerdotale, ma sono studiosi e inventori, spesso conosciuti dai tecnomanti. La sua religione comanda la distruzione di ogni energia presente nell'ambiente come la radianza, il vapore e l'elettricità. Egli s'adopera in questo, per far trionfare il niente, il vuoto come elemento della natura e come filosofia: la privazione dell'energia e l'antimateria.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** valgono le restrizioni degli esperti di magia.

**Vantaggi:** Può lanciare magie sacerdotali, scrivere e usarne pergamene, fare pozioni, etc., ma solo delle sfere sacerdotali *totale e dell'elemento vuoto* a cui ha accesso. Può fare incantesimi anche degli esperti di magia dell'*elemento vuoto* di seguito riportata. Un po' come funziona il kit presente nel compendio *AD&D Complete book of humanoids: witch doctor*". Ha una progressione giornaliera di magie per livello come un normale sacerdote e al contempo una degli esperti di magia del mago generico. Dal 3° livello ha 1 aura invisibile che gli consente bonus +2 su ogni TS.

**Svantaggi:** Può avere accesso come sacerdote solamente alle sfere *totale e dell'elemento vuoto*. Ha DV da 4 facce anziché da 8.

## ESPERTI DI MAGIA

### ELEMENTALISTA

**Descrizione e ruolo:** Mago con requisiti minimi INT 16 di razza umana che divide le magie in elementaliste e non, anziché dividerle in scuole come *scongiurazione, divinazione*, etc. Egli sceglie al 1° livello il suo elemento principale, per contro ne avrà 1 opposto dei 4 elementi base.

Se le poche informazioni non sono considerate sufficienti per introdurlo nelle ambientazioni, consultare il manuale ufficiale TSR "*skills and power*".

**Nwpr:** / **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Ottiene bonus +2 ai TS contro magie dell'elemento primario. Per il resto ottiene ogni livello come il mago specialista classico 1 inc. memorizzabile in più purché elementale.

**Svantaggi:** Ottiene malus -2 ai TS contro magie dell'elemento opposto.

## ARGILLA

### Livello I

#### BASTONE PERSONALE (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 bastone

Tiro Salvezza nessuno

Serve a rendere magico 1 bastone definendolo come proprio Bastone Personale. Da questo momento potrà tenerlo in mano quando lancerà magie di questa scuola, sostituendo la componente somatica necessaria, semplicemente agitandolo e mulinellandolo nell'aria. I TxC necessari per tali magie avranno bonus +1 ogni 10 livelli del mago. La componente materiale è 50 m.o. di bastone pregiato e intarsiato.

#### TAVOLETTA D'ARGILLA (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 tavoletta d'argilla

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 tavoletta d'argilla del valore di 50 m.o. perché funzioni come una vera e propria pergamena magica. E' necessario seguire le procedure delle regole di base per produrre pergamene/tavolette magiche comunque.

## Livello II

### FANGHI DELLA PROTEZIONE (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare del fango (componente materiale) bastando a ricoprire 1 creatura di taglia G che se spalmata a dovere su tutto il corpo, gli darà bonus +2 ai TS contro magie o creature basate sul fuoco, fumo e aria. Questa protezione terminerà alla scadenza della magia che incanta il fango o dopo il primo danno ricevuto da tali fonti.

### INDIVIDUAZIONE DEI REPLICANTI (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di capire se ci sono nel raggio d'azione dei replicanti di argilla e se qualcuno è protetto da fanghi speciali e identifica ogni melma, fanghiglia e argilla presente nell'area. Sono esclusi gli oggetti e le creature fatte da chi ha più livelli del mago.

## Livello III

### FANGHIGLIA CORROSIVA (convocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di sommergere 1 creatura con i suoi oggetti che fallisce 1 TS contro inc. con una fanghiglia verdastra altamente corrosiva. Ogni round di durata dell'inc. la vittima perderà 1 punto di CAR e di COS a causa dell'acidità del fango. Facendo un bagno con abbondante acqua o se oggetto all'inc. *guarigione* o inc. adeguati è possibile ripristinare i punti persi alle caratteristiche.

### TERRENO DI FANGO MINORE (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di alterare il terreno o fondale del mare, etc. sul quale viene fatto rendendolo fangoso e melmoso per una profondità massima di 60 cm. Non è possibile il movimento, affondando in maniera vistosa di 30 cm ogni round. Il FM di base con malus di -4 è il massimo possibile in questo terreno. Sono immuni le creature volanti e gli elementali dell'elemento acqua o fango.

## Livello IV

### FANGHIGLIA PRIMORDIALE (convocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 3 round

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di sommergere 1 creatura con i suoi oggetti che fallisce 1 TS contro inc. con una fanghiglia verdastra altamente corrosiva. Ogni round di durata dell'inc. la vittima perderà 1 punto di CAR e di COS a causa dell'acidità del fango. Facendo un bagno con abbondante acqua o se oggetto all'inc. *guarigione* o inc. adeguati è possibile ripristinare i punti persi alle caratteristiche.

### REPLICANTE D'ARGILLA MINORE (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto 1 statua d'argilla  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 statua d'argilla delle dimensioni reali senza volto definito che al momento dell'inc. raffigurante nel fisico 1 razza umanoide. La statua s'animerà come un normale umanoide della razza scelta ma con 1 DV ogni 3 livelli del mago con massimo 8 DV. Questo inc. non copia le conoscenze e le abilità. La componente materiale sono 50 m.o. di argilla.

#### Livello V

##### **AMULETO D'ARGILLA** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 amuleto  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 amuleto di argilla del valore di almeno 100 m.o. che da questo momento darà a chi lo indossa bonus +3 contro magie e creature dell'elemento fuoco, aria e fumo. Non è possibile indossare più di 1 di questi amuleti.

##### **CORPO D'ARGILLA** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di alterare la solidità e la materia che costituisce il corpo dell'umanoide toccato e le sue proprietà: il corpo infatti diventerà temporaneamente di argilla e come tale reagirà agli attacchi fisici, richiudendo le ferite non appena inflitte come succederebbe se fosse colpito del fango. Dalle ferite così inferte non esce sangue ma fanghiglia semisolida che rigenera le ferite al ritmo di 3 p.f. x round. Fanno eccezione le ferite causate da armi magiche o da fonti diverse da quelle "fisiche normali" come danni da fuoco, acido, etc.

##### **MASCHERA D'ARGILLA** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 maschera d'argilla  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 maschera d'argilla cotta in un forno apposito e raffigurante un volto di 1 umanoide. Una volta incantata con questo inc. e indossata, essa assumerà i lineamenti dell'umanoide pensato in quel momento con questo scopo da chi la indossa. Verrà riprodotta anche la voce originale, ma non la statura e le conoscenze dell'umanoide voluto. *Visione del vero* smaschera il trucco. La componente materiale è una maschera d'argilla di valore 300 m.o. *Individuazione dei replicanti* individuerà la presenza questo inc.

#### Livello VI

##### **SCETTRO D'ARGILLA** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto 1 scettro d'argilla  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare il proprio Bastone Personale, perché se puntato su 1 elementale della terra, del fango o della polvere venga costretto a 1 TS contro inc. o essere soggetto a *charme* da parte del mago.

##### **TERRENO DI FANGO MAGGIORE** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto cubo di spigolo 18 m  
Tiro Salvezza nessuno

Permette di alterare il terreno o fondale del mare sul quale vien fatto rendendolo fangoso e melmoso per 1 profondità massima di 2 m. Non è possibile il movimento, affondando in maniera vistosa di 30 cm ogni round. Sono immuni le creature volanti e gli elementali dell'elemento acqua o fango.

#### Livello VII

##### **REPLICANTE D'ARGILLA MAGGIORE** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 statua d'argilla  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 statua d'argilla delle dimensioni reali senza volto definito che al momento dell'inc. e della pronuncia di 1 nome di 1 umanoide, verrà a formarsi come l'originale. Perfino la statura della statua cambierà diventando una copia fedele dell'umanoide originale ma con 1 DV x livello massimo 10 DV. Questo inc. non copia le conoscenze e le abilità. La componente materiale è 1 capello o 1 unghia dell'umanoide originale e 100 m.o. di argilla.

#### **RINVENIRE DALL'ARGILLA** (convocazione)

R. d'azione 10 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Permette di rinvenire 1 oggetto del valore pari alla polvere d'oro usata per fare l'inc, che è la componente materiale. Il mago inizia a scavare una fossa delle dimensioni massime di 1 cubo di spigolo 2 m cantilenando. Dal terreno che scava, emergerà certamente l'oggetto voluto, purché sia 1 oggetto normale, non magico, non raro. Ad es. può rinvenire 1 armatura, 1 arma, 1 sella, etc. Per scavare e ripulire l'oggetto servono almeno 6 turni.

### **Livello VIII**

#### **TRONO D'ARGILLA** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto 1 trono d'argilla  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 trono d'argilla perché lanciando magie seduto su di esso dell'elemento fango, esse diano malus -2 al TS se previsto e abbiano +30 m di raggio d'azione.

#### **VALANGA DI FANGO** (convocazione)

R. d'azione 50 m  
Componenti V, S  
Durata 3 round  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di sommergere 1 area quadrata di spigolo 12 m con uno strato di fango e dell'altezza variabile convocato magicamente. Chi, di taglia M o più piccola e fallisce il TS resta sommerso da esso con mancanza di aria soffocando in un numero di round pari a COS/3. Chi, di taglia M o più piccola invece supera il TS non viene sommerso del tutto, ma sarà immobilizzato dal tronco in giù, con le braccia libere. Gli altri sono immuni.

### **Livello IX**

#### **FRANTUMARE I COSTRUTTI\*** (evocazione)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto 1 costrutto/statua/golem  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. comune della razza minotauro, dei nomadi del deserto e delle creature dell'elemento polvere, dell'elemento terra, dei draghi di roccia, permette al mago di far indebolire 1 creatura di pietra, sabbia, roccia, argilla, etc. di taglia E o minore non volante. La sua CA e i suoi TS peggioreranno di -5 (i golem solo -2). La forma inversa o un inc. come *riparazione* eliminerà tali malus. Le creature non golem devono effettuare 1 TS subito contro distruzione o essere distrutte.

#### **TRAPPOLA D'ARGILLA** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 punto del pavimento, di una parete, etc. quando verrà attraversata, toccata, etc. ne fuoriuscirà un blocco semiinforme di melma/fango che assumerà le fattezze della creatura che l'ha attraversata con 2 DV x livello del mago e corredato di una copia di ogni

oggetto indossato considerato magico +2 se magico l'originale. Una volta sconfitto ritornerà a essere fango. *Individuazione delle trappole magiche* funziona normalmente. *Rimuovere le trappole magiche* elimina questo inc.

## CINEREOMANZIA

### Livello I

#### **DARDO CINEREO** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo di cenere che causa 1d4+4 danni.

#### **VEDERE ATTRAVERSO LA CENERE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di vedere fino a 36 m attraverso nubi di cenere densissima anche mulinellante.

### Livello II

#### **AMMANTARE DI CENERE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 scheletro

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. visivamente ammantava 1 scheletro non-morto di cenere su di esso e saranno ben visibili le tracce di cenere del suo passaggio. Da questo momento ha bonus +2 ai TS e infligge +2 danni da calore. Al termine dell'inc. deve effettuare 1 TS contro morte o disgregarsi nella cenere.

#### **TOCCO DELLA CENERE** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza neg.

Per tutto il tempo della magia la mano di chi fa questo inc. diventa nera e quando arriverà a toccare un oggetto, si scaricherà ed esso dovrà effettuare 1 TS contro disintegrazione, fallito il quale subirà gli effetti di una combustione precoce: il legno diventerà cenere, il cuoio lo stesso, il metallo sarà nerastro e talmente fragile da rompersi alla prima occasione come un colpo subito o inferto, etc. la pietra invece, non subirà alcuno svantaggio.

### Livello III

#### **MARCHIO CINEREO** (evocazione)

R. d'azione 20 m + 10 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 vivente ogni 5 livelli

Tiro Salvezza neg.

Permette di imprimere il proprio marchio cinereo su 1 vivente che subisce 5d6 danni da fuoco e avrà malus 20% sulle *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS fino alla rimozione del marchio cinereo con *scacciamaledizioni*. E' possibile marchiare 1 vivente bersaglio ogni 5 livelli del mago.

### Livello IV

#### **CENERE DI LAPILLI** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 4

Area d'effetto sfera di raggio 6 m

Tiro Salvezza speciale

Una nuvola di cenere nell'area causa gli stessi effetti, con stessa meccanica di *dissolvimagia* nell'area alle magie fatte da creature di allineamento buono. I viventi hanno il 10% di malus sulle *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS per le prossime 16 ore e il loro corpo sarà sporco di cenere.

#### **SENTORE DELLA CENERE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di percepire ogni uso di magia elementale della cenere nel raggio di 100 m x livello e se vi è stato negli ultimi tempi fino a 1 turno x livello prima e ogni marchiato con *marchio cinereo.*

### **Livello V**

#### **AMMANTARE DI CENERE MAGGIORE** (evocazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. ammanta 2d4 scheletri non-morti nel raggio di 12 m di cenere e saranno ben visibili le tracce di cenere del loro passaggio. Da questo momento ottengono bonus +3 ai TS e infliggono +3 danni da calore. Al termine dell'inc. devono effettuare 1 TS contro morte o disgregarsi in cenere.

#### **NUBE CINEREA** (evocazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa nell'area d'effetto fastidiosissimi mulinelli di cenere che ricoprirà il suolo e renderà difficile vedere all'interno riducendo la visibilità a 6 m. Chi vi è dentro ha il 20% cumulativo x round di esposizione di malus sulle *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS per le prossime 24 ore a causa della cenere che rivestirà il suo corpo.

### **Livello VI**

#### **CANCELLI DI CENERE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consiste nella creazione di una cancellata che a prima vista sembra essere 1 griglia di metallo pesante e scuro di altezza 6 m e di spessore 10 cm che s'estende nel raggio con il centro il mago di 3 m x livello massimo. Chi si avvicinerà vedrà essere in realtà cenere compatta la materia che lo forma. Il mago può abbellire la costruzione con disegni, il suo marchio personale, etc. Quando qualcuno cercherà di scavalcarlo o comunque quando verrà toccato, fronerà in porzioni a scelta del master come fosse di farina alzando una nube nell'aria di cenere che ricoprirà il suolo fino a 1 altezza di 9 m e lo stesso in larghezza dove cade. Ogni vivente ricoperto da questa cenere ha il 60% di malus sulle *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS per le prossime 24 ore a causa della cenere che rivestirà il suo corpo.

#### **SOVRADDOSARE LA CENERE** (evocazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 3 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di disgregare in cenere ogni non-morto non etero nell'area che fallisce 1 TS contro inc.

#### **ELIMINARE CON LA CENERE** (evocazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 6 m



Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di distruggere tutti gli elementali convocati presenti nell'area che falliscono 1 TS contro inc. Resterà solo cenere.

**RIDURRE IN CENERE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. fa diventare 1 mucchio di cenere il vivente che fallisce il TS contro inc. e ha il 20% di malus sulle *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS per le prossime 24 ore a causa della cenere che rivestirà il suo corpo.

**Livello VII**

**LANDA CINEREA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di rendere in quietante un'area per ogni creatura vivente o legata al piano dell'energia positiva con 4 DV o meno: sentirà la permanente presenza di questo elemento acre all'odore se ne allontanerà immediatamente e non vorrà rientrarci finché non supererà 1 prova di morale. La componente materiale è 100 m.o. di sterpaglia da bruciare.

**PORTALE-MINIERA DI CENERE** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 3 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di creare 1 varco dimensionale tra il piano della cenere e quello materiale. Ogni *evocare elementali* centrato su di questa miniera, farà uscire da lì tali creature che saranno sotto il controllo del mago, senza bisogno di mantenere la concentrazione.

**Livello VIII**

**CANNONE DI CENERE** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 cannone altra arma d'assedio

Tiro Salvezza nessuno

Incanta 1 arma d'assedio toccata dotandola di proiettili che al contatto con il bersaglio rilasceranno nel raggio di 6 m, 1 patina di cenere spessa 3 cm nell'aria, oltre al danno. Chi è presente verrà rivestito di questa cenere e avrà malus del 50% alle *probabilità di resurrez.* della COS per 48 ore.

**FINE CINEREA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. fa diventare 1 mucchio di cenere il vivente o vegetale toccato con 1 TxC e ha il 20% di malus sulle *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS per le prossime 48 ore a causa della cenere che rivestirà il suo corpo.

**Livello IX**

**INCENERIRE** (evocazione)

R. d'azione 60 m + 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura o 1 cadavere

Tiro Salvezza speciale

Dalla base della creatura bersaglio spuntano delle fiamme che la investono e causano 10d6 danni se fallisce 1 TS contro inc. modificato in base alla DES e sarà quindi assetata e ricoperta da cenere nerastra. Se morirà entro 8 ore da questo momento, le sue *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS saranno peggiorate del 30% per le prossime 48 ore. Se il bersaglio è 1 cadavere, esso viene ridotto in cenere, impossibile da rianimare.

#### **NUBE CINEREA MAGGIORE** (evocazione)

R. d'azione 45 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. e causa nell'area d'effetto fastidiosissimi mulinelli di cenere che ricoprirà il suolo e renderà difficile vedere all'interno riducendo la visibilità a 6 m. Chi vi è dentro ha il 25% cumulativo x round di esposizione di malus sulle *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS per le prossime 48 ore a causa della cenere che rivestirà il suo corpo.

### **CRIOMANZIA**

#### **Livello I**

#### **AMMANTARE DI GHIACCIO** (convocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette toccando 1 oggetto con scopo difensivo, di ricoprirlo di uno strato di ghiaccio sottile. Ogni conseguenza del contatto con delle fonti di calore verranno mitigate: se fatto su uno scudo ad esempio fornirà a chi lo indossa bonus +2 alla CA e ai TS contro soffio o inc. a base di fuoco magico o calore fino a quando verrà oggetto del primo attacco magico basato sul fuoco o calore (soffio del drago, magia come *palla di fuoco*, etc.) per la durata di 1d4+4 round o al massimo per 24 ore se non è bersaglio di questo tipo di attacco prima.

#### **DARDO GHIACCIATO** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo di ghiaccio che causa 1d4+4 danni.

#### **Livello II**

#### **GELARE SUL POSTO** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S

Durata 1d4+4 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di bloccare le gambe della vittima al suolo che verrà ricoperto di 1 spessore di 2 cm di ghiaccio.

#### **PRIME GELATE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round ogni 2 livelli

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di ricoprire di sottile ghiaccio 1 creatura. Ogni azione della vittima avverrà a fine round a causa del freddo per la durata. I mostri vegetali avranno malus -2 alle reazioni.

#### **Livello III**

#### **MANTO DELL'INVERNO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round ogni 2 livelli

Tempo di lancio 3  
Area d'effetto raggio di 36 m  
Tiro Salvezza nessuno  
Questo inc. permette di ricoprire l'area di spessore 3 m di ghiaccio scivoloso e neve. Il FM massimo possibile è 3.

#### **RIME GHIACCIATE** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno  
Questo inc. permette di scolpire 1 blocco di ghiaccio con 1 scalpello di valore 50 m.o. minimo e di scrivere con esso magie come se fossero pergamene a tutti gli effetti. Questo ghiaccio si scioglierà dopo qualche giorno, ma prima di questo momento possono essere usate normalmente semplicemente toccandole senza emettere componente vocale.

### **Livello IV**

#### **BRIVIDO DELL'INVERNO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti S  
Durata 1d4+4 round  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza neg.  
Questo inc. causa 1 brivido incontrollabile alla vittima che avrà malus di -1 ogni 4 livelli del mago alle reazioni quando starà per fare qualcosa.

#### **FAVORE DELL'INVERNO** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto 1 zombie  
Tiro Salvezza nessuno  
Permette di dotare 1 zombie animato dal mago di 1 aura di ghiaccio che lo ricopre e che gli concede bonus +2 ai danni da ghiaccio e alla CA.

#### **RAGGELARE** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1d6 round  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza nessuno  
La creatura bersaglio toccata subisce 1d4 danni ogni 2 livelli e ha malus -5 all'iniziativa per la durata a causa del freddo istillato da questa magia.

### **Livello V**

#### **ELEMENTO SCHIACCIANTE** (evocazione)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 3 round  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale  
Permette di convocare 1 blocco di ghiaccio semilevigata cilindrica orizzontale di lunghezza 6 m e di altezza 3 che per la durata dell'inc. rotolerà con FM 18 schiacciando tutto ciò che incontrerà. Il mago può decidere dove apparirà e la direzione dove rotolerà, dopodiché ogni altro fattore è deciso della situazione: 1 personaggio che dichiara 1 salto, 1 teletrasporto, etc. oppure che si ripara dietro 1 albero o 1 costruzione. Il massimo che possa fare questo inc. è costringere a 1 TS contro morte ogni round di durata dello stesso, mentre il rullo passa sopra avanti e indietro. Ovviamente personaggi con FM 6 o 12 si allontaneranno subito. Tuttavia un mago intelligente li sorprenderà evocando il cilindro alle loro spalle il primo round.

#### **INVOCARE IL GELO** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto cubo di spigolo 3 m  
Tiro Salvezza nessuno  
Questo inc. permette di rendere più resistenti le costruzioni di ghiaccio del mago toccate dando loro bonus +2 ai TS.

**MORSA DELL'INVERNO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round ogni 2 livelli

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di congelare all'istante 1 creatura. Le ferite le vengono chiuse, non c'è più sanguinamento se in presenza di questa evenienza. I suoi attacchi avverranno a ritmo dimezzato (numero di attacchi) e comunque a fine round, per la durata.

**TRASFUSIONE DI GELO** (charme)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei criomanti e consente di cedere il comando mentale di propri elementali del ghiaccio a 1 altro umanoide toccato.

**Livello VI****CUORE DI GHIACCIO** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Permette di rendere più resistente il suo metabolismo al freddo: la circolazione rallenterà come la necessità del battito cardiaco. L'aspetto del mago diverrà più pallido e la sua temperatura attorno a 10°C. Ogni fonte di danno da ghiaccio infliggerà -1 danni x ogni dado ferite e magie che individuano la vita e i viventi hanno il 5% x livello di possibilità di non individuarlo. L'invecchiamento normale avverrà più lentamente (invecchierà 1 anno ogni 2 reali trascorsi). La componente materiale è 1000 m.o. di ghiaccio secolare. *Dissolvimagia* funziona contro questo incantamento.

**GELIDO RIPOSO** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Uccide dal freddo e imprigiona in 1 cubo di spigolo 3 m 1 creatura di taglia G o minore. Il corpo resterà imprigionato nel ghiaccio.

**INVOCARE IL FREDDO INVERNO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Permette di abbassare la temperatura nell'area d'effetto. La durata delle magie dell'elemento ghiaccio verranno avvantaggiate nel senso che non si considera lo scorrere del tempo: il ghiaccio grazie a questa magia non si scioglie quindi si congela anche la scadenza della durata delle stesse.

**Livello VII****PORTALE-MINIERA DI GHIACCIO** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 3 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di creare 1 varco dimensionale tra il piano omonimo e quello materiale. Ogni *evocare elementali* centrato su di questa miniera, farà uscire da lì tali creature che saranno sotto il controllo del mago, senza bisogno di mantenere la concentrazione.

**TORMENTA DELL'INVERNO** (evocazione)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa un'immediata tempesta di neve e ghiaccio sferzante che dall'alto cade verso il basso e che causa 3d10 danni per ogni round di permanenza nell'area. C'è comunque il 50% di possibilità di scivolare se il FM è 4 o più all'interno della stessa.

#### **TRONO DI GHIACCIO** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 trono di ghiaccio

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare 1 trono scolpito nel ghiaccio di valore 2000 m.o. minimo che non si consuma ed è la componente materiale. Ogni magia dell'elemento di appartenenza lanciata da seduto su esso dà malus al TS se previsto di -2. Chi vi è seduto ha RM al ghiaccio del 5% x livello.

### **Livello VIII**

#### **BASTIONI DELL'INVERNO** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 torre di ghiaccio

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare 1 torre di ghiaccio o altra costruzione analoga inscrivibile in 1 cilindro di altezza 18 m e raggio di 6. Definendola come propria torre dell'inverno il mago smette di invecchiare quando vi dimora e fa cambiare la temperatura nei 25 m x livello di raggio da essa fino a non superare i -20°C. L'area non è penetrabile da magie e creature legate all'elemento fuoco, cenere e magma.

#### **FREDDA PACE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 bersaglio

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di ricoprire di ghiaccio e far congelare all'istante ciò che tocca. I viventi muoiono, i corpi e gli oggetti non si decompongono per la durata. Indurito dal ghiaccio il bersaglio ha malus -5 ai TS contro distruzione. Al termine della durata il ghiaccio si scioglierà.

### **Livello IX**

#### **ANNIENTARE IL TEMPO DEL DISGELO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. rende il ghiaccio presente nell'area d'effetto perenne, mantenendo la temperatura costantemente sotto i -40°C. Ogni magia che prevede un termine a causa dello scioglimento del ghiaccio che la compone, diventa quindi permanente. Componente materiale è 1000 m.o. di cristallo.

#### **GELIDO RIPOSO DEL VILLAGGIO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza neg.

Uccide dal freddo e imprigiona tutto ciò che c'è nell'area d'effetto. I corpi resteranno imprigionati nel ghiaccio fino a quando verranno liberati.

#### **VASCHELLO DI GHIACCIO** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 vascello

Tiro Salvezza nessuno

Il mago può rendere magico toccandolo con 1 bastone, 1 vascello o altra imbarcazione scolpita nel ghiaccio o direttamente da 1 iceberg. Da questo momento il fasciame dell'imbarcazione diviene capace di navigare fuori dall'acqua e dentro di essa. Sottili strati di ghiaccio costituiranno vele idonee alla navigazione e ogni parte meccanica come il timone, la carena, etc. funzioneranno alla perfezione anche se necessiteranno di un equipaggio.

Quando viene toccata, l'imbarcazione diventa magica e può inabissarsi o volare fino a 60 m di altezza dal suolo con il suo solito FM. L'equipaggio e ogni scompartimento della stiva varia da costruito a costruito a gusto dell'armatore. L'imbarcazione e l'equipaggio ottiene immunità al calore (temperature fino a 45°C non causano scioglimenti di ghiaccio e nemmeno malus) e Resistenza al Gelo anche magico del 25%. La componente materiale è almeno 7000 m.o. di ghiaccio adatto a essere scolpito.

## ELETTROMANZIA

### Livello I

#### **BASTONE PERSONALE** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 bastone

Tiro Salvezza nessuno

Serve a rendere magico 1 bastone definendolo come proprio Bastone Personale. Da questo momento potrà tenerlo in mano quando lancerà magie di questa scuola, sostituendo la componente somatica necessaria, semplicemente agitandolo e mulinellandolo nell'aria. I TxC necessari per tali magie avranno bonus +1 ogni 10 livelli del mago. La componente materiale è 50 m.o. di bastone pregiato e intarsiato.

#### **DARDO ELETTRICO** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo elettrico che causa 1d4+4 danni.

### Livello II

#### **CUSTODIRE LA LUCE ELETTROSTATICA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di toccare 1 punto dove è caduto un fulmine fino alle scorse 24 ore indietro e ricavarne una certa quantità di energia elettrica ben visibile agli altri perché saettante sul braccio del mago, che può essere rilasciata (con 1 TxC) in qualsiasi momento come 1 fulmine bianco che infligge 1d4+4 danni alla creatura che fallisce 1 TS contro inc. modificato per la DES. Se è 1 non-morto ne subirà 1d4+8.

#### **VORTICE DI POTERE ELETTRICO** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 tecnocostrutto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. comporta l'emanazione dal palmo della mano del mago di energia del piano dei fulmini in grado di far funzionare 1 tecnocostrutto che normalmente usa propellente tecnomantico per la durata e con azione a fine round. Ogni qualvolta il mago stacca la mano dal tecnocostrutto, esso si ferma. Non può fare altre azioni. Il tecnocostrutto ogni round subisce 1d4 danni da elettricità.

### Livello III

#### **DONARE LA LUCE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1d8+4 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 arma

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di toccare 1 arma metallica e concedergli di infliggere +1 danni da elettricità ad ogni colpo e essere considerata arma +2 contro i non-morti non eterei. L'arma avrà la lama luminosa di luce bianca con riflessi verdi per la durata.

#### **ELETTROSTIMOLARE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1d8+4 round  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente mediante il tocco con 1 TxC di infliggere 4d6 danni per round alla creatura toccata. Essa deve anche effettuare 1 TS contro ogni round per la durata della magia per non essere bloccata dall'elettricità emessa dal mago.

#### Livello IV

##### **DISSIPARE L'ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Consente, qualora il mago fosse bersaglio di magie a base di energia come *dardo incantato* o elettricità e fulmini, di brillare di luce verde elettrico subendo solo 1d4 danni e avendo 1 aura elettrica che infliggerà 1 danno x livello della magia dissipata a chi è nel raggio di 3 m, in quel round.

##### **INCANALARE L'ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di accumulare elettricità, scaricandola al prossimo inc. dell'elemento stesso: i dadi dei danni del prossimo inc. avranno bonus +2 senza superare il massimo previsto.

#### Livello V

##### **BAGLIORE ELETTRICO** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1d4+4 round  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di far brillare debolmente il proprio Bastone Personale di una aura debolmente verde. Ogni ombra, tecnocostrutto o non-morto toccato verrà distrutto.

##### **CAMPO ELETTROCONTROLLATO** (evocazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto raggio di 9 m  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di emanare un campo elettrico nel raggio d'azione che paralizzierà ogni creatura che tenterà di entrare e che fallisca 1 TS contro paralisi e causandogli 1d6 danni da elettricità. Ogni round è necessario effettuare 1 TS per vedere se quel round è possibile muoversi.

##### **ELETTROSEPARAZIONE** (divinazione)

R. d'azione 10 m  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 oggetto  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente puntando il dito verso 1 oggetto nel raggio d'azione è 1 raggio verdastro lo dividerà in 2 parti, di fatto rompendolo. Se l'oggetto è liquido verrà separato ionicamente.

#### Livello VI

##### **CONTROLLARE CON L'ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 30 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto 1 tecnocostrutto

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di riversare in 1 tecnocostrutto, energia elettrica positiva che lo anima e esegue gli ordini del mago. Ogni round subisce però 1d4+4 danni a causa dell'energia.

#### **SOVRACCARICO DI POTERE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto sfera di raggio 9 m

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. consente di creare 1 sovradosaggio di energia in auree e magie protettive attive (facilmente visibili dal manifestarsi di auree colorate che rivestono le creature). Nell'area d'effetto tali magie infliggeranno 1d6 danni da elettricità x livello del mago con massimo 10d6 dimezzabili con 1 TS contro soffio.

### **Livello VII**

#### **CROGIOLARSI NELLA LUCE MINORE** (scongiurazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Permette al mago di avere RM 50% in presenza di fonti di elettricità nel raggio di 9 m da lui: tutte le volte che sarà bersaglio o oggetto di magie, da questa sorgente elettrica partirà un arco elettrico che si frapperà tra lui e la magia, facendola terminare. Sono escluse le magie di livello 6 o superiori.

#### **LUCE ELETTRIZZANTE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 3 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente al mago di emanare luce elettrica nel raggio di 9 m. Ogni creatura malvagia presente subirà 4d6 di danno dimezzabile con TS contro inc. I non-morti dovranno superare 1 altro TS per non perdere l'azione ogni round.

### **Livello VIII**

#### **CONTROLLARE CON L'ENERGIA MAGGIORE** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di riversare in fino a 1d4 tecnocostrutti nel raggio di 9 m, energia elettrica positiva che li anima e fa loro eseguire gli ordini del mago. Ogni round subiscono però 1d6+2 danni a causa dell'eccesso di energia.

#### **FULMINE PENETRANTE** (evocazione)

R. d'azione 10 m + 10 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. infligge 1d6 danni x livello fino ad 1 massimo di 10d6 e riesce anche a penetrare magie protettive come *protezione dal fulmine* e immunità varie ad esclusione di *sfera prismatica*.

### **Livello IX**

#### **CROGIOLARSI NELLA LUCE MAGGIORE**(scongiurazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno



Questo inc. permette al mago di avere RM 70% in presenza di fonti di elettricità nel raggio di 12 m da lui: tutte le volte che sarà bersaglio o oggetto di magie, da questa sorgente elettrica partirà un arco elettrico che si frapperà tra lui e la magia, facendola terminare. Sono escluse le magie di livello 9.

## FUMO

### Livello I

#### AVVOLGERE COL FUMO (alterazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Serve a avere un'aura di fumo nerastro intorno al proprio corpo che darà malus -2 ai TxC dei viventi che cercheranno di colpire il mago con armi da mischia a causa di acri odori fastidiosi di fumo denso nell'aria.

#### SCIA DI FUMO (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. rende 1 umanoide rintracciabile odorosamente a causa di 1 acre aflore di fumo intenso e pesante che emanerà insieme ai suoi oggetti. E' necessario 1 TxC con il thac0 di un guerriero di pari livello e chi ha *seguire piste* (inteso con l'olfatto) può trovarlo.

### Livello II

#### ANALIZZARE FUMI (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di comprendere di che sostanza è il fumo nel campo visivo del mago, quale composto o materia è quindi bruciata e se trattasi di ad esempio fumo di scarico di propellente per tecnocostrutti, corpi bruciati, legno, etc. Un'idea chiara quindi se è un fumo di un villaggio dato alle fiamme, un segnale di fumo di qualche creatura intelligente o di altra natura.

#### CATENA DI FUMO (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di bloccare le mani con delle manette fatte di fumo solidificato di FOR 21.

### Livello III

#### FUMO DI COPERTURA (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di evocare 1 cubo di fumo nero nell'area di 3 m di spigolo. Ogni livello è possibile aggiungerne 1 adiacente ai precedenti. Le creature dovranno fare 1 prova di sorpresa per non essere distratte da questo muro singolare e improvviso e perdere il round.

#### SEGNALI DI FUMO (divinazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 fumo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di comunicare e capire con chi ha questo inc. o che supera 1 prova di SAG -9, 1 messaggio che può essere verbale o visivo purché abbia il tempo di 3 round di immagine o suono contenuti in 1 colonna di fumo ottenuto dalla combustione che è la componente materiale di legno e incenso di valore 25 m.o.

#### Livello IV

##### **EVOCARE FUMI** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di avvolgere la creatura toccata di fumo denso e nero. Dalla cappa, dall'armatura, etc. sarà visibile solo del fumo nero che renderà quindi indistinguibile la creatura oggetto della magia. Ogni 4 livelli è possibile toccare 1 creatura aggiuntiva.

##### **MARCHIARE CON IL FUMO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 girone x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incidere il proprio marchio personale fatto di fumo nero su 1 oggetto o 1 creatura. Da questo momento per la durata dell'inc. il mago saprà la direzione e la distanza dove si trova. Questo non accade se cambia piano d'esistenza.

#### Livello V

##### **AURA DELLA FUMAROLA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 4,5 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di emanare fumo nell'area dal proprio corpo capace di disorientare e indebolire ogni creatura respirante che perderà 1 punto di FOR ogni 5 livelli del mago se fallisce 1 TS contro inc. ogni round di permanenza. I TxC contro il mago hanno malus -2 a causa del fumo che non fa vedere bene il bersaglio.

##### **INTERROGARE IL FUMO** (divinazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Consente di animare un'invisibile fumo presente nel raggio d'azione come il fumo di una candela, di un falò, quello che resta di incenso bruciato, etc. come fosse 1 piccolo elementale del fumo al quale porre domande precise su quello di cui è stato testimone fino a 1 ora prima dell'inc. chi era nella stanza, di cosa hanno parlato, etc. E' da sottolineare che difficilmente gli elementali del fumo sappiano la lingua con cui parlavano degli umanoidi, però possono sempre essere utili per sapere i caratteri visti di lettere, rune magiche, etc. che sono mnemoniche anche se non le comprendono.

##### **RETE DI FUMO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 3 m

Tiro Salvezza speciale

Consente di creare 1 vera ragnatela di fumo nell'area d'effetto. Tale rete ha 5 p.f. x livello del mago e per passarci attraverso è necessario romperla.

#### Livello VI

##### **FINIRE IN FUMO** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. trasforma in fumo 1 umanoide bersaglio che viene dispersa nell'ambiente.

**FUMI TOSSICI** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di intossicare ogni creatura respirante nell'area d'effetto che avrà malus di -1 alle reazioni ogni 5 livelli del mago a causa di 1 nube di gas venefico nei polmoni.

**Livello VII**

**FUMI DI ANTICHE BATTAGLIE** (evocazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di creare un'area invivibile per gli insetti e i batteri causanti malattie, magari dove ci sono cadaveri freschi. L'aria è irrespirabile per tutti i viventi. Sicuramente nell'area non ci saranno contagi di malattie per la durata di questo inc.

**RUNA DI FUMO DI KELDOM** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 12 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di tracciare con 1 dito o 1 bastone, 1 runa delle dimensioni di 50 cm nell'aria. Chi la vedrà nel raggio di 12 m, deve superare 1 TS contro inc. o perdere 1d3 round a tossire a causa dell'aria diventata irrespirabile. Le creature non respiranti sono immuni a questo inc.

**Livello VIII**

**NERO MANTO DI FUMO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 8

Area d'effetto raggio 12 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di obbligare le creature vegetali a 1 TS contro inc. o morire a causa del calore e del fumo che le disidrata istantaneamente.

**TORRE-PALAZZO DI FUMO** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 fumo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di plasmare 1 nuvola di fumo come materiale da costruzione solido e compatto perché diventi 1 costruzione a forma di torre, con finestre, porta, scale, etc. inscritta in 1 cilindro di base raggio 6 m e altezza 18 m.

**Livello IX**

**FUMI MORTALI** (evocazione)

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di intossicare ogni creatura respirante nell'area d'effetto che avrà morirà se fallisce 1 TS contro inc. a causa di 1 nube di gas venefico nei polmoni ogni round di permanenza nell'area.

**VASCHELLO DI FUMO** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6 turni  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago può rendere magica toccandola con 1 bastone, 1 massa di fumo di adatte dimensioni, rendendola solida e dandole la forma di 1 vascello o altra imbarcazione. Da questo momento il fasciame dell'imbarcazione diviene capace di navigare volando o a pelo d'acqua, non dentro. Il fumo costituirà vele idonee alla navigazione, stiva e ogni parte meccanica come il timone, la carena, etc. funzionerà alla perfezione anche se necessiterà di un equipaggio. L'imbarcazione e l'equipaggio ha +3 ai TS contro distruzione causata da proiettili anche d'assedio. L'equipaggio e ogni scompartimento della stiva varia da costruito a costruito a gusto dell'armatore. La componente materiale è almeno 5000 m.o.

## LAVAMANZIA

### Livello I

#### **AURA DEL LAVAMANTE** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata speciale  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto 1 oggetto  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette toccando 1 oggetto indossato, di incantarlo. La prima fonte di *gelo, freddo magico o ghiaccio* avrà bonus +2 al TS se previsto. Questo incantamento durerà 1d4+4 round o al massimo per 24 ore se non è bersaglio di questo tipo di attacco prima.

#### **DARDO DI LAVA** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello  
Componenti S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto 1 vittima  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo di lava che causa 1d4+4 danni.

### Livello II

#### **FORZA MAGMATICA** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1d4+4 round  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 arma  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di toccare 1 arma metallica che diventerà rossa e incandescente e infliggerà +1 danno da calore e costringerà a 1 TS contro soffio tutte le volte che colpirà 1 avversario. Se il TS verrà fallito, la vittima perderà 1 punto a CAR causa delle ustioni. Alla fine della durata della magia, l'arma si scioglierà.

#### **SCALDARE LA PIETRA** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1d4 round  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1d3 sassi  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di toccare 1d3 sassi o pietre e renderli incandescenti (100°C) per la durata. Al momento del contatto con dei viventi o oggetti di ghiaccio, essi subiranno 2 danni aggiuntivi da calore x round di contatto.

### Livello III

#### **ASSORBIRE IL MAGMA** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di non necessitare di mangiare e bere se in contatto con del magma o della lava. La creatura trae nutrimento da questo elemento

che non gli arreca danni da ustioni o nemmeno le fa mancare l'aria, purché non si tratti di magma magico o effetto di magie, nel qual caso questo inc. cessa. Allo scadere della durata comunque sarà necessario mangiare e bere qualcosa.

#### **SPRUZZO DI LAVA** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa la fuoriuscita dal terreno sottostante a 1 creatura bersaglio, di 1 piccolo spruzzo di magma che lo colpirà causandogli la perdita di 1 punto di COS e 1 di CAR, oltre a 4d6 danni da ustione. Se supera il TS modificato in base alla DES, subirà solo metà del danno.

### **Livello IV**

#### **INVOCARE LA FORZA DEL VULCANO** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. concede un'aura invisibile, ma leggermente calda al tocco alla creatura toccata. Sarà protetta infatti dall'elemento magma che gli consentirà d'essere colpita solo dalle armi magiche +1 o più potenti e di avere bonus +3 alla CA contro creature e magie degli elementi.

#### **VENA DI LAVA** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto quadrato di spigolo 3 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. scava nel terreno, non importa la composizione e la granulometria della terra, roccia, sabbia, etc. 1 buca profonda 9 m di dimensioni orizzontali di 1 quadrato di spigolo 3 m. Ogni 5 livelli del mago può aggiungere altrettanta superficie contigua ad essa. Sul fondo della stessa compare 1 vena di lava. Chiunque ci finisca dentro, morrà sciolto nella lava. Se tale inc. verrà fatto in un'area già occupata da oggetti o persone, o perfino sotto di essi, c'è diritto a 1 TS contro soffio, modificato per la DES per scansarsi.

### **Livello V**

#### **DEVIARE LA VENA LAVICA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di deviare 1 fiume di lava salvaguardando 1 area di raggio 6 m che non verrà ricoperta da tale elemento e nella quale verrà solo percepita una sensazione sopportabile di calore a causa della vicinanza alla lava. Spostandosi il mago riesce a spostare questa area con il suo movimento, di fatto facendolo camminare insieme a chi gli sta vicino, dove vuole. *Dissolvimagia* fa terminare questo inc. come sempre e la lava invaderà immediatamente l'area causando la morte dei presenti.

#### **GETTO DI LAVA** (evocazione)

R. d'azione 10 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 6 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa come *spruzzo di lava* 1 fuoriuscita dal terreno sottostante a ogni creatura presente nell'area d'effetto, di getti di magma che le colpiranno causando la perdita di 1 punto di COS e 1 di CAR, oltre a 4d6 danni da ustione ogni round. Se superano il TS modificato in base alla DES, subirà solo metà del danno.

#### **SAPIENZA DEL VULCANISTA** (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 10 m x livello

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. concede la possibilità del 10% x livello di capire se c'è una vena magmatica attiva nel raggio d'azione. Mentre se la vede è ovvia la presenza, se c'è un costone di pietra o roccia che separa dal mago no. Questo inc. funziona perfettamente anche attraverso la pietra.

### Livello VI

#### **ERUZIONE DI LAVA** (evocazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa come *getto di lava* 1 fuoriuscita dal terreno sottostante a ogni creatura presente nell'area d'effetto, di spruzzi di magma che le colpiranno causando la perdita di 2 punti di COS e di CAR oltre a 5d6 danni da ustione, ogni round. Se superano il TS modificato in base alla DES, subirà solo metà del danno.

#### **TRAPPOLA DI LAVA SEMIFUSA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di incantare 1 punto del terreno o di una stanza dal quale emergerà 1 grezza gemma semifusa (il magma è pietra semifusa contenuta nella parte fluida della terra). Chiunque s'avvicinerà per esaminarla non sentirà calore, ma potrà constatare l'effettivo valore di 5000 m.o. di essa. Quando la toccherà per prenderla, dovrà effettuare 1 TS contro inc. La trappola è infatti scatta e la gemma diventerà intoccabile dal calore che comunque porterà la perdita di 2 punti di COS e CAR e 4d6 danni da calore. La gemma poi tornerà a essere magma e infine a scomparire nel terreno. *Individuazione delle trappole* funziona.

### Livello VII

#### **DEVIARE ERUZIONE LAVICA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è una versione potenziata di *deviare vena lavica* e permette di deviare 1 fiume di lava salvaguardando 1 area statica racchiusa in 1 sfera di raggio 18 m che non verrà ricoperta da tale elemento e nella quale verrà solo percepita una sensazione sopportabile di calore a causa della vicinanza alla lava. *Dissolvimagia* fa terminare questo inc. come sempre e la lava invaderà immediatamente l'area causando la morte dei presenti.

#### **TERRA BRUCIANTE** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. costringe 1 creatura che si trovi a contatto con il suolo, all'interno di 1 miniera ad es. o con le radici nel terreno nell'area d'effetto, deve superare 1 TS contro inc. o morire. Se lo supera perderà comunque 1 punto a CAR e a COS.

### Livello VIII

#### **CANALE LAVICO** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. scava nel terreno, non importa la composizione e la granulometria della terra, roccia, sabbia, etc. 1 canale quasi circolare attorno a 1 costruzione preesistente profondo 9 m di larghezza 6 m. Sul fondo compare 1 vena di lava in perpetuo tumulto che spruzza verso l'alto per tutta la profondità della buca. Chiunque ci finisca dentro, morrà sciolto nella lava. Se tale inc. verrà fatto in un'area già occupata da oggetti o persone, o perfino sotto di essi, c'è diritto a 1 TS contro soffio, modificato per la DES per scansarsi.

#### **TORRENTE LAVICO** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. scava nel terreno, non importa la composizione e la granulometria della terra, roccia, sabbia, etc. 1 buca profonda 9 m di dimensioni orizzontali di 1 quadrato di spigolo 9 m. Ogni 5 livelli del mago può aggiungere altrettanta superficie contigua ad essa. Sul fondo della stessa compare 1 canale lavico. Chiunque ci finisca dentro, morrà sciolto nella lava. Se tale inc. verrà fatto in un'area già occupata da oggetti o persone, o perfino sotto di essi, c'è diritto a 1 TS contro soffio, modificato per la DES per scansarsi.

### **Livello IX**

#### **ADDORMENTARE IL VULCANO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto 1 vulcano  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa lo spegnimento di 1 vulcano in eruzione e il raffreddamento della camera magmatica dello stesso.

#### **RISVEGLIARE IL VULCANO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto 1 vulcano  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa la riattivazione del flusso del magma della camera magmatica di 1 vulcano nel raggio d'azione, dagli esiti imprevedibili perfino al lavamante. Un vulcano che erutta può colpire anche a diversi km di distanza villaggi, persone, etc. Tipico inc. caotico di cultori del magma.

## **MINERALI**

### **Livello I**

#### **DARDO DEL FERROMANTE** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello  
Componenti S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto 1 vittima  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo di ferro che causa 1d4+4 danni.

#### **INDIVIDUAZIONE DEI MINERALI** (divinazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Serve a individuare metalli e gemme nell'ambiente circostante. I fiumi, i terreni, etc. possono nascondere minuscole tracce di questi minerali, come l'oro sul letto di un fiume, cristalli preziosi anche piccolissimi nelle rocce possono voler significare la presenza di eventuali vene all'interno della montagna, etc. Questo inc. non mostra ciò che è celato da spessori di solidi come appunto la roccia di spessore 1 cm o più o 10 cm di liquidi.

### **Livello II**

#### **BRECCIA NELL'ARMATURA** (incantamento)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V  
Durata permanente  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 armatura  
Tiro Salvezza speciale

Consente di sabotare 1 armatura bersaglio che peggiorerà il bonus apportato di -1 ogni 4 livelli del mago. Se indossata al momento del lancio dell'inc. il proprietario ha diritto a 1 TS contro inc. Successivamente può essere riparata da chi ha le capacità necessarie in 1d3 giorni di lavoro.

**OPACIZZARE LE GEMME** (incantamento)

R. d'azione 10 m

Componenti S

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente con 1 gesto di dimezzare il valore di 1 gemma ogni 5 livelli del mago, causando opacità nella struttura della stessa. Se la gemma in questione appartiene a qualcuno, è necessario superare 1 TS contro distruzione per cercare di vanificare l'inc.

**Livello III****AMULETO DEL FORGIAFERRO** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 monile

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente toccandolo di incantare 1 monile, ciondolo, amuleto, etc. di metallo che darà a chi lo indossa bonus +4 alla CA contro attacchi fisici derivanti da armi per la durata o finché non verrà oggetto a *dissolvimagie*.

**BENEDIZIONE DEL FERROMANTE** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Consente di dare bonus +2 ai TS a 1 costruito o oggetto lavorato di metallo. La componente materiale è della limatura di argento del valore di 50 m.o.

**Livello IV****FUCINA DEL FORGIAFERRO** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 fucina

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare 1 fucina per la lavorazione dei minerali di valore 2000 m.o. almeno precedentemente costruita che darà bonus +5 alla prova del primo oggetto metallico ivi costruito.

**LENTE DEL METALLURGO** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 lente di vetro

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare 1 lente di vetro precedentemente prodotta che da questo momento permetterà di individuare creature anche non viventi fatte di metallo o minerali in genere come golem, elementali, tecnocostrutti, etc. identificandole come tali: anche in ambiente di oscurità piena potrà sapere la presenza e la disposizione di esse fino a una distanza di 36 m. Con tale lente ha bonus +2 alle prove di identificare e capire che lega, di quali metalli, etc. è fatto 1 oggetto studiato o anche una pepita analizzata di cosa è composta.

**Livello V****ARRUGGINIRE** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 oggetto metallico

Tiro Salvezza neg.

Fa arrugginire 1 oggetto in metallo nell'area che fallisce 1 TS contro distruzione: sarà inutilizzabile.

**GEMMA MAGICA DI DECORAZIONE** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M



Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare 1 gemma di valore almeno 200 m.o. che è la componente materiale che se accostata con tale intento a 1 oggetto metallico, ne diventerà parte, dandogli dei bonus magici a scelta del mago mentre incanta la gemma e che non potranno essere cambiati: chi detiene l'oggetto su cui è stata messa la gemma ha bonus +2 alle reazioni del CAR con creature dell'elemento minerali; oppure ha bonus +2 alla CA contro creature metalliche come certi golem, elementali, etc.; oppure dà bonus +2 al morale dei suoi sottoposti e alleati con 4 DV o meno nel raggio di 12 m.

#### **SCONTENTO DEL FORGIAFERRO** (incantamento)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di obbligare ogni oggetto di metallo o pietra nell'area di raggio 12 m a effettuare 1 TS contro distruzione con malus -2. Se usato da qualcuno, il TS previsto per il proprietario subisce malus -5.

### **Livello VI**

#### **CRISTALLO DEL POTERE** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Consente di creare 1 cristallo (da riempire con *infondere energia*) delle dimensioni circa di 10 cm di raggio, dalla forma grezza e irregolare, capace di assorbire magia radiante. Il cristallo contiene, 1 volta immessa, 1 quantità di questo tipo di energia capace di far funzionare 1 tecnocostrutto non particolarmente grande come 1 nave spaziale, etc. e all'occorrenza di provocare, 1 volta rotto, 10d6 danni dimezzabili con 1 TS contro soffio nel raggio di 1,5 m. Questo cristallo può infatti essere usato, lanciato o in altro modo distrutto. La componente materiale è 1 vetro del valore di 1000 m.o.

#### **FONTANA DI MERCURIO** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare 1 fontana in pietra del valore di almeno 2000 m.o. che inizierà a emettere giochi e zampilli di mercurio liquido senza eccessi (non affogano tutti nel mercurio). Tutti gli inc. di divinazione come chiaroveggenza, etc. che vorrebbero penetrare nell'area di raggio 18 m dalla fontana, non funzionano.

### **Livello VII**

#### **ARRUGGINIRE DI MASSA** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto raggio 9 m  
Tiro Salvezza neg.

Fa arrugginire gli oggetti in metallo nell'area che falliscono 1 TS contro distruzione: saranno inutilizzabili. Le creature metalliche che falliscono il TS subiranno 3d10 danni.

#### **SAPIENZA DEL METALLURGO** (divinazione/incantamento)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1d4+4 round  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di dare malus -3 ai TS sui propri attacchi ai costrutti e tecnocostrutti oggetto di essi.

#### **MEGALITE DEL POTERE** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata permanente

Tempo di lancio 7  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è una versione più potente di *crystallo del potere* e consente di creare 1 cristallo (da riempire con *infondere energia*) alto fino a 3 m, dalla forma grezza e irregolare, capace di assorbire magia radiante. Può essere immessa nel cristallo 1 quantitativo di questa energia tale da poter funzionare come propulsore per tecnocostrutti di dimensioni grandi o macchine particolari come navi spaziali gith. Questo megalite può anche svolgere la funzione di una vera e propria pergamena: il mago che lo toccherà, concentrandosi 1 round intero, potrà lanciare 1 inc. di livello non superiore al 5° degli elementi radianza o minerali senza componenti vocali e materiali semplici, ma semplicemente toccandolo, dopodiché il megalite risulterà scarico. Il megalite emetterà luce rossastra illuminando nel raggio di 6 m. La componente materiale è 3000 m.o. di vetro.

### Livello VIII

#### **METALLO RIFRANGENTE** (scongiurazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata speciale  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto 1 oggetto metallico  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di dare 1 aura protettiva all'oggetto metallico toccato che funziona come un debole *respingi incantesimo*: vengono respinti i primi 1d4+3 livelli di magia che influenzano chi indossa l'oggetto in questione. Durata massima è 1 ora x livello.

#### **SALA DELLE GEMME** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di definire "sala delle gemme" una stanza di spigolo massimo 18 m. da questo momento ogni volta che desidera studiare gli inc. che ha imparato come ogni giorno potrebbe fare: gli basta meditare 1 ora in questo luogo anche in assenza dei suoi libri degli inc. La componente materiale sono almeno 3 gemme di valore 100 m.o. ciascuna che devono essere nella stanza. Non è possibile avere più sale delle gemme nello stesso piano. All'interno di essa non funzionano magie che prevedono di rivelare attraverso aeree o colori, cose e/o creature come chiaroveggenza, chiaraudienza, etc. Chi cerca di effettuarli, riceve impulsi visivi talmente forti da necessitare 1 prova di shock corporeo con malus -2% x livello del mago per non perdere i sensi per 1d10 round a causa delle luci forti percepite.

### Livello IX

#### **MATRICE DEL POTERE** (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di creare 1 megalite (da riempire con *infondere energia*) grande come 1 stanza che consenta di fare le cose che può fare 1 *megalite del potere* senza limite di livello dell'inc. da lanciare di minerali o radianza, semplicemente toccandolo ininterrottamente per la durata espressa nelle regole dello studio di magie illuminando nel raggio di 9 m. La componente materiale è 5000 m.o. di vetro. Il mago può avere solo 1 matrice del potere su ogni piano.

#### **METALLO TAGLIENTE** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1d4+4 round  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto 1 lama  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di rendere la lama di 1 arma toccata "tagliante" cioè capace di tagliare con un 17 naturale o più al TxC 1 arto di 1 nemico.

### NUVOLE

Questa sottoscuola di magia è 1 diramazione di quella *elementale dell'aria*, riservata alle creature che vivono in questo ambiente come quelle volanti.

### Livello I

#### **DEVIARE CON IL VENTO** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 mantello

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette toccando 1 mantello indossato dal mago, di incantarlo. La prima volta che il mago verrà oggetto di proiettili o armi da lancio, gli fornirà bonus +2 alla CA per la durata di 1d4+4 round o al massimo per 24 ore se non è bersaglio di questo tipo di attacco prima.

#### **DISARMARE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 arma

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. causa la perdita degli oggetti impugnati dalle vittime umanoidi che saranno scagliate a 1d3+3 m dai proprietari. Sono oggetto di questo inc. componenti materiali, armi, etc. che potranno essere riprese in mano con la perdita di 1 round.

### **Livello II**

#### **IMMOBILIZZARE I VENTI** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1d4+4 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di dissolvere gli inc. dell'elemento aria e basati sull'aria e sui venti per la durata. Il funzionamento è uguale a *dissolvimagic*.

Coinvolge anche elementali dell'aria e affini.

#### **SOFFIO DISSOLVENTE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di emettere un soffio conico di profondità 9 m e base di raggio 3 m. Chi ne viene a contatto subisce 2d4 danni da impatto di correnti ventose e perde 1d3+2 cariche di *pelle coriacea*.

### **Livello III**

#### **MULINELLO DEL DISARMO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1d4 oggetti in 1 cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. causa la perdita degli oggetti impugnati dalle vittime umanoidi che saranno scagliate a 1d3+6 m dai proprietari. Sono oggetto di questo inc. componenti materiali, armi, etc. che potranno essere riprese in mano con la perdita di 2 round.

#### **TROTTOLA DISTRUTTRICE DI HAR** (alterazione)

R. d'azione il mago

Componenti V, S, M

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza speciale

Il mago diventa paonazzo, iniziare a fumare, poi a fiammeggiare ed a vorticare su se stesso divenendo 1 trottola di fuoco (solo effetto scenico). Una volta individuato l'obiettivo, la trottola andrà verso di esso con 1 prova di COS favorevole, altrimenti prenderà 1 direzione casuale a FM 48. Ogni round il mago può cambiare direzione con 1 prova di COS. In corpo a corpo la trottola infligge 4d4+4 p.f. 1/2 con 1 TS contro soffio. Proiettili (non magie) ed attacchi corpo a corpo con armi non magiche non fanno danno: rimbalzano all'impatto. Al termine il mago afflitto da vampate di calore avrà -2 ai TxC per 1d6 turni. Se 1 creatura on FOR 23 afferra la trottola, la magia finisce. Componenti: petrolio da bere, 1 fiammifero, 1 l d'acqua.

### **Livello IV**

#### **GETTO IMPROVVISO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 4  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. fa scaturire dal bastone del mago o dalla sua mano, un forte getto a seconda dell'elemento di specializzazione di 5 cm di diametro che s'estende fino a 2 m x livello. Se 1 bersaglio, creatura o oggetto, fallisce 1 TS contro inc./distruzione modificato per la DES, viene scagliato a tale distanza subendo 1d3 danni x livello (massimo 10d3) da getto d'acqua, fuoco, impatto da frammenti di pietra (terra) o da sgretolamento a causa del vento da dove dovrà rialzarsi. Ogni round è possibile ripetere il TS per scansare il getto. Sono immuni gli oggetti o le creature di peso superiore a 10 kg x livello. Se il mago mantiene la concentrazione sulla vittima non potrà fare altre azioni se non spostarsi di 3 m, altrimenti l'inc. terminerà prima della durata prevista. Inc. a cariche come *pelle coriacea* perderanno tutte le cariche. Le creature dell'elemento opposto hanno malus -5 al TS.

#### **VENTO TURBINANTE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. fa iniziare 1 turbine con l'apice ai piedi della creatura bersaglio e la base in alto fino a 3 m di altezza. Sollevando tutte le cose che ci sono nei pressi di peso inferiore ai 10 kg e facendoli sbatacchiare sulla vittima, consideriamo 1 danno medio di 3d10 danni dimezzabili con 1 TS e la perdita di 2d6 cariche di pelle coriacea se presente.

### **Livello V**

#### **ARRUGGINIRE** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 oggetto metallico  
Tiro Salvezza neg.

Fa arrugginire 1 oggetto in metallo nell'area che fallisce 1 TS contro distruzione: sarà inutilizzabile.

#### **SETACCIARE I VENTI** (divinazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 3 round x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto raggio di 36 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di individuare nell'aria la direzione e la distanza dove si trova chi usufruisce di magie come *parole trasportate dal vento* e altri inc. simili. Con la probabilità di riuscita del 5% x livello.

#### **VENTO DISIDRATANTE DEL SUD** (evocazione)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto raggio di 36 m  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. fa iniziare un vento bollente che disidrata tutto ciò che c'è nell'area. Le superfici esposte al vento non ben coperte dei viventi come gli occhi avranno danni permanenti. I viventi e gli oggetti di peso inferiore a 250 kg cadranno a terra con il 60% di possibilità.

### **Livello VI**

#### **CREARE CORRENTI** (evocazione)

R. d'azione 180 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di creare 1 corrente d'aria o acqua capace di far muovere 1 imbarcazione, mongolfiera o altro tecnocostrutto (non creature) nella direzione voluta fino a FM 36 purché di peso non superiore a 5 quintali x livello.

#### **NEUTRALIZZARE GAS** (scongiurazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 cubo di spigolo di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. dissipa tutte le nubi e i veleni dall'area d'effetto, comprese magie come *nube assassina*, *nube incendiaria*, etc.

## Livello VII

### NUVOLE DI COPERTURA (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto sfera di raggio 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente avere sempre delle nuvole o nubi se c'è aria di temporale, che proteggano dalla visuale di osservatori indesiderati il proprio palazzo o torre e dando anche copertura agli inc. di *individuazioni* nell'area del 5% x livello.

### VENTO DELLO SGRETOLAMENTO (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo con spigolo di 9 m

Tiro Salvezza speciale

Nell'area d'effetto le creature non del piano dell'aria e gli oggetti vengono distrutti se falliscono 1 TS contro inc. o distruzione. Fanno eccezione se protette da *sfera prismatica*, *barriere magiche*, *campi di forza*, etc. e i golem.

### VENTO DI PULIZIA (scongiurazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa un improvviso vento che costringe al suolo le creature e gli oggetti volanti nell'area. Superando una prova di cavalcare creature volanti, 1 prova di DES con malus -7 se creatura volante, è possibile dimezzare i danni da caduta.

## Livello VIII

### ONDA DIROMPENDE (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. crea un'onda sferica che dal mago allontana tutto ciò che gli sta vicino di peso inferiore a 20 kg x livello. Tutte le creature non golem verranno sbalzate fino al bordo dell'area d'effetto che è di 10 m x livello di raggio. Sarà necessario passare 1 round a rialzarsi, essendo stati sbalottolati nell'acqua/aria.

### PALAZZO DELLE NUVOLE (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 nuvola

Tiro Salvezza nessuno

Consente di plasmare 1 nuvola come materiale da costruzione solido e compatto, allo stesso tempo leggero e ancorato nel cielo perché diventi 1 costruzione come 1 palazzo, con finestre, porte, scale, etc. inscritta in 1 cubo di spigolo 9 m. La componente materiale è 100 m.o. di piume rare.

### VENTO DELLA CONOSCENZA (evocazione/divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. comporta 1 serie impercettibile di mulinelli d'aria che portano alle orecchie del mago tutte le voci e le parole dette nel raggio d'azione, componenti verbali di magie comprese, frasi, etc. Non contano muri, porte chiuse, etc.

### **VENTO DELLA CORROSIONE MAGICA** (scongiurazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. e permette la formazione nell'area d'effetto di una nube d'aria ventosa che ha lo stesso effetto di *dissolvimagic* e vi staziona per 3 round. Ogni round è necessario verificare se sono stati dissolti tutti gli inc., comprese le protezioni magiche. Perfino *sfera prismatica* può essere dissolta, purché venga "testato" separatamente il dissolvimento di ogni strato partendo da quello più esterno e fermandosi se 1 strato resiste.

## **Livello IX**

### **PAROLE TRASPORTATE DAL VENTO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 9

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago di far portare dal vento le magie dell'elemento aria, facendo iniziare il calcolo del raggio d'azione dal punto dove 1 suo elementale dell'aria si trova, a non più di 100 m da lui.

### **VENTI DELLE CAVERNE PROFONDE** (incantamento)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. crea un campo di venti fortissimi che sono in grado di indebolire le strutture di pietra causando malus ai loro TS di 5. I golem presenti costituiti da spiriti della terra vedranno avere malus ai loro TS di -3.

### **VENTO DEL DINIEGO** (scongiurazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. crea una zona in cui le magie degli elementi non di specializzazione del mago è soggetta a *dissolvimagic* nel momento in cui vengono lanciate. Perfino le creature convocate devono effettuare 1 TS con malus -4 ogni round o tornare nel piano di provenienza.

## **PIROMANZIA**

Questa sottoscuola di magia è 1 diramazione di quella *elementale del fuoco*, riservata alle creature che vivono in questo ambiente.

## **Livello I**

### **AURA DEL PIROMANTE** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette toccando 1 oggetto indossato, di incantarlo. La prima fonte di *gelo*, *freddo magico* o *ghiaccio* causerà -2 danni al mago ogni 5 livelli del mago. Questo incantamento durerà 1d4+4 round o al massimo per 24 ore se non è bersaglio di questo tipo di attacco prima.

### **DARDO ELEMENTALE** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo di fuoco che causa 1d4+4 danni.

## Livello II

### **ALLONTANARE LE FIAMME** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa il repentino spegnimento delle fiamme nell'area. Possono essere così spenti fuochi normali o fatti da chi ha livelli inferiori ai suoi. Il mago deve effettuare 1 prova di SAG o restare stordito per 1d3 round. Componente materiale è 1 ventaglio di carta.

### **RAGGIO DI CALORE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. causa il repentino aumento di temperatura dell'oggetto bersaglio che fallisce 1 TS contro fuoco magico fino a 250°C. I liquidi evaporeranno, i metalli saranno intoccabili, le pozioni cambieranno proprietà e le erbe seccheranno.

## Livello III

### **SFERA DELLA PUREZZA DELLA FIAMMA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 sfera

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago che tocca e tiene in mano 1 sfera di 15 cm di diametro di materiale infiammabile e valore 50 m.o. che è la componente materiale, di causare più danni da fuoco magico con magie, soffio, abilità etc. proprie: +1 ai risultati dei danni senza superare il massimo. Questa sfera non infligge danno da fuoco al mago.

### **VEDERE ATTRAVERSO LE FIAMME** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Permette alla creatura toccata di vedere attraverso le fiamme cosa c'è nel raggio di 36 m. Componente materiale è 1 lente di vetro.

## Livello IV

### **GETTO IMPROVVISO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. fa scaturire dal bastone del mago o dalla sua mano, un forte getto a seconda dell'elemento di specializzazione di 5 cm di diametro che s'estende fino a 2 m x livello. Se 1 bersaglio, creatura o oggetto, fallisce 1 TS contro inc./distruzione modificato per la DES, viene scagliato a tale distanza subendo 1d3 danni x livello (massimo 10d3) da getto d'acqua, fuoco, impatto da frammenti di pietra (terra) o da sgretolamento a causa del vento da dove dovrà rialzarsi. Ogni round è possibile ripetere il TS per scansare il getto. Sono immuni gli oggetti o le creature di peso superiore a 10 kg x livello. Se il mago mantiene la concentrazione sulla vittima non potrà fare altre azioni se non spostarsi di 3 m, altrimenti l'inc. terminerà prima della durata prevista. Inc. a cariche come *pelle coriacea* perderanno tutte le cariche. Le creature dell'elemento opposto hanno malus -5 al TS.

### **PASSA FIAMMA** (dimensionalismo)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. teletrasporta attraverso un fuoco (di opportune dimensioni) anche magico fino a 1 altro fuoco abbastanza grande nel raggio di 10 m x livello. Perdendo 1 punto di FOR tagliandosi con 1 coltello e lasciando cadere una goccia del suo sangue in 1 fuoco, può appunto entrarvi.

## Livello V

### ALIMENTARE LE FIAMME (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 fuoco

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa il repentino aumento di dimensioni e pericolosità di un fuoco finora limitato e sottocontrollo come 1 torcia accesa, 1 candela, 1 focolare. Chi è nel raggio di 3 m da esso deve effettuare 1 TS contro inc. o fuoco magico per non subire 5d6 di danno, perdere 1 punto di CAR causa ustioni e prendere fuoco se è 1 oggetto.

### AURA PIROCLASTICA (elementalismo)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consiste in un'aura debolmente luminosa che avvolge la pelle del mago rendendolo difficilmente attaccabile: chi lo toccherà subirà 5d6 danni da fuoco magico e può essere ferito solo da armi +1. Componente materiale è del guano di pipistrello.

### ONDATA DI CALORE (evocazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa il repentino aumento di temperatura degli oggetti nell'area fino a 250°C. I liquidi evaporeranno, i metalli saranno intoccabili, le pozioni cambieranno proprietà e le erbe seccheranno.

## Livello VI

### FIAMMA INTERIORE (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di rendere più resistente il suo metabolismo al calore: la circolazione aumenterà. L'aspetto del mago diverrà più sanguigno e la sua temperatura attorno al 40°C. Ogni fonte di danno da fuoco infliggerà -1 danni x ogni dado ferite e magie che individuano elementali hanno il 5% x livello di possibilità di individuarlo. L'invecchiamento normale avverrà più lentamente (invecchierà 1 anno ogni 2 reali trascorsi). La componente materiale è 1000 m.o. di fiamme accese da almeno 1 mese. *Dissolvimagia* funziona normalmente contro questo incantamento.

### INCENDIARE (evocazione)

R. d'azione 35 m + 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa l'incendio di ciò che c'è nell'area: liquidi infiammabili, vegetazione, etc. causando 12d6 danni. Se il TS è superato gli effetti finiranno nel round, altrimenti verranno ripetuti con effetti dimezzati nel 2° e nel 3° round, iniziando 1 vero incendio della zona.

## Livello VII

### CONVERGERE LE FIAMME (metamagia)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di far convergere nel punto voluto ogni fiamma o inc. basato sul fuoco che nel raggio di 6 m viene fatto. La fiamma di eventuali torce, *palla di fuoco* e magie a bersaglio simili, etc. verranno calamitate come se il bersaglio fosse il punto deciso dal mago. Gli inc. a area d'effetto



non subiscono modifiche. Sono esclusi gli inc. fatti da chi ha più livelli del mago.

#### **INFLUSSO DI CALORE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia crea visivamente un'aura rossiccia debolmente luminosa sulla pelle del mago. Le magie a base di fuoco magico che lancerà possono dissolvere magie protettive contro il fuoco come *protezione dal fuoco*, *aura di fuoco*, etc. con la stessa meccanica di *dissolvimagia*.

#### **PADRONEGGIARE LA FIAMMA INTERIORE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 giorno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Dopo aver preparato 1 braciere di valore 500 m.o. e averlo temprato in 1 incendio da lui appiccato, esservi messo in meditazione davanti per 1 giorno intero, il mago ottiene di poter lanciare magie elementali del fuoco senza componenti materiali. *Dissolvimagia* elimina quest'aura.

### **Livello VIII**

#### **FUOCO INVISIBILE** (evocazione)

R. d'azione 10 m + 10 m x livello

Componenti S

Durata 3 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza 1/2

Chi fa questo inc. soffia sui palmi delle proprie mani giunte guardando 1 creatura o 1 oggetto. Una colonna di fuoco invisibile a occhio nudo, ma non a *visione del vero*, di 6 m di altezza e raggio di 1,5 m causa alla vittima 4d6 danni da fuoco magico istantaneamente e all'inizio dei 2 round successivi. I presenti vedranno solo l'annerirsi, il deteriorarsi, etc. degli oggetti e le scottature della vittima in preda al dolore. Protezioni magiche come *protezione dal fuoco* funzionano al 50% contro questo inc. I danni causati nei round seguenti vengono assegnati subito, come prima cosa del round impedendo di lanciare magie o poteri psichici a causa della concentrazione persa alle vittime.

#### **INVOCARE LE FIAMME** (evocazione)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 8

Area d'effetto raggio di 1,5 m

Tiro Salvezza speciale

Nell'area d'effetto tutte le creature non legate all'elemento fuoco muoiono se falliscono 1 TS contro inc. Sono da escludersi quelle protette dal fuoco o dal calore magico. Questa magia farà terminare però tali protezioni attive. Componente materiale è dello zolfo.

#### **RIACCENDERE LE SPERANZE** (convocazione)

R. d'azione 35 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto sfera di raggio 9 m

Tiro Salvezza speciale

Permette di riaccendere magicamente ogni fuoco nell'area d'effetto spento da non più di 1 round x livello. Deve esserci il combustibile e il comburente (ossigeno) necessario. Nel caso di fuoco innescato da esplosione di durata istantanea come *palla di fuoco*, etc. vengono assegnati la metà dei danni come la *palla di fuoco*, etc. hanno inflitto precedentemente. Per magie di durata più lunga solo 1 danno x livello ogni round.

### **Livello IX**

#### **CONTROLLARE LE FIAMME** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Il mago controlla ogni magia basata sul fuoco e ogni fonte di fuoco anche magico appena entra nell'area d'effetto. Ne controlla traiettoria, bersagli, ne sceglie l'area d'effetto, etc. come se fosse lui a farla. Chi ha più livelli di lui può cercare di superare 1 contrasto di SAG per mantenere il controllo della propria magia mentre la lancia. Il mago non deve mantenere concentrazione e può dichiarare altre azioni i round successivi.

#### **INCENDIARE POTENZIATO** (evocazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa l'incendio di ciò che c'è nell'area: liquidi infiammabili, vegetazione, etc. causando 20d6 danni. Se il TS è superato gli effetti finiranno nel round, altrimenti verranno ripetuti con effetti dimezzati nel 2° e nel 3° round, iniziando 1 vero incendio della zona. *Protezione dal fuoco, dal calore, aura di fuoco*, etc. danno solo bonus +2 al TS, ma non altri effetti. Componente materiale è del guano di pipistrello.

#### **MURO DI CALORE** (evocazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza speciale

L'area d'effetto è oggetto di calore immane e temperatura fino a 1000°C. Ogni elementale dell'acqua, vegetale, essere vivente o non-morto non etereo o non protetti da magie che fallisce 1 TS contro inc. ogni round muore.

### **POLVERE**

#### **Livello I**

##### **POLVERE DELL'APPARTENENZA** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 elementale

Tiro Salvezza nessuno

L'elementale convocato e toccato avrà bonus +2 ai TS contro magie degli avversari che tendano a controllarlo e dissolverlo.

##### **POLVERE DEL TORPORE** (incantamento)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata 1d4+4 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette al mago di incantare della polvere che è la componente materiale e lanciarla fino a 10 m di distanza. Ogni creatura elementale che fallisce 1 TS contro inc. entra in uno stato di torpore simile al sonno. Per la durata dell'inc.

#### **Livello II**

##### **OSSA IN POLVERE** (evocazione)

R. d'azione 35 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 scheletro

Tiro Salvezza neg.

Permette al mago di poter polverizzare 1 mostro scheletrico che fallisce 1 TS contro inc. Sono salvi i mostri con più DV o livelli del mago.

##### **POLVERE DELLA CONOSCENZA PASSATA** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Consente di studiare con tempo dimezzato gli inc. studiati il giorno prima semplicemente sfregando le mani nella polvere depositata sui propri libri.

#### **Livello III**

**MALEDUCAZIONE DELLA POLVERE** (incantamento)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago che ha in mano 1 bicchiere, 1 calice o altro di simile, di lanciarlo con 1 TxC con thac0 di 1 guerriero di pari livello su 1 umanoide. Se lo colpirà i suoi oggetti dovranno effettuare 1 TS contro disintegrazione.

**POLVERE DI CASA** (divinazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Permette al mago che fa scivolare tra le sue dita 1 dito di polvere di 1 luogo come 1 casa, 1 torre, 1 tenda, etc. di vedere depositarsi a terra indicando la direzione dove il padrone di casa o servitore, guardia più vicina, si trovi. La probabilità di successo di questo inc. è del 5% x livello.

**Livello IV****POLVERE DI BIBLIOTECA** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 libro o 1d6 pergamene

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare un pugnello di polvere prelevato da una biblioteca magica di valore 300 m.o. che è la componente materiale.

Facendola scorrere tra le dita, su pergamene anche di carta di papiro e libri degli inc., concede loro +3 ai TS.

**RITORNO ALLA POLVERE** (alterazione)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. comporta che l'oggetto bersaglio non artefatto e non-golem, debba superare 1 TS contro disintegrazione o essere distrutto. Qualsiasi materiale lo componga viene ridotto in polvere.

**Livello V****CONTESA DELLE POLVERI** (alterazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di prendere temporaneamente il controllo di 1 mostro dell'elemento polvere, terra, fango, minerali o di 1 mostro non-golem come 1 costruito animato fatto di materiali legati alla terra, sabbia, argilla, mattoni, pietra, etc. Allo scadere dell'inc. il mostro si dissolve in polvere.

**TEMPESTA DI POLVERE** (alterazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. fa scatenare una tempesta di particelle di polvere nell'area d'effetto. La visibilità sarà ridotta a 6 m e i non-morti non eterei e non ombre avranno bonus +5 ai TxC e alla CA.

**TRAPPOLA DI POLVERE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consiste nella creazione di 1 cancellata che a prima vista sembra essere 1 griglia di metallo pesante e scuro di altezza 6 m e di spessore 10 cm che s'estende nel raggio con il centro il mago di 3 m x livello massimo. Chi si avvicinerà vedrà essere in realtà polvere compatta la materia che lo forma. Il mago può abbellire la costruzione con disegni, il suo marchio personale, etc. Quando qualcuno cercherà di scavalcarlo o comunque quando verrà toccato, franerà in porzioni a scelta del master come fosse di farina alzando 1 nube nell'aria di polvere che ricoprirà il suolo fino a 1 altezza di 9 m e lo stesso in larghezza dove cade. Tutti gli oggetti a contatto con questa polvere devono effettuare 1 TS contro distruzione o essere distrutti come se fossero arrugginiti o deperiti. Gli artefatti non vengono alterati, come gli oggetti fatti da chi ha più livelli di chi fa questo inc. *Individuazione delle trappole magiche* funziona contro questo inc.

#### Livello VI

##### **POLVERE DEGLI INGRANAGGI** (alterazione)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto 1 tecnocostrutto  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. sabota 1 tecnocostrutto non facendolo funzionare a causa dell'aumento della polvere nei suoi ingranaggi che ne impedisce il corretto funzionamento finché non sarà rimossa in 1d4 ore di lavoro serrato. E' immune ogni tecnocostrutto costruito da chi ha più DV del mago.

##### **POLVERE DEI PASSATI EROICI** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di polverizzare fino a 1d4 creature scheletriche o di pietra presenti in 1 cubo di spigolo 9 m che falliscono 1 TS contro inc. Sono salvi i mostri con più DV o livelli del mago.

#### Livello VII

##### **REGNO DI POLVERE** (scongiurazione)

R. d'azione 20 m + 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 3 round  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto raggio di 12 m  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. causa in ogni creatura non del piano materiale dove si trova il mago a effettuare ogni round di permanenza nell'area d'effetto 1 TS contro inc. per non vedersi in parte disgregare in polvere: perderà 3 DV infatti ogni round. Questo comporta un ricalcolo dei p.f., del thac0 e dei TS ogni round. Gli effetti sono cumulabili: fallendo 3 TS una creatura perderà 9 DV per la durata di 8 ore.

##### **RIDURRE IN POLVERE** (alterazione)

R. d'azione 30 m  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto cubo di spigolo 9 m  
Tiro Salvezza neg.

Causa che tutti gli oggetti lavorati tra cui anche tecnocostrutti, ma non artefatti vengono ridotti in polvere se falliscono 1 TS contro distruzione. Sono da escludere quelli di pietra, mattoni, argilla, etc. come le costruzioni appunto e quelli fatti da chi ha più livelli di chi fa questa magia.

#### Livello VIII

##### **CORONA DI POLVERE** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round ogni 2 livelli  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto raggio di 12 m  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di prendere temporaneamente il controllo di ogni mostro dell'elemento polvere, terra, fango, minerali e di mostri non-golem come costrutti animati fatti di materiali legati alla terra, sabbia, argilla, mattoni, pietra, etc. nell'area d'effetto fino ad 1 massimo di 2 DV x livello del mago. Allo scadere dell'inc. i mostri si dissolveranno in polvere.

**POLVERE DEI PASSATI IMPERI** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di rendere "tagliente" 1 lama di 1 arma da taglio per la durata. La componente materiale è della polvere di antiche costruzioni fastose adesso distrutte di valore 500 m.o. almeno.

**Livello IX****POLVERIZZARE** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. comporta che tutti gli oggetti lavorati tra cui anche tecnocostrutti, ma non artefatti vengono ridotti in polvere se falliscono 1 TS contro distruzione. Sono da escludere fatti da chi ha più livelli di chi fa questa magia.

**FRANTUMARE I COSTRUTTI** \* (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette al mago di far indebolire 1 creatura di pietra, sabbia, roccia, argilla, etc. di taglia E o minore non volante. La sua CA e i suoi TS peggioreranno di -5 (i golem solo -2). La forma inversa o un inc. come *riparazione* eliminerà tali malus. Le creature non golem devono effettuare 1 TS subito contro distruzione o essere distrutte.

**PROFONDITA'**

Questa sottoscuola di magia è 1 diramazione di quella *elementale dell'acqua*, riservata alle creature di questo ambiente come tritoni, sirenidi, etc.

**Livello I****DISARMARE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 arma

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. causa la perdita degli oggetti impugnati dalle vittime umanoidi che saranno scagliate a 1d3+3 m dai proprietari. Sono oggetto di questo inc. componenti materiali, armi, etc. che potranno essere riprese in mano con la perdita di 1 round.

**INTORBIDIRE L'ACQUA** (alterazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Serve a rendere impossibile vedere chiaramente a più di 2 m e impossibile a 4,5 m o più.

**Livello II****FLUSSO DELL'ALTA MAREA** (alterazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di lanciare magie dell'elemento acqua come se fosse di 2 livelli superiore all'effettivo, ma quelle dell'elemento fuoco come se fosse di altrettanti livelli in meno.

**TENTACOLO ELEMENTALE** (alterazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di dare forma a una massa d'acqua o terra, presente nel raggio d'azione che assumerà forma di 1 tentacolo che bloccherà i movimenti della vittima di taglia G o inferiore. Attaccherà con 1 TxC per round con thac0 di un militare di pari livello del mago. La vittima può liberarsi con 1 prova di FOR con malus pari alla FOR del mago.

**Livello III****GALLEGGIARE** (elementale acqua)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette alla creatura o all'oggetto di peso massimo 100 kg x livello sul quale è lanciato, di galleggiare senza alcuna difficoltà su qualunque liquido. Il bersaglio per muoversi deve 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 1 oggetto o 1 creatura posta sott'acqua, questa viene spinta fino in superficie; la vittima può effettuare 1 TS contro inc. per evitare l'effetto se lo desidera. Ha effetto su qualunque creatura o oggetto (compresi carri, macchine da guerra e imbarcazioni che stanno colando a picco) il cui peso non superi 100 kg x livello dell'incantatore. Se 1 cavalcatura oppure 1 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.

**MARCIRE** (elementale acqua/natura)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. deve essere lanciato su un singolo oggetto a scelta dell'incantatore. L'oggetto inizia quindi a marcire (nessun TS concesso) e a deperire, e spesso diventa assolutamente inutilizzabile (anche se l'oggetto non marcisce totalmente, una vela o una corda con parti marce si strappano al primo tiro, e un albero maestro potrebbe spezzarsi facilmente con un vento sostenuto). L'incantatore può influenzare fino a 30 cm di corda, o 1 superficie di 9 dm<sup>2</sup> di tessuto, o 1 volume di 27 dm<sup>3</sup> di legno x livello.

**MULINELLO DEL DISARMO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1d4 armi in 1 cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. causa la perdita degli oggetti impugnati dalle vittime umanoidi che saranno scagliate a 1d3+3 m dai proprietari. Sono oggetto di questo inc. componenti materiali, armi, etc. che potranno essere riprese in mano con la perdita di 1 round.

**MURO D'ACQUA ONDOSA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. crea un muro fluttuante di onde spumose d'acqua verticale che si sviluppa per un'altezza di 3 m dalla base semicircolare di raggio 9 m con. Tutte le fonti di danno a base di fuoco infliggono -2 danni per dado di ferite se devono attraversare la barriera per colpire chi ci sta dietro. Le creature solide devono perdere 1 round per passare oltre alle onde verticali di questo inc.

**ODORE DEL SANGUE** (divinazione/necromanzia del sangue)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Stando fermi round interi senza far rumore è possibile sentire la più piccola goccia di sudore o di 1 ferita nella zona circostante se disciolta nell'acqua o presente nell'aria. Ogni round passato a concentrarsi sui suoni e sulle percezioni, c'è il 60% di possibilità di sapere la presenza, il peso, e tutte le informazioni utili ad esempio se il movimento è affaticato, se è svelto, etc. di tutti gli elfi e dei tritoni nel raggio di 72 m.

#### Livello IV

##### **GETTO IMPROVVISO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. fa scaturire dal bastone del mago o dalla sua mano, un forte getto a seconda dell'elemento di specializzazione di 5 cm di diametro che s'estende fino a 2 m x livello. Se 1 bersaglio, creatura o oggetto, fallisce 1 TS contro inc./distruzione modificato per la DES, viene scagliato a tale distanza subendo 1d3 danni x livello (massimo 10d3) da getto d'acqua, fuoco, impatto da frammenti di pietra (terra) o da sgretolamento a causa del vento da dove dovrà rialzarsi. Ogni round è possibile ripetere il TS per scansare il getto. Sono immuni gli oggetti o le creature di peso superiore a 10 kg x livello. Se il mago mantiene la concentrazione sulla vittima non potrà fare altre azioni se non spostarsi di 3 m, altrimenti l'inc. terminerà prima della durata prevista. Inc. a cariche come *pelle coriacea* perderanno tutte le cariche. Le creature dell'elemento opposto hanno malus -5 al TS.

##### **SPECCHIO D'ACQUA SOLIDA** (alterazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto specchio d'acqua di raggio 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di rendere la superficie di 1 massa d'acqua presente nell'area d'effetto, solida come 1 pavimento. Chi andrà a tuffarsi non potrà quindi entrarci. Chi vorrà uscire dall'acqua, non potrà. Una creatura che spinge con FOR 20 o *dissolvimagie*, farà terminare l'effetto.

#### Livello V

##### **ARRUGGINIRE** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 oggetto metallico

Tiro Salvezza neg.

Fa arrugginire 1 oggetto in metallo nell'area che fallisce 1 TS contro distruzione: sarà inutilizzabile.

##### **INVOCARE LA FORZA DELLE MAREE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. concede un'aura di forza dell'elemento acqua che riveste il beneficiario che avrà bonus RM 25% contro magie da fuoco.

##### **LIMITE DELLE MAREE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza neg.

Obbliga ogni imbarcazione che vuol entrare nell'area a superare 1 TS contro distruzione a causa delle onde contrarie che le spingono verso l'esterno. Anche le creature che nuotano devono fare lo stesso. Questi effetti non si applicano se gli oggetti sono immersi, nuotando in profondità, etc.

#### Livello VI

##### **CREARE CORRENTI** (evocazione)

R. d'azione 180 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di creare 1 corrente d'aria o acqua capace di far muovere 1 imbarcazione, mongolfiera o altro tecnocostrutto (non creature) nella direzione voluta fino a FM 36 purché di peso non superiore a 5 quintali x livello.

#### **EROMPERE DAL TERRENO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 3 round

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. permette nell'area d'effetto a seconda dell'elemento di specializzazione di: (terra) far crescere istantaneamente stalagmiti dal terreno di forma irregolare ma diametro di 0,3 m e alte fino a 9 m; (aria) creare mulinelli di vento fortissimo faranno sbattere creature anche volanti e oggetti al terreno; (acqua) creare turbini di acqua che sgorga dal terreno; (fuoco) far spuntare fiamme da spaccature nel terreno. Le creature presenti subiranno 4d8 danni da impatto o fuoco magico (nel caso dell'elemento fuoco) dimezzabili con TS modificato per la DES.

#### **INFRANGERE LE ONDE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 imbarcazione

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. incanta lo scafo di 1 imbarcazione dandogli bonus +3 ai TS contro magie di questa scuola e dando malus alla probabilità di rovesciamento della nave del 15%.

### **Livello VII**

#### **ARRUGGINIRE DI MASSA** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio 9 m

Tiro Salvezza neg.

Fa arrugginire gli oggetti in metallo nell'area che falliscono 1 TS contro distruzione: saranno inutilizzabili. Le creature metalliche che falliscono il TS subiranno 3d10 danni.

#### **SCARICA ELEMENTALE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Nell'area d'effetto tutte le creature elementali non dell'acqua tornano nel loro piano d'origine se falliscono 1 TS contro inc. con malus -2.

### **Livello VIII**

#### **CONVOCARE MOSTRI MARINI** (convocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. convoca 1 mostro dalla forma di serpente lungo molti metri da 2 DV x livello. Il mostro ha INT 0 e FM Nu 6 e effettua 1 solo attacco ogni 3 round con la parte posteriore che spazza fino a 4 creature di taglia G, 6 creature M o 9 P nelle vicinanze: se sbagliano 1 TS contro soffio modificato per la DES ma con malus -10 muoiono sul colpo spapolate. Superandolo subiscono 5d10+15 danni. Se colpisce 1 edificio o 1 nave causa 3d4 danni strutturali. Le statistiche del mostro sono 350 p.f. CA 10 thac0 5. Ha RM del 15%. Questo inc. può essere fatto solo in mare aperto o dove un mostro di dimensioni Ga possa essere convocato.

#### **ONDA SFERICA DIROMPENDE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno



Questo inc. crea un'onda sferica che dal mago allontana tutto ciò che gli sta vicino di peso inferiore a 20 kg x livello. Tutte le creature non golem verranno sbalzate fino al bordo dell'area d'effetto che è di 10 m x livello di raggio. Sarà necessario passare 1 round a rialzarsi, essendo stati sbalottolati nell'acqua/aria.

## Livello IX

### ACQUE TORBIDE (evocazione)

R. d'azione 60 m + 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. impedisce ogni risultato di *divinazioni e individuazioni* nell'area d'effetto.

### MAELSTROM (evocazione)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di creare un vortice marino dalle dimensioni di un cono alla base di 5 m x livello e dalla profondità di 25 m x livello. Tutte le cose nell'area d'effetto vengono risucchiate fino alla base del cono. E' necessario superare 1 TS contro soffio per uscire dall'area d'effetto. Le imbarcazioni hanno la probabilità di ribaltarsi del 75%.

### MEDITARE NELLE ACQUE PROFONDE (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di vedere e sentire tutto ciò che succede nelle acque intorno a lui nel raggio di 25 m x livello.

### SEGNI DI FORZA DELLE MAREE (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 elementale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente all'elementale dell'acqua toccato di potersi allontanare dalla sorgente del suo elemento per 1 ora x livello e di accrescere i suoi DV fino a +1 DV ogni 5 livelli del mago. La sua FOR sarà 21 con relativi bonus ai TxC e danni.

## RADIANZA

### Livello I

#### AURA RADIANTE (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette toccando 1 oggetto indossato, di incantarlo. La prima fonte di danno legata al piano negativo come inc. di necromanzia o attacchi di non-morti, avrà malus -2 al TxC e il mago avrà bonus +2 al TS se previsto. Questo incantamento durerà 1 round x livello o al massimo per 24 ore se non è bersaglio di questo tipo di attacco prima.

#### INFONDERE ENERGIA (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1d4+4 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è necessario per immettere magia radiante in 1 contenitore (vedi *cristallo del potere, megalite del potere*, etc.). Servono 5 round di questo

inc. ininterrotti per riempire 1 cristallo, 10 per 1 megalite e 20 per una matrice (quindi serve fare più volte questo inc. probabilmente). Alla fine dell'inc. il mago è debilitato: -8 a COS recuperabili con 8 ore di sonno. Componente materiale sono 1000 m.o. di polvere di gemme rare.

## Livello II

### **CORROMPERE L'ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è una versione meccanicamente uguale a *dissolvimagia* che però pone fine a magie dell'elemento radianza e fulmini solamente. Influisce infatti sulla energia positiva di questo tipo con 1 scontro tra energie con quella del mago.

### **INDIVIDUAZIONE DELLE FONTI DI ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di vedere tramite aloni sbiaditi le sorgenti di energia positiva (radianza e elettricità) nell'area. Individua cristalli, e quant'altro possa emanare o contenere questi tipi di energia, perfino tecnocostrutti mossi da questo tipo di magia. I luoghi e le creature dove sono state fatte magie di radianza, vengono visti debolmente luminosi per 1 giorno.

## Livello III

### **ESPLOSIONE DELL'AURA MINORE** (metamagia)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto raggio 1,5 m

Tiro Salvezza speciale

Questa magia crea 1 cortocircuito su 1 magia preesistente, causando un'esplosione. I danni nel raggio di 1,5 m sono 1d4 ogni 5 livelli del mago, ½ con TS contro inc. Da notare anche che la magia che ha fatto cortocircuito è comunque esplosa e quindi termina se il mago fallisce 1 TS contro inc.

### **VORTICE DI POTERE RADIANTE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Causa alla creatura bersaglio i seguenti effetti, se è 1 non-morto: TS contro inc. o essere distrutto; vivente: 3d4 di danni da energia radiante.

## Livello IV

### **RAGGIO LASER** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. comporta l'emanazione di 1 raggio laser da un indice del mago che per la durata della magia cercherà di colpire 1 creatura bersaglio con 1 TxC. Se lo farà, taglierà 1 arto con la conseguente perdita di 1 punto a COS. Le ferite saranno comunque cauterizzate senza emorragia. *Pelle coriacea* protegge da questo inc., ma termina.

### **RINFORZARE LA FONTE RADIANTE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 fonte radiante

Tiro Salvezza nessuno

Dà bonus +3 non cumulabile alla fonte radiante come cristalli, matrici, etc. La componente materiale è 200 m.o. di polvere di gemma rara.

## Livello V

### **DUPLICATO** (metamagia)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Il mago usa l'energia radiante per creare 1 duplicato di 1 magia in corso di lancio o già esistente nel raggio d'azione di questo incantesimo. Lui decide chi ne sarà il bersaglio o l'area d'effetto dove si svilupperà (considerare il livello di lancio uguale a quello più basso tra quello della magia originale e quella del mago). Duplicato non impedisce di duplicare magie che il mago non conosce, ma fallisce se usato per duplicare 1 magia proibita per il mago (scuole opposte o da sacerdoti). Nel caso del tentativo di duplicare 1 magia di livello superiore di quello padroneggiato dal mago, deve fare 1 prova di fallimento inc. come da regole di lettura pergamene. Mentre *duplicato* non richiede componente materiale, non può replicare magie particolarmente costose (500 o più m.o. di valore di componenti).

### **OPPORSI ALL'ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. e permette di far tornare indietro le magie energetiche come *dardo incantato* o a base di fuoco, *fulmine*, ghiaccio su chi le lancia se dirette o influenzanti il mago, mediante 1 contesa di INT: chi la supera con maggiore scarto, ha il controllo della magia.

### **PIETRA DEL POTERE CONSUNTA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di usare l'energia radiante di 1 oggetto ormai rotto o vuoto che prima la conteneva come un cristallo del potere appunto rotto o vuoto come arma contro elementali o creature come non-morti legate al piano negativo: se usata come proiettile da lancio per fronda o come sasso, ad esempio, causerà in caso di TxC riuscito, 6d6 danni dimezzabili con 1 TS contro soffio modificato in base alla DES. Componente materiale sono 250 m.o. di polvere di gemme rare.

## Livello VI

### **CRISTALLO DEL POTERE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di creare 1 cristallo (da riempire con *infondere energia*) delle dimensioni di 1 sasso, dalla forma grezza e irregolare capace di assorbire magia radiante. Il cristallo contiene, una volta immessa, 1 quantità di questo tipo di energia capace di provocare, 1 volta rotto, 8d6 danni dimezzabili con 1 TS contro soffio nel raggio di 3 m da dove cade o di far funzionare 1 tecnocostrutto di dimensioni M o minori per 24 ore al giorno. Questo cristallo in realtà fragile, può anche essere usato come proiettile da fronda, lanciato o in altro modo distrutto. La componente materiale è 1 cristallo di valore 500 m.o. almeno.

### **INONDARE DI ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 non-morto

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di far avvolgere 1 non-morto da un fascio di luce radiante che la distruggerà istantaneamente. Non resterà più niente di lui.

## Livello VII

### **DISSOLVERE NELLA LUCE** (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 3 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. comporta il dissolvimento in energia di ogni oggetto presente nell'area d'effetto che fallisca 1 TS contro inc. sono esclusi golem, artefatti e chi è protetto da *sfera prismatica* o magie simili.

#### **VENTO DI ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di emanare per 3 round energia radiante insopportabile per chi è nell'area d'effetto che deve fare ogni round 1 TS o vedere le sue auree magiche dissolversi e subire 1d4 danni x livello da radianza.

### **Livello VIII**

#### **FLUSSO DI ENERGIA INCONTROLLABILE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di convogliare in 1 creatura toccata 1 flusso di energia radiante che la avvolgerà come 1 aura luminescente e la farà disintegrare in 1 bagliore luminoso accecante. L'inc. termina quando verrà toccata 1 creatura o al massimo dopo 1 round x livello.

#### **MEGALITE DEL POTERE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è una versione più potente di *cristallo del potere* e consente di creare 1 cristallo (da riempire con *infondere energia*) alto fino a 3 m, dalla forma grezza e irregolare, capace di assorbire magia radiante. Può essere immessa nel cristallo 1 quantitativo di questa energia tale da poter funzionare come propulsore per tecnocostrutti di ogni dimensione per 24 ore al giorno. Questo megalite può anche svolgere la funzione di potenziatore di magie di questa scuola: il mago che lo toccherà, concentrandosi 1 round intero, potrà lanciare magie dei primi 5 livelli di questo elemento memorizzati precedentemente come se fosse di 2 livelli superiore. La componente materiale è 2000 m.o. di cristallo delle dimensioni di 3 m di altezza almeno. In caso di distruzione, causa 12d6 danni da energia radiante nel raggio di 12 m dimezzabili con 1 TS contro soffio modificato per la DES. Non valgono a niente protezioni magiche all'infuori di *sfera prismatica* o magie analoghe di almeno 7° livello.

### **Livello IX**

#### **MATRICE DEL POTERE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 ora

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. consente di creare 1 megalite (da riempire con *infondere energia*) grande come 1 stanza che consenta di fare le cose che può fare 1 *megalite del potere* con l'aggiunta di studiare magie di questo elemento semplicemente toccandolo ininterrottamente per la durata espressa nelle regole dello studio di magie illuminando nel raggio di 9 m. La componente materiale è 5000 m.o. di cristallo di 3 m di spigolo. Il mago può avere solo 1 matrice del potere su ogni piano. Può essere anche il motore propulsore di navi spaziali Gith o altro tipo di tecnocostrutto magico. In caso di distruzione, causa 15d6 danni da energia radiante nel raggio di 15 m dimezzabili con 1 TS contro soffio modificato per la DES. Non valgono a niente protezioni magiche all'infuori di *sfera prismatica*.

### **SALE**

#### **Livello I**

#### **AURA DEL SALE** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette toccando 1 oggetto indossato, di incantarlo. La prima fonte di energia radiante o legata al piano positivo causerà -2 danni al mago ogni 5 livelli del mago. Questo incantamento durerà 1d4+4 round o al massimo per 24 ore se non è bersaglio di questo tipo di attacco prima.

#### **DARDO DI SALE** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo di sale che causa 1d4+4 danni.

### **Livello II**

#### **CONSULTARE IL SAPERE DEL SALE** (evocazione)

R. d'azione speciale

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago di poter penetrare con la meditazione dentro la sua Biblioteca del Sale purché sia nel piano materiale e di studiare ciò che ha inciso sulle pareti senza che ci vada materialmente. Non vede cosa accade dentro, ma percepisce soltanto la magia incisa precedentemente sulle pareti. Se qualcuno le avrà cancellate, egli non percepirà niente.

#### **SALARE LA FALDA\*** (evocazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 fonte

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di rendere imbevibile l'acqua di 1 falda sotterranea gettando dentro 1 pozzo d'estrazione dell'acqua 1 singolo cristallo di sale che è la componente materiale. La forma inversa *dissalare la falda* neutralizza questo effetto, ma non la rende acqua potabile.

### **Livello III**

#### **ARMATURA DI SALE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di avere un'aura invisibile dell'elemento sale che costringerà ogni arma a punta/taglio che cercherà colpirà il mago a 1 TS contro distruzione. Il danno inflitto sarà -1 rispetto al normale.

#### **SCHEGGE DI SALE** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di creare nel palmo della mano del mago 1 piccolo cristallo di sale magico delle dimensioni di 1 biglia e di lanciarlo con 1 TxC con il thac0 di 1 guerriero di pari livello verso 1 creatura. Se colpita, subirà 1d4 danni da impatto. Ogni 4 livelli viene creata 1 altra biglia di sale che verrà lanciata nello stesso momento sullo stesso bersaglio. Mostri incorporei, eterei, fatti d'aria, etc. sono immuni.

### **Livello IV**

#### **ESPLOSIONE DI SALE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. materializza nelle mani del mago 1 grande cristallo di sale che verrà immediatamente lanciato nel punto voluto dove esploderà in

piccolissimi frammenti di schegge di sale che colpiranno tutto nell'area e costringeranno i viventi a 1 prova di shock corporeo con malus -10% o restare doloranti per 1d3 round.

#### **SPARGERE IL SALE** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto raggio di 12 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa 1 tappeto di cristalli di sale che uccide la vegetazione spontanea non magica e interferisce con le magie della scuola *natura, cura e vegetale*: esse funzionano con effetti dimezzati e il tempo di lancio minimo diventa 1 round. L'inc. può essere fatto terminare con *crescita rigogliosa*.

### **Livello V**

#### **ELEMENTO SCHIACCIANTE** (evocazione)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di convocare 1 blocco sale semilevigata cilindrica orizzontale di lunghezza 6 m e di altezza 3 che per la durata dell'inc. rotolerà con FM 18 schiacciando tutto ciò che incontrerà. Il mago può decidere dove apparirà e la direzione dove rotolerà, dopodichè ogni altro fattore è deciso della situazione: 1 personaggio che dichiara 1 salto, 1 teletrasporto, etc. oppure che si ripara dietro 1 albero o 1 costruzione. Il massimo che possa fare questo inc. è costringere a 1 TS contro morte ogni round di durata dello stesso, mentre il rullo passa sopra avanti e indietro. Ovviamente personaggi con FM 6 o 12 si allontaneranno subito. Tuttavia un mago intelligente li sorprenderà evocando il cilindro alle loro spalle il primo round.

#### **RECINTO-TRAPPOLA DI SALE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. e permette la materializzazione di 1 recinto acuminato circolare di sale di altezza 3 m e spessore 0,25 cm. Su comando mentale del mago esso si disgrega al suolo in 1 monticello di piccoli cristalli di sale che il vento non riuscirà a portar via. Chiunque ci passasse sopra ne provocherebbe la ricostituzione istantanea e quindi rischierebbe l'impalamento. Se fallisce 1 TS contro soffio modificato per la DES subisce 1d4+1 danni x livello da impatto e perde tutte le protezioni a cariche come pelle coriacea. In caso di superamento, dimezza entrambi gli effetti. *Individuazione delle trappole magiche* funziona come anche *dissolvimagiche*.

#### **TORTURARE CON IL SALE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di avvolgere le mani del mago di 1 luce azzurrina che permetterà ad esso con il tocco di causare in 1 vivente ferito 1 dolore così acuto da imporre 1 prova di *shock corporeo* con malus -20% per ogni tocco ricevuto ogni round di durata. Se lo fallisce sviene per 1d10 round.

### **Livello VI**

#### **LANCIA DEI PREDONI** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. materializza nelle mani del mago 1 lancia fatta di sale che lancerà immediatamente con 1 TxC di 1 guerriero di pari livello. Se colpirà, la creatura morirà se non protetta da *sfera prismatica*, *protezione dal piano negativo*, etc.

#### **TRONO DI SALE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 trono di sale

Tiro Salvezza nessuno

Consente di incantare 1 trono scolpito nel sale di valore 2000 m.o. minimo che non si consuma ed è la componente materiale. Ogni magia dell'elemento lanciata da seduto su esso dà malus al TS se previsto di -1. Chi vi è seduto ha RM alle magie di vegetale e natura del 4% x livello.

### Livello VII

#### **BIBLIOTECA DI SALE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Permette al mago che ha costruito 1 biblioteca di sale, definendola come propria Biblioteca di Sale, e inscrivibile in 1 cubo di spigolo 18 m di valore 10000 m.o. che è la componente materiale, di incantarla perché essa sprofondi nella sabbia delle dune del deserto con 1 semplice suo comando mentale se nel raggio di 30 m e perché ne riemerge allo stesso modo. Basta 1 gesto al mago perché nessuno che ne conosca l'ubicazione, la trovi. Può incidere in caratteri cuneiformi le pareti interne della sua Biblioteca di Sale per usarla come libro degli inc. e studiare magie in questo modo.

#### **PIOGGIA SALATA** (evocazione)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto quadrato di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa l'immediata convocazione di nubi cariche di pioggia mista a sale. Una fitta tormenta di questa acqua causa  $2d6+1$  x livello di danno a tutto ciò che è presente nell'area d'effetto con conseguenze logiche del caso, dimezzabile con 1 TS contro inc. Chi fallisce il TS perde anche 1 punto a COS. Se è 1 mostro vegetale o 1 creatura dell'elemento fuoco subisce +1 danno x livello di chi fa questo inc.

### Livello VIII

#### **ESERCITO DI SALE** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 blocco di sale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di animare 1 blocco di sale delle opportune dimensioni, al fine di avere 1 umanoide o 1 animale come 1 cavallo, 1 cammello, etc. fatto di sale. E' possibile animare fino a  $1DV$  x livello di mostri o animali, senza superare il massimo consentito da quello che dice il manuale dei mostri: 1 cavallo al massimo avrà 5 DV, 1 cammello 3 DV, etc. La componente materiale è il sale sufficiente per questo scopo che è anche il limite di questo inc. La CA di ciò che viene animato è quella di base descritta dal manuale predetto. Le caratteristiche sono  $12+1d6$ .

#### **TORRE DI SALE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 torre di sale

Tiro Salvezza nessuno

Consente di incantare 1 torre di sale o altra costruzione analoga di valore 10000 m.o. inscrivibile in 1 cilindro di altezza 18 m e raggio di 6 definendola come propria Torre di Sale il mago invecchia la metà del normale quando vi dimora e può non far piovere nel raggio di 25 m x livello. L'area non è penetrabile da magie e creature legate al piano positivo. Questa torre spesso è vicina alla Biblioteca di Sale del mago stesso.

### Livello IX

#### **TEMPESTA SALMASTRA** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa nell'area 1 tempesta di sale che dall'alto martellerà tutto ciò che c'è dentro causando  $4d8$  danni x round di permanenza nell'area. I viventi feriti dovranno effettuare 1 prova di shock corporeo con malus -25% per non svenire per 1d10 round.

## SPELEOMANZIA

Questa sottoscuola di magia è una diramazione di quella *elementale della terra* riservata alle razze che vi abitano normalmente come gli abitatori dell'underdark o chi vive nelle meno pericolose grotte o caverne come i sangueverdi, i draghi di roccia, etc.

### Livello I

#### **DARDO DI PIETRA** (convocazione)

R. d'azione 50 m + 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette con 1 gesto della mano o agitando 1 bastone, di convocare a 5 cm dalla mano del mago e scagliare con 1 TxC riuscito, 1 dardo che causa 1d4+4 danni.

#### **PERGAMENA DI PIETRA** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Al momento di scrivere 1 pergamena su 1 tavoletta di argilla o pietra, il supporto magico di questo elemento usato per esse, toccato, diventa più leggero fino a pesare 0,5 kg e avrà bonus +2 ai TS contro distruzione.

### Livello II

#### **SERVIRE LA TERRA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette alla creatura toccata di avere bonus +2 ai TS bonus +2 alla CA.

#### **TENTACOLO ELEMENTALE** (alterazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di dare forma a una massa d'acqua o di fango e terra, presente nel raggio d'azione che assumerà forma di 1 tentacolo che bloccherà i movimenti della vittima di taglia G o inferiore. Attaccherà con 1 TxC per round con thac0 di un militare di pari livello del mago. La vittima può liberarsi con 1 prova di FOR con malus pari alla FOR del mago.

### Livello III

#### **OCCLUDERE CUNICOLI** (alterazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di far crollare le pareti di un cunicolo o simile delle dimensioni di 1 cubo di 3 m di spigolo. Dal 10° livello in poi lo spigolo diventerà di 6 m. Non è necessario effettuare TS strutturali perché la stabilità è comunque mantenuta.

#### **SOTTERRAMENTO** (alterazione)

R. d'azione il mago

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Il mago si squaglia letteralmente trasudando nel terreno sottostante. Ogni suo organo, osso, strato epidermico si fluidifica con il suo equipaggiamento. In questa sua forma può essere danneggiato solo da effetti che colpiscono l'area in profondità (2 m), altrimenti non può essere ferito. La sua forma



fluida può spostarsi molto lentamente nel sottosuolo, ad una velocità di 3 metri per round. Una volta che l'incantesimo viene interrotto (quando vuole l'esperto di magia o al massimo vedi la durata) il mago riacquista fisicità, risorgendo dal terreno con i suoi oggetti.

#### Livello IV

##### **GETTO IMPROVVISO** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. fa scaturire dal bastone del mago o dalla sua mano, un forte getto a seconda dell'elemento di specializzazione di 5 cm di diametro che s'estende fino a 2 m x livello. Se 1 bersaglio, creatura o oggetto, fallisce 1 TS contro inc./distruzione modificato per la DES, viene scagliato a tale distanza subendo 1d3 danni x livello (massimo 10d3) da getto d'acqua, fuoco, impatto da frammenti di pietra (terra) o da sgretolamento a causa del vento da dove dovrà rialzarsi. Ogni round è possibile ripetere il TS per scansare il getto. Sono immuni gli oggetti o le creature di peso superiore a 10 kg x livello. Se il mago mantiene la concentrazione sulla vittima non potrà fare altre azioni se non spostarsi di 3 m, altrimenti l'inc. terminerà prima della durata prevista. Inc. a cariche come *pelle coriacea* perderanno tutte le cariche. Le creature dell'elemento opposto hanno malus -5 al TS.

##### **MURO DI TERRA** (evocazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di far eromper dal terreno un terrapieno di dimensioni volute ma contenute in 1 cubo di spigolo 6 m. Ogni 4 livelli è possibile aggiungerne 1 altro di identiche dimensioni e contiguo al precedente. Il muro non occupa spazio già occupato da creature o oggetti.

#### Livello V

##### **COPERTA DI SABBIE PROFONDE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S

Durata permanente

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago che gesticola alzando una mano di iniziare a far scivolare 1 coperta di sabbia che deve essere presente nella vicinanza, fino a rivestire l'area d'effetto con uno spessore fino a 1 m ogni 3 livelli del mago. Le creature che possono allontanarsi, lo possono fare senza problemi, le altre resteranno soffocate dalla coltre di sabbia.

##### **ELEMENTO SCHIACCIANTE** (evocazione)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Permette di convocare 1 blocco di pietra semilevigata cilindrica orizzontale di lunghezza 6 m e di altezza 3 che per la durata dell'inc. rotolerà con FM 18 schiacciando tutto ciò che incontrerà. Il mago può decidere dove apparirà e la direzione dove rotolerà, dopodiché ogni altro fattore è deciso della situazione: 1 personaggio che dichiara 1 salto, 1 teletrasporto, etc. oppure che si ripara dietro 1 albero o 1 costruzione. Il massimo che possa fare questo inc. è costringere a 1 TS contro morte ogni round di durata dello stesso, mentre il rullo passa sopra avanti e indietro. Ovviamente personaggi con FM 6 o 12 si allontaneranno subito. Tuttavia un mago intelligente li sorprenderà evocando il cilindro alle loro spalle il primo round.

##### **PERCEPIRE ATTRAVERSO IL MENHIR** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago che ha eretto 1 rozza colonna semilavorata di pietra meglio detta menhir, e di aver ballato attorno ad esso per 1 turno, di avere la percezione di ogni creatura sia nascosta nella pietra, nelle rocce, etc. e di quelle che stanno camminando o riposando a contatto con il suolo, terreno, nel raggio di 25 m x livello. Sono da escludersi quelle volanti o arrampicate sugli alberi ad esempio o che non sono a stretto contatto con l'elemento terra. La componente materiale è 1 menhir lavorato con gli strumenti necessari per sgrassarlo.

##### **RECIDERE I LEGAMI DELLA TERRA\*** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette alle creature impossibilitate a volare a causa di tormente e tempeste di sabbia, etc. di volare. La forma inversa invece causa l'impossibilità permanente di volare a chi ne ha l'abilità.

## Livello VI

### TEMPESTA DI SABBIA SOFFOCANTE (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto cubo di spigolo 18 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago di causare l'asfissia ai viventi che non abbandonano l'area: essa infatti diventa irrespirabile come se non vi fosse aria a causa della tempesta di sabbia. Visibilità e FM sono ridotti a 3 m. Non è possibile volare in quest'area. Ricordiamo che il soffocamento avviene superato 1 round di apnea ogni 3 punti di COS.

### EROMPERE DAL TERRENO (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata 3 round  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto cubo di spigolo 9 m  
Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. permette nell'area d'effetto a seconda dell'elemento di specializzazione di: (terra) far crescere istantaneamente stalagmiti dal terreno di forma irregolare ma diametro di 0,3 m e alte fino a 9 m; (aria) creare mulinelli di vento fortissimo faranno sbattere creature anche volanti e oggetti al terreno; (acqua) creare turbini di acqua che sgorga dal terreno; (fuoco) far spuntare fiamme da spaccature nel terreno. Le creature presenti subiranno 4d8 danni da impatto o fuoco magico (nel caso dell'elemento fuoco) dimezzabili con TS modificato per la DES.

## Livello VII

### FENDERE A TERRA (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette al mago di far cadere con un terremoto in un'area ristretta ad essa, 1 creatura di taglia G o minore a terra. Se fallisce 1 TS contro inc. sbattendo a terra morirà a causa della caduta.

### PERCEPIRE ATTRAVERSO IL DOLMEN (evocazione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago che ha eretto 1 struttura composta da 2 rozze colonne semilavorate di pietra e una di forma schiacciata posizionata come architrave, meglio detta dolmen, e di aver ballato attorno ad esso per 1 turno, di avere la percezione di ogni creatura e ogni oggetto siano nascosti nella pietra, nelle rocce, etc. e di quelle che stanno camminando o risposando a contatto con il suolo, tereno, nel raggio di 50 m x livello. Sono da escludersi quelle volanti o arrampicate sugli alberi ad esempio o che non sono a stretto contatto con l'elemento terra. Attraverso questo inc. è possibile fare magie di divinazione come *individuazione del magico*, *del male*, etc. La componente materiale è 1 dolmen lavorato con gli strumenti necessari per sgrassarlo e di valore almeno 1000 m.o.

### PIOGGIA DI PIETRE (evocazione)

R. d'azione 50 m  
Componenti V, S  
Durata 3 round  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto cubo di spigolo 18 m  
Tiro Salvezza 1/2

Nell'area indicata si sviluppa una fitta caduta di pietre che dall'alto investe tutto ciò che le sta sotto (all'interno dell'area) infliggendo 5d6 a tutte le creature ogni round. Inoltre è necessario fare 1 TS contro distruzione con malus - 2 a tutti gli oggetti esposti alla caduta dei sassi. Questo inc. può

essere fatto solo all'aria aperta. Vengono consumate da questo inc. tutte le cariche di *pelle coriacea* o simili delle creature nell'area.

### Livello VIII

#### **ANIMARE STATUE** (incantamento)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 statua

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 statua di pietra, argilla, roccia, marmo, basalto, granito, etc. come mostro di 1 DV da 12 facce x livello del mago e FOR 20. Al termine della durata ritornerà ad essere una semplice statua.

#### **FORZA DELLA ZIGGURAT** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di dare 1 TS contro distruzione per negare effetti come *modellare la pietra* e bonus a muri e strutture in pietra di +5 ai TS contro distruzione e +3 ai TS di golem d'argilla e di pietra.

#### **SCUOTERE LA TERRA** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette al mago di far cadere con 1 terremoto in un'area ristretta, ogni oggetto e creatura di taglia G o minore a terra. Ogni round devono fare 1 TS contro distruzione/paralisi per non essere distrutte/impedite a ogni azione.

### Livello IX

#### **ERIGERE LA ZIGGURAT DI PIETRA** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 costruzione di pietra, e massi lavorati e ben progettata dallo stile sumero se in campagna storica. Questa massiccia ziggurat definita come casa personale da parte del mago diventa con questo inc. un ponte tra il piano elementale della pietra e quello materiale: gli elementali evocati in questo luogo, i golem creati, etc. hanno bonus +2 ai TS e ai TxC. Le creature dell'elemento aria o che hanno a che fare con questo piano non possono avvicinarsi a meno di 100 m. la componente materiale che non si consuma è 1 costruzione di pietra di valore 10000 m.o.

#### **FRANTUMARE I COSTRUTTI** \* (evocazione)

R. d'azione 100 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 costruito/statua/golem

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette al mago di far indebolire 1 creatura di pietra, sabbia, roccia, argilla, etc. di taglia E o minore non volante. La sua CA e i suoi TS peggioreranno di -5 (i golem solo -2). La forma inversa o un inc. come *riparazione* eliminerà tali malus. Le creature non golem devono effettuare 1 TS subito contro distruzione o essere distrutte.

#### **MIGLIORARE IL RITUALE DELLA FOSSILIZZAZIONE** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 pozione

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare la pozione per trasformare 1 drago di roccia in 1 drago fossile, conferendogli bonus +7 al TS che deve sostenere. Ricordiamo che la pozione è il risultato del mescolamento di 1 *pozione del controllo dei draghi di roccia*, 1 *pozione di sonno*, 1 *pozione di morte apparente*, erbe rarissime. Chi la beve deve fare 1 TS con malus -5 o addormentarsi permanentemente. Se lo supera invece ha pieno controllo del suo

stato e diventa 1 drago fossile (vedi manuale dei mostri nuovi).

#### **POTENZIARE IL GOLEM** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 golem

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago di dare ai golem bonus +5 ai TxC, danni, CA e TS.

#### **SOLLEVARE IL TERRENO** (evocazione)

R. d'azione 35 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 5 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riesce a far staccare dalla sua posizione 1 porzione di terreno di sua proprietà, dalla forma di calotta emisferica di raggio di 5 m x livello e a farla sollevare fino a 50 m x livello di altezza al fine di evitare l'assalto al proprio castello ad esempio. Successivamente può spostarla orizzontalmente con FM 1. Il mago perde 1 punto a FOR quando fa questa magia e deve anche consumare 1 diamante dal valore di 5000 m.o.

*Dissolvi magia e sollevare il terreno* fatti nello stesso momento da maghi di livello superiore al suo fa precipitare tutta l'area.

### **VAPORE**

#### **Livello I**

#### **AVVOLGERE COL VAPORE** (incantamento)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Serve a avere un'aura di vapore intorno al proprio corpo che darà malus -2 ai TxC dei non-morti che cercheranno di colpire il mago.

#### **RAGGIO DI VAPORE** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno.

Questo inc. crea un raggio di vapore che spinge dal mago in una direzione voluta come se avesse FOR 22 al fine di spostare pesi fino ad una distanza massima di 50 m.

#### **Livello II**

#### **CATENE DI VAPORE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente l'amalgama di vapori a temperatura ambiente attorno ai polsi e alle caviglie della creatura bersaglio. Queste catene consentono il FM massimo 3 ed le creature con FOR 19 o più le possono rompere con 1 prova di FOR.

#### **INDIVIDUAZIONE DELLE FONTI DI ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di percepire tramite aloni rispettivamente di color rosso, verde e azzurro sbiaditi le sorgenti di energia positiva nell'area.

Individua cristalli, e quant'altro possa emanare o contenere questi tipi di energia, perfino tecnocostrutti mossi da questo tipo di magia.

### Livello III

#### VAPORI NOCIVI (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1d4+4 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Fa apparire nell'area una nube di vapori nocivi per i non-morti fisici che vengono corrosi subendo 1d6 x livello di danno da acido (massimo 10d6) dimezzabili con 1 TS contro inc. I viventi invece devono effettuare 1 TS contro inc. per non avere malus -2 alle reazioni per la durata.

#### VAPORI SOLFUREI (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. causano il manifestarsi nell'area di 1 nube di vapori caldi solfurei che persisterà 3 round causando 4d6 danni da calore ogni round ai presenti. *Sopportare il caldo* o magie simili danno bonus +2 ai TS e poi cessano.

### Livello IV

#### AURA DI VAPORE (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente una protezione contro proiettili magici come *palla di fuoco*, *fulmine*, *dardo incantato*, etc. e contro proiettili da lancio: il corpo del mago è rivestito da una patina sottile di vapori acquei che sottraggono 2 danni per ogni dado ferite che subirebbe.

#### CALAPPIO DI VAPORE (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 creatura volante

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di accalappiare, con dei TxC con thac0 di un guerriero di pari livello del mago, come fosse al guinzaglio 1 creatura volante: essa sarà legata tramite una "corda fatta di vapore" nell'aria e non potrà attaccare fisicamente con le zampe ad es. chi è a terra. La creatura deve essere di dimensioni G o minore. Il calappio può essere rotto con magie o altro infliggendogli 3 p.f. x livello del mago.

### Livello V

#### CATENE MULTIPLE DI VAPORE (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di accalappiare, con dei TxC con thac0 di un guerriero di pari livello del mago, come fosse al guinzaglio fino a 1d4 creature volanti nel raggio di 18 m: saranno legate tramite "corde di vapore" nell'aria e non potranno attaccare fisicamente con le zampe ad es. chi è a terra. Le creature devono essere di dimensioni E o minori. Il calappi possono essere rotti con magie o altro infliggendogli 5 p.f. x livello del mago.

#### LAGO DEI VAPORI AMICI (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di andare in un luogo ricco di acqua dove convocare momentaneamente 1 spirito dell'elemento vapore per difenderlo durante le prossime 8 ore magari di sonno o mentre svolge degli studi o ricerche. Questo elementale è una forma minore di quello evocabile con evocare elementali, ma non richiede la concentrazione. Può essere colpito solo da armi magiche +1 o superiori, ha 8 DV.

**VAPORI DELLA SAPIENZA** (divinazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. crea 1 nube di vapore nell'area d'effetto che consente di sapere con esattezza cosa c'è di magico in essa e le aeree di protezione presenti. Se tali oggetti sono di qualcuno, deve effettuare 1 TS contro inc. ogni round x negare gli effetti.

**Livello VI****EVAPORARE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa la trasformazione di 1 creatura in una nube di vapore che verrà dispersa nel vento se fallisce 1 TS contro inc. I non-morti o creature legate ai piani negativi hanno malus -1 al TS.

**VAPORI BOLLENTI** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m

Tiro Salvezza 1/2

Causa il manifestarsi nell'area di 1 nube di vapori bollenti che persisterà 3 round causando 6d6 danni da calore ogni round ai presenti. *Sopportare il caldo* o magie simili danno bonus +2 ai TS e poi cessano. Chi fallisce 1 TS contro inc. perde 1 punto di COS e CAR per le ustioni ogni round.

**Livello VII****ESPLOSIONE DI VAPORE** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. obbliga ogni creatura nell'area a 1 TS contro soffio con malus -3 se è un non-morto o perdere 1d4 punti a COS e CAR per le ustioni. Comunque saranno assegnati 6d6 danni da vapori caldi.

**NEUTRALIZZARE I VAPORI** (scongiurazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 cubo di spigolo di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. dissipa tutte le nubi dall'area d'effetto, comprese magie come *nube assassina*, *nube incendiaria*, etc.

**Livello VIII****GENERATORE A VAPORE** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 tecnocostrutto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riesce a generare 1 sorgente di energia di vapore bollente puntando il dito verso 1 tecnocostrutto precedentemente costruito che non avrà quindi più bisogno di propellente speciale. Ad es: nave a vapore, catapulta, mongolfiera, etc. La componente materiale è 5000 m.o. di incenso. Se oggetto a magie che prosciugano l'energia come alcuni dell'elemento vuoto, è da considerarsi come "cristallo di potere" per la resistenza essa.

**VAPORI REVITALIZZANTI** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata istantanea  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. comporta l'idratazione di 1 creatura mediante vapore idratante che ripristina fino a 1 punto di COS e CAR persi da non più di 8 ore a causa di ustioni anche magiche.

### Livello IX

#### **EVAPORARE MASSE** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 9

Area d'effetto fino a 1d6 creature nel raggio di 18 m

Tiro Salvezza neg.

Causa la trasformazione di 1d6 creature nell'area in nubi di vapore nel vento. I non-morti o creature legate ai piani negativi hanno malus -5 al TS.

#### **NEBBIE DELLE FORESTE** (evocazione/natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 cubo di spigolo di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Nell'area va a formarsi un banco di nebbia che rende la visuale difficilissima oltre i 30 cm: fino a 3 m sarà possibile vedere solo ombre, poi più niente. Ogni elementale o creatura legata al piano negativo perderà la sua eventuale possibilità di essere colpita solo da armi magiche. Fermo restando che la visuale non ottimale impone secondo le regole malus -2 ai TxC, anche gli animali e altre creature, potranno colpire o cercare di farlo, ogni mostro finora immune ai loro attacchi.

#### **VASCELLO DI NEBBIA** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago può rendere magica toccandola con 1 bastone, 1 nuvola o una massa di vapore di adatte dimensioni, rendendola solida e dandole la forma di 1 vascello o altra imbarcazione. Da questo momento il fasciame dell'imbarcazione diviene capace di navigare volando o a pelo d'acqua, non dentro. La nebbia/vapore costituirà vele idonee alla navigazione e ogni parte meccanica come il timone, la carena, etc. funzionerà alla perfezione anche se necessiterà di un equipaggio. L'imbarcazione e l'equipaggio ha Resistenza al Magico contro le magie dell'elemento *terra* come *pioggia di pietre* del 25%. L'equipaggio e ogni scompartimento della stiva varia a gusto dell'armatore. La componente materiale è almeno 5000 m.o.

### VUOTO

#### Livello I

#### **AURA DEL NULLIFICATORE** (incantamento)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette toccando 1 oggetto indossato, di incantarlo. La prima fonte di energia radiante come dardo inc. causerà 1 danno in meno ogni 2 livelli del mago. Questo incantamento durerà 1d4+4 round o al massimo per 24 ore se non è bersaglio di questo tipo di attacco prima.

#### Livello II

#### **INDIVIDUAZIONE DELLE FONTI DI ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di vedere tramite aloni sbiaditi le sorgenti di energia positiva (radianza e elettricità) nell'area. Individua cristalli, e quant'altro possa emanare o contenere questi tipi di energia, perfino tecnocostrutti mossi da questo tipo di magia. I luoghi e le creature dove sono state fatte magie di radianza, vengono visti debolmente luminosi per 1 giorno.

### **SAPIENZA DEL NULLIFICATORE** (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 10 m x livello

Tiro Salvezza nessuno

Concede la possibilità del 10% x livello di capire se c'è una presenza di nullificatori o creature dell'elemento vuoto come gli elementali nel raggio d'azione. Mentre se la vede è ovvia la presenza, se è invisibile o nascosto magicamente no. Questo inc. permette anche di percepire scie, vecchie meno di 24 ore, di "assenza di energia di qualunque tipo", caratteristica del vuoto, lasciate da creature dell'elemento vuoto o da inc. di questa scuola.

### **Livello III**

#### **IMPLODERE** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura solida

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. permette di far implodere della materia, generando quindi vuoto al suo posto: causa 5d6 danni da implosione ogni 5 livelli. Le parti mancanti di materia sono mortali solo se i p.f. vengono portati a 0.

#### **PROSCIUGARE L'ENERGIA MINORE** (evocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. serve a prosciugare l'energia magica agente su 1 particolare macchinario come da *infondere energia*, recipiente energetico come 1 cristallo del potere, etc. Precisiamo che per risucchiare la quantità di energia di 1 cristallo di potere servono 5 round di tocco, di 1 megalite 10 round e di 1 matrice di potere 20 round. Ogni 5 round consecutivi di risucchio di energia positiva, concedono al mago bonus +1 alle reazioni (bonus su qualunque tiro di dado) per le prossime 8 ore.

### **Livello IV**

#### **BARATRO SUL NULLA** (dimensionalismo)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 1,5 m

Tiro Salvezza neg.

Crea 1 trappola che scatterà quando qualcuno entrerà nell'area oggetto di questo inc. e si troverà in 1 sacca dimensionale sferica del raggio di 1,5 m fatta di vuoto per 1d4+4 round. Dopodiché verrà espulso dove era prima. *Individuaz. delle trappole magiche e individuazione dei portali* funzionano.

#### **BOLLA DI VUOTO** (evocazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di creare 1 aura impermeabile che avvolge la superficie della pelle di 1 creatura impedendole quindi di respirare. *Dissolvimagia* e altre magie analoghe fanno terminare l'inc. Ricordiamo che l'apnea è possibile per 1 numero di round uguali a COS/3.

### **Livello V**

#### **COMUNICARE CON IL NULLA** (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di comunicare con quello che resta delle creature trasformate in vuoto o addirittura con le creature di questo semipiano.



**CORROMPERE L'ENERGIA** (evocazione)

R. d'azione 5m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. cambia l'essenza dell'energia positiva di 1 creatura in vuoto (energia elementale del vuoto). Ogni elementale o creatura legata al piano positivo dell'energia può essere bersaglio di tale inc. che causa la sua distruzione se fallisce 1 TS contro inc.

**SVUOTARE LE SPERANZE** (dimensionalismo)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di trasformare 1 oggetto in vuoto. Spesso viene fatto su la saccoccia delle componenti materiali o su 1 arma brandita dal nemico che ne rimane sprovvisto.

**Livello VI****DISPERDERE NEL VUOTO** (alterazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. teletrasporta 1 creatura nel semipiano del vuoto dove morirà per assenza d'aria, etc.

**NULLIFICARE** (scongiorazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. fa cessare i prossimi 1d4+6 livelli di inc. dei primi 3 livelli di magia che consistono di proiettili magici diretti contro il mago stesso come *dardo inc.*, *fulmine*, *palla di fuoco*, *freccia di fuoco*, etc. Sono da escludere quelli con area d'effetto diversa dal mago. La magia termina dopo 1 turno x livello o quando ha nullificato i livelli previsti di proiettili magici.

**Livello VII****INFRANGERE IL VUOTO** (convocazione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riesce a riportare nel piano materiale chi è stato teletrasportato nel semipiano del vuoto con *finire nel vuoto o disperdere nel vuoto*, da quel posto al massimo 1 ora prima. Non ne garantisce la vitalità: se è soffocato ormai, non risolve il problema, ma almeno riporta il corpo.

**INTRAVEDERE IL VUOTO** (charme)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di far intravedere il piano del vuoto alla creatura toccata che resterà in stato catatonico per la durata dell'inc. a causa della non-essenza dell'elemento e delle sue creature. Ogni round è possibile 1 prova di SAG con malus -5 per superare lo shock mentale e far cessare l'inc.

**Livello VIII****FUGA DI POTERE** (evocazione)

R. d'azione 20 m

Componenti V, S

Durata istantanea  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. consente di prosciugare l'energia positiva (radianza, fulmini) 1 cristallo di potere, megalite di potere, etc. Semplicemente risulterà scarico.

#### **SPECCHIO SUL NULLA** (incantamento)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto 1 specchio  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. consente di incantare con il tocco 1 specchio che per la durata della magia è in grado di assorbire la materia che compone il mago e i suoi oggetti, lasciandolo come una presenza fatta di vuoto in grado di comunicare solo con chi parla il linguaggio degli elementi del vuoto. Come 1 fantasma è immateriale e può andare dovunque trovi spazi aperti o occupati dall'elemento acqua: non può attraversare porte chiuse ad es., ma può fungere da spia. Al termine dell'inc. o quando il mago decide, lo specchio ritorna "vuoto" come ogni altro specchio che riflette, mentre il mago riacquisisce il suo stato. La componente materiale è 1 specchio di dimensioni sufficienti a contenere il mago riflesso interamente di valore 500 m.o. che non viene consumato.

### **Livello IX**

#### **FINIRE NEL VUOTO** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto raggio di 18 m  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. teletrasporta ogni creatura nell'area d'effetto nel semipiano del vuoto dove c'è assenza d'aria e di ogni altra materia, etc.

#### **PROSCIUGARE L'ENERGIA MAGGIORE** (evocazione)

R. d'azione 100 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. serve a prosciugare l'energia magica agente su 1 particolare macchinario come da *infondere energia*, recipiente energetico come 1 cristallo del potere, etc. Precisiamo che per risucchiare la quantità di energia di 1 cristallo di potere servono 5 round di tocco, di 1 megalite 10 round e di 1 matrice di potere 20 round. Ogni 5 round consecutivi di risucchio di energia positiva, concedono al mago bonus +1 alle reazioni (bonus su qualunque tiro di dado) per le prossime 8 ore.

### **SACERDOTI**

#### **Cerchia III**

#### **OCCLUDERE CUNICOLI** (evocazione)

Sfera elementale terra  
R. d'azione 40 m  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle creature dell'underdark, di divinità dell'oscurità, terra o simili. Questa magia permette di far crollare le pareti di un cunicolo o simile delle dimensioni di 1 cubo di spigolo 3 m. Dal 10° livello in poi lo spigolo diventerà di 6 m. Non è necessario effettuare TS strutturali perché la stabilità è mantenuta.

#### **PASSARE ATTRAVERSO LE CORRENTI** (alterazione)

Sfera elementale acqua, elementale aria  
R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto il sacerdote  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle razze marine come tritoni, elfi marini e di quelle volanti. Con questo inc. è possibile muoversi nelle correnti più vorticose e insidiose senza risentirne. Perfino i gorghi non magici sono così scongiurati.

#### **SCUOTERE** (evocazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto raggio di 3 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti dell'elemento terra e dei nani. Questo inc. non può essere fatto all'interno di costruzioni. Il sacerdote batte 1 bastone o 1 mazzafronda, 1 piccone o altra arma lunga o utensile in terra e il suolo ha 1 scossone come in 1 terremoto ondulatorio nel raggio d'azione con piccola fuoriuscita di lava da esso. Le creature di taglia M o minori tranne lui che è al centro, devono fare 1 prova di DES con malus -5 per non cadere e perdere l'azione di questo round e quello seguente per alzarsi. Tutte le strutture devono fare 1 TS strutturale o prendersi 1d3 danni strutturali.

### **Cerchia IV**

#### **ANIMARE L'ELEMENTO** (evocazione)

Sfera elementale acqua, terra, fuoco, aria

R. d'azione 30 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 blocco di magma o di ghiaccio

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi e permette di animare 1 di questi elementi a seconda della specializzazione per avere un servitore che risponderà agli ordini del sacerdote stesso grazie a legame mentale. Il mostro creato ha 1 DV per ogni livello del sacerdote (massimo 10 DV), effettua 1 attacco per round che infligge 1d8 danni e ha INT 1d6, FM 12 e CA 6 ha dimensioni M.

#### **BARRIERA DI CORRENTI** (scongiurazione)

Sfera protezione, elementale acqua

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata a tritoni, elfi marini e culti legati all'acqua, etc. crea un muro fluttuante di onde d'acqua spumosa verticale che si sviluppa per un'altezza di 3 m dalla base semicircolare di raggio 1,5 m con spessore 1 m. Le creature solide devono perdere 1 round per passare oltre alle onde verticali di questo inc. Nessuno può oltrepassarla se non ha FOR 21 o più.

#### **CALENDARIO DI PIETRA** (evocazione/scongiurazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi terra e della razza dei nani e degli gnomi anche sotterranei, culti basati sulle civiltà mesopotamiche o egizie nelle ambientazioni storiche. Chi fa questo inc. deve avere un blocco di pietra di forma varia su cui incidere in caratteri cuneiformi o geroglifici di valore 3000 m.o. Dovrà scrivere tutti i giorni dell'anno chiaramente. Quando poi farà 1 inc. che reputa importante, lo scriverà su questo blocco di granito o basalto appunto, quando inizia e quando finisce (giorno, ora, etc). Qualsiasi magia che alteri la durata di questo inc., o che lo faccia terminare come ad esempio *dissolvimagia*, dovrà essere fatta come se la magia da alterare nella durata fosse di +5 livelli rispetto al normale. Se il calendario verrà rotto, cesserà quest'aura di protezione.

#### **CURARE DALLA FIAMMA** (necromanzia)

Sfera elementale fuoco

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote cura sé stesso di 2d4 p.f. per round di esposizione ad una fiamma o fuoco anche magico.

#### **PASSA FIAMMA** (dimensionalismo)

Sfera elementale fuoco

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo dei culti dei baatezu dell'abisso. Teletrasporta attraverso un fuoco (di opportune dimensioni) anche magico fino a 1 altro fuoco abbastanza grande nel raggio di 100 m x livello. Perdendo 1 punto di FOR tagliandosi con 1 coltello e lasciando cadere una goccia del suo sangue in 1 fuoco, può appunto entrarvi.

#### **SGRETOLARE** (evocazione)

Sfera elementale aria

R. d'azione 0

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. esclusivo degli spiritelli e del culto dell'elemento aria, permette di emettere 1 soffio conico dalla bocca di 4,5 m e base 1,5 m in grado di disintegrare oggetti e creature di pietra, argilla e tutto ciò che è collegabile alla pietra come elementali, ma non i golem, se falliscono 1 TS contro morte o distruzione.

#### **SOTTERRAMENTO** (alterazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Con questo incantesimo, il sacerdote si squaglia letteralmente trasudando nel terreno sottostante. Ogni suo organo, osso, strato epidermico si fluidifica con il suo equipaggiamento. In questa sua forma può essere danneggiato solo da effetti che colpiscano l'area in profondità (2 m), altrimenti non può essere ferito. La sua forma fluida può spostarsi molto lentamente nel sottosuolo, ad una velocità di 3 metri per round. Una volta che l'incantesimo viene interrotto (quando vuole o al massimo vedi la durata) riacquista fisicità, risorgendo dal terreno con i suoi oggetti.

### **Cerchia V**

#### **CREARE CORRENTI** (evocazione)

Sfera: elementale acqua, elementale aria

R. d'azione 180 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo del culto dell'elemento acqua e aria, permette di creare 1 corrente d'aria o acqua a seconda dell'elemento di specializzazione capace di far muovere 1 imbarcazione, mongolfiera o altro tecnocostrutto (non creature) nella direzione voluta fino a FM 36 purché di peso non superiore a 5 quintali x livello.

#### **INSIDIE DEL MONDO SOTTERRANEO** (alterazione)

Sfera: elementale terra

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo delle razze dell'underdark e del culto dell'elemento terra. Questa potente magia causa il rapido crollo strutturale della volta soprastante un niculoco, una grotta o anche una stanza al momento del passaggio di una creatura nel mezzo dell'area d'effetto. L'area interessata dal crollo è di 6 x 6 m con uno spessore di 3 m. Chi fallisce 1 TS contro soffio con malus di -3 e bonus della DES, muore sul colpo. *Ind. delle trappole magiche* se fatta sul soffitto, indica la presenza di questo inc.

#### **MATERIALIZZARE ELEMENTALE ACQUA/ARIA\*** (convocazione)

Sfera elementale acqua, elementale aria

R. d'azione 40 m

Componenti V, S

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 6 rounds

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote apre 1 collegamento con il piano di elemento acqua o aria, a seconda della sua pertinenza della sfera elementale. C'è una probabilità del 84% che compaia 1 mostro da 12 DV, del 10% che arrivi 1 mostro con 16 DV, un 4% che si materializzi 1 genio dell'elemento scelto e un 2% che compaia 1 mostro da 20 + 1d4 DV. Tali mostri lo aiuteranno come potranno. Possono essere scacciati con questo inc. o con *dissolvi magie*.

#### **SORGENTE TERMALE** (evocazione)

Sfera guarigione, elementale acqua

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati ai romani, alla guarigione e agli elfi e a druidi di montagna e pianura e all'elemento acqua. Dal suolo per una superficie di raggio 3 m e profonda 1,5 m, sgorga una sorgente d'acqua termale calda, con del vapore caldo che ne scaturisce. Chi ci fa il bagno cura 1d4 p.f. e recupera anche 1 punto caratteristica ogni turno consecutivo di bagno perso a causa di eventuali ustioni da fuoco e magma o da acido. Le creature dell'elemento acqua, elementale aria e vapore curano invece 2d4 p.f. per round e le creature degli elementi opposti non possono avvicinarsi a meno di 6 m o avere 2d4 danni per round.

### **Cerchia VI**

#### **FRANARE** (evocazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi terra, dei druidi delle montagne. Questo inc. scatta ogni volta che qualcuno entra nell'area d'effetto e causa nell'area d'effetto di 1 quadrato di 3 m di spigolo per ogni livello e la profondità di 6 m, lo smottamento verso valle di un costone di roccia.

Tutto ciò che c'è sotto verrà ricoperto da mc di terra e detriti. Le creature verranno inghiottite con il 3% x livello di possibilità. Le costruzioni subiranno poco danno invece: 1d4 danni strutturali. *Ind. delle trappole magiche* funziona normalmente anche se ha malus del 25% a scoprirla.

#### **INCENERIRE** (evocazione)

Sfera elementale fuoco

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura o 1 cadavere

Tiro Salvezza speciale

Dalla base della creatura bersaglio spuntano delle fiamme che la investono e causano 8d8 danni se fallisce 1 TS contro inc. modificato in base alla DES e sarà quindi assetata e ricoperta da cenere nerastra. Se morirà entro 8 ore da questo momento, le sue *probabilità di resurrez.* dettate dalla COS saranno peggiorate del 30% per le prossime 48 ore. Se il bersaglio è 1 cadavere, esso viene ridotto in cenere, impossibile da rianimare.

#### **INONDARE** (evocazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 90 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 6 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento acqua e dei culti marini, dei fiumi, etc. e druidi delle paludi. Dall'alto viene a crearsi una cascata d'acqua del diametro di 3 m e altezza non superiore a 3 m convocata magicamente che arriverà al suolo provocando vapore nell'aria e disagio a causa dell'acqua presente a chi non vola. Chi si trova proprio sotto, deve effettuare 1 TS contro inc. modificato per la DES per scansarsi o bagnarsi (le creature dell'elemento fuoco, cenere, radianza vengono spente o subiscono 3d10 danni). Inoltre per poter lanciare inc. dell'elemento fuoco nei prossimi 1d4+2 round, va superata 1 prova di INT con malus -6, gli specialisti con -4, o perdere il round a causa della presenza di vapore nell'area.

#### **ONDA IMPROVVISA** (evocazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 100 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento acqua, dei mari, dei laghi, dei fiumi e delle razze marine come tritoni, elfi marini, sirenidi, shaugin, kuo-toa. Con questo inc., fattibile solo nei pressi di una grande massa d'acqua, è possibile creare un fronte di onda marina o di corrente se fatto in profondità che spingerà improvvisamente in una direzione ciò che viene a trovarsi nell'area di fronte di 1,5 m x livello di chi fa la magia, con profondità di 6 m, verso una direzione. E' necessario effettuare 1 TS contro inc. modificato per la DES o considerarsi trascinato per 6 m nella direzione di sviluppo dell'onda. E' necessaria una prova di *nuoto* per tornare a galla. Le imbarcazioni piccole che falliscono il TS vengono capovolte.

#### **PIOGGIA SALATA** (evocazione)

Sfera elementale acqua  
R. d'azione 100 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto quadrato di spigolo 36 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. causa l'immediata convocazione di nubi cariche di pioggia acida e sale. Una fitta tormenta di questa acqua causa 2d6+1 x livello di danno a tutto ciò che è presente nell'area d'effetto con conseguenze logiche del caso, dimezzabile con 1 TS contro inc. Chi fallisce il TS perde anche 1 punto a COS a causa dell'acido. Se è un mostro vegetale o una creatura dell'elemento fuoco subisce +1 danno x livello di chi fa questo inc.

#### **PIROCLASMA** (evocazione)

Sfera elementale fuoco  
R. d'azione 100 m  
Componenti V, S  
Durata 3 round  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento fuoco. Nell'area d'effetto inizia una tormenta di cenere, fuoco e lapilli bollenti che dall'alto cade incessantemente al suolo causando 2d8+ (1 x livello) a tutte le cose e le creature presenti. I viventi subiscono anche 1 disidratazione che causa la perdita di 1d3 punti a FOR se falliscono 1 TS contro inc. Se moriranno entro 8 ore le probabilità di resurrez. saranno peggiorate del 5%.

#### **POLVERIZZARE** (alterazione)

Sfera elementale terra  
R. d'azione 80 m  
Componenti V, S  
Durata speciale  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto cubo di spigolo 9 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo dell'elemento polvere e solo alle razze duergar, derro e nani. Tutti gli oggetti lavorati tra cui anche tecnocostrutti, ma non artefatti vengono ridotti in polvere se falliscono 1 TS contro distruzione. Sono da escludere quelli di pietra, mattoni, argilla, etc. come le costruzioni appunto e quelli fatti da chi ha più livelli di chi fa questa magia.

#### **TEMPESTA DI FULMINI** (evocazione)

Sfera tempo atmosferico, elementale aria  
R. d'azione 100 m  
Componenti V, S  
Durata 3 round  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto cubo di spigolo 72 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento aria e dei druidi. Nell'area d'effetto inizia una tormenta di fulmini dall'alto. I costrutti anche magici nell'area d'effetto devono superare 1 TS contro distruzione con malus -4 ogni round o essere distrutti. Chi indossa armature metalliche subisce 2d8+1x livello danni per round.

### **Cerchia VII**

#### **ERUZIONE DI LAVA** (evocazione)

Sfera elementale fuoco, elementale terra  
R. d'azione 120 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 3 round  
Area d'effetto raggio di 36 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi magma, druidi delle montagne. Nell'area d'effetto s'apre una fenditura circolare nel terreno ed inizia a sgorgare incessantemente un fiume di lava bollente che a FM 6 distruggerà tutto mandando in ebollizione l'acqua presente, rendendo l'aria irrespirabile e sommergendo le case, gli oggetti, le persone. Chi verrà a contatto con la lava perderà ogni round di contatto 1d4+2 punti a COS e CAR a causa brutte ustioni debilitanti. Vampiri, scheletri e miconidi subiscono 4d6 danni in aggiunta.

**FOSSILIZZAZIONE** (alterazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 40 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo con spigolo 36 m

Tiro Salvezza neg.

Questa potente magia riservata a culti dell'elemento terra e dei draghi. Tramuta scheletri, essere viventi vegetali o animali, etc. dentro l'area d'effetto in minerali pietrosi (massimo 3DV x livello, considerando le piante e gli oggetti M con 1 DV, gli alberi e gli oggetti G o superiori di 3 DV), fino ad avere 1 foresta pietrificata o degli scheletri fossili. Se fatto su draghi di pietra come descritto nel manuale mostri nuovi, questo inc. ha effetti particolarmente diversi: è infatti un inc. basilare per il rituale della trasformazione in draghi fossili.

**FUOCO INVISIBILE** (evocazione)

Sfera elementale fuoco

R. d'azione 50 m

Componenti S

Durata 3 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi fuoco. Chi fa questo inc. soffia sui palmi delle proprie mani giunte guardando 1 creatura o 1 oggetto. Una colonna di fuoco invisibile a occhio nudo, ma non a *visione del vero*, di 6 m di altezza e raggio di 1,5 m causa alla vittima 4d6 danni da fuoco magico istantaneamente e all'inizio dei 2 round successivi. I presenti vedranno solo l'annerirsi, il deteriorarsi, etc. degli oggetti e le scottature della vittima in preda al dolore. Protezioni magiche come *prot. dal fuoco* funzionano al 50% contro questo inc. I danni causati nei round seguenti vengono assegnati subito, come prima cosa del round impedendo di lanciare magie o poteri psichici a causa della concentrazione persa alle vittime. I mostri scheletrici subiscono 3d4 danni per round.

**MAELSTROM** (alterazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 2d4 round

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa potente magia è riservata a culti di divinità marine, dell'acqua, laghi e delle razze marine come tritoni, elfi marini, sirenidi, shaugin, kuo-toa. Permette di creare un vortice marino dalle dimensioni di 1 cono alla base di 5 m x livello e dalla profondità di 25 m x livello. Tutte le cose nell'area d'effetto vengono risucchiate fino alla base del cono. Le imbarcazioni devono fare 1 prova di resistenza strutturale (vedi manuale del master con -35% alla prova). I danni eventuali alla chiglia possono essere riparati in 1d6 giorni o esser risucchiati ogni round di permanenza nell'area d'effetto. Se il capitano azzecca 1 prova di *marineria o navigazione* con malus di -1 ogni 2 livelli del sacerdote, la percentuale aumenta del +10%.

**NUBIFRAGIO** (alterazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1d4+4 turni

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa potente magia è riservata a culti di divinità marine, dell'acqua, laghi e delle razze marine come tritoni, elfi marini, sirenidi, shaugin, kuo-toa. Nell'area d'effetto inizia 1 acquazzone che dall'alto cade incessantemente fino al terreno, dove poi viene assorbito. In quest'area possono respirare le creature marine che vengono anche idratate finché cade l'acqua. La pioggia spegnerà ogni fuoco non magico automaticamente, mentre gli altri hanno diritto a 1 TS come anche le creature che hanno a che fare con tale elemento. I combattimenti in quest'area hanno i malus della visibilità previsti per quelli al *chiaro di luna* per ogni creatura non appartenente a razze marine.

**TEMPESTA SALMASTRA** (evocazione)

Sfera elementale aria

R. d'azione 90 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 72 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo del culto dell'elemento aria. Nell'area d'effetto inizia 1 tempesta di sale che dall'alto cade incessantemente al suolo causando un inaridimento del suolo: piante e vegetali anche magici nell'area d'effetto subiscono 2d8+1 x livello danni. Le piantagioni saranno distrutte in 6 round, mentre i mostri vegetali hanno comunemente -3 alle reazioni per 24 ore o fino a quando vengono ripuliti dal sale.

**TORMENTA DELL'INVERNO** (evocazione)

Sfera elementale acqua  
R. d'azione 90 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 3 round  
Area d'effetto cubo di spigolo 18 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento acqua e dei druidi artici e delle montagne. Nell'aria d'effetto si sviluppa un freddo intenso paragonabile a quello dei ghiacci perenni. L'iniziativa dei viventi subisce malus di -6. In 2d4 round l'aria diventerà irrespirabile, gli oggetti e le persone saranno sommersi da una coltre di ghiaccio e neve. Chi non riesce ad allontanarsi dall'area in tempo, morirà. I viventi subiscono 4d6 danni.

#### **TORNADO** (evocazione)

Sfera elementale aria  
R. d'azione 120 m  
Componenti V, S  
Durata 2d6 round  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questa magia è riservata a culti di divinità dell'aria degli spiritelli. Viene convocato 1 tornado di 12 m di raggio ed alto a perdita d'occhio che si muove a FM 48 nella direzione voluta da chi fa l'inc. Investirà tutto ciò che si trova sul suo percorso causando 1d12 danni strutturali alle costruzioni e ucciderà (4%x livello di possibilità) chiunque si troverà sul suo cammino risucchiandolo nel vuoto a molti metri dal suolo. Neppure protezioni come *pelle coriacea* dei maghi servirà al momento della caduta al suolo. E' possibile nascondersi in una costruzione e sperare che regga all'uragano.

## SEZIONE NATURALISMO

Questa sezione tratta ciò che riguarda la natura intesa come ecosistema formato da animali, insetti e vegetazione. Rappresenta quindi la vita intesa come filosofia religiosa, ma anche ambientale, in antitesi cioè con la necromanzia e con la tecnomanzia perché appunto non naturali che sfuggono alle regole della natura. Tutto quello che vi è incluso in questa sezione è esclusivo solo a razze che abitano le foreste, i boschi e le mangrovie come gli elfi, i trent, i moconidi, le driadi, i centauri, etc. Soltanto loro, e i ranger, possono averne accesso, salvo precisa specifica.

### MILITARI

#### KIT DI RANGER: CACCIATORE DI LICANTROPI

**Descrizione:** Questo kit è aperto a personaggi umani, mezzelfi e gnoll, addestrati a cercare e riconoscere ogni licantropo, naturale o indotto da 1 maledizione. La sua razza nemica è quella dei licantropi indotti da maledizione che quindi tenderà a distruggere o a curare se ne sarà capace.

**Ruolo:** Spesso sceglie questa carriera come vendetta personale: la sua famiglia potrebbe essere stata sterminata da un lupo mannaro o è vendicativo e non tollera le scorribande di questi mutaforme. Spesso viaggia da un villaggio all'altro alla ricerca dei suoi nemici naturali o per risalire all'origine di 1 catena di contagio. Indaga nei luoghi sospetti, libera la comunità dai mannari anche senza alcun compenso ed esamina le vittime di attacchi licantropici per confermare o escludere il contagio e offrire eventualmente cure. Nelle campagne che vedono solo occasionalmente la presenza di creature simili, è lo specialista a cui ci si affida per scovare e distruggere esseri che nessuno conosce o sa affrontare, che conosce il loro modo di fare e può far pulizia rapidamente e bene. L'esatto atteggiamento del Cacciatore nei confronti dei licantropi non malvagi varia a seconda delle sue idee: può servirsi di loro come collaboratori, tollerarli purché non infettino altri o tenerli a distanza e non fidarsi di loro (pur non attaccandoli).

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e dei sacerdoti. **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Può essere anche gnoll. Con la sua abilità di *calmare animali* può ritardare la mutazione di 1 umanoide in licantropo se indotta da maledizione di 1d4 ore. E' in grado di fiutare la presenza dei suoi nemici naturali anche in forma umana o animale con una percentuale del 3% x livello. Questa abilità è simile a *sensò del ladro* descritta nella *sezione generica* alla voce *vagabondi*.

Dal 9° livello (aggiungendone 1 ogni 3 livelli successivi) può incantare, con 1 preghiera particolare di 3 round, 1 proiettile al giorno che se usato, nella giornata contro licantropi causa loro la perdita fino di 1d3+1 punti di COS per le prossime 24 ore.

**Svantaggi:** Correndo il rischio di essere infettato e diventare a sua volta una delle creature che odia, se questo dovesse accadere e non vedesse modo per guarire, probabilmente cercherà 1 morte onorevole. Anche se guarisce dalla licantropia, si sentirà contaminato e si sottoporrà a lunghe prove d'espiazione per purificarsi a scelta del DM. Inoltre probabilmente non sarà poi il migliore amico di mutaforme come i druidi che possono assumere forma animale specialmente druidi mutaforma o totemici, perfino se hanno la stessa filosofia di fondo (allineamento).

### MULTICLASSE

#### KIT DI NATURALISTA/SACERDOTE: HEXENBIEST

**Descrizione e ruolo:** Questo multiclasse con requisiti minimi INT e SAG 11 e razza obbligatoriamente umano, mezzorco o mezzelfo è un kit di naturalista/druido (o sacerdote di miti basati sulla vegetazione). Per lo più femmine, questi multiclasse sono abitatori delle palude come le streghe in genere o anche delle città dove svolgono le attività di erboristi. Possono essere neutrali buoni, neutrali autentici o neutrali malvagi. Sono specializzati in pozioni e filtri magici, traggono il potere dalla natura come elemento come i naturalisti e riescono a convogliare forze primordiali nei viventi. Sono discendenti di hexenbiest del passato e hanno 1 legame con 1 di questi loro antenati rimasti nella natura grazie al loro potere. Consistono infatti in una specie di reincarnazione anche se non hanno ricordi del passato delle loro vite precedenti, ma passano i loro poteri in senso genealogico.

**Nwpr:** Può spendere nwpr tra i gruppi degli esperti di magia e dei sacerdoti. **Wpr:** vedi mago di base.



**Vantaggi:** Ha accesso anche alle sottosfere sacerdotali *vegetale delle erbe e vegetale dei funghi*. Le pozioni preparate da questo multiclasse durano più dei turni previsti dal *manuale del master* (4+1d4 turni) e precisamente 4+2d4 turni. Le magie che *charmano* fatte su licantropi naturali o indotti da maledizione e minotauri danno malus -1 ai TS previsti. Dal 5° livello può polimorfare (1 volta al giorno) 1 vivente di livello inferiore o uguale al suo nel raggio di 10 m in 1 licantropo a sua scelta per 1 turno concentrandosi sulla vittima per 1 round intero e se fallisce 1 TS contro bacchetta (i licantropi hanno malus -3 al TS). Questo stato è equivalente alla *licantropia* indotta da 1 maledizione con l'eccezione che gli effetti di *charme* o *dominio* mentale magico o indotto da pozioni, vengono mantenuti in questo stato di polimorfismo.

Dal 7° livello (e ogni 5 livelli successivi 1 volta in più al giorno) può costringere 1 creatura che ha l'abilità *polimorfismo*, 1 licantropo naturale o indotto da 1 maledizione o incantesimo a riassumere la sua forma originaria, concentrandosi 1 round intero sulla vittima nel raggio di 30 m.

**Svantaggi:** Non riceve seguaci raggiunti i livelli alti automaticamente. I paladini e i sacerdoti con etica spiccatamente buona ne temono l'esistenza e le danno la caccia, come i ranger e i *cacciatori di licantropi*. *Visione del vero* svela l'identità di hexenbiest.

## ESPERTI DI MAGIA

### NATURALISTA

**Descrizione e ruolo:** Mago elfo, driade, silvantropo e di ogni altro tipo di mostro vegetale intelligente con requisiti minimi INT 9 e SAG 12 specialista in magie che hanno a che fare con la natura. La scuola di *natura* e la sua sottoscuola *delle foreste* di seguito riportata sono da intendersi in questo settore. Restrizioni di allineamento: solo neutrale autentico. Il naturalista è il classico mago dei boschi intento a meditare nelle foreste o nei pressi di 1 cascata, nemico dei non-morti e dei tecnocostrutti e difensore della natura. Lo si può trovare nei boschi in compagnia di centauri e driadi o nei villaggi dove vende pozioni e erbe da lui preparate nei boschi. Ha la stessa etica del druido. Questi maghi danno molto spazio allo studio e li porta a distaccarsi dalle cose mondane finché la natura è in pericolo. Per sapere di più sulla scuola *natura*, vedere manuale ufficiale *Time of the dragon*.

**Nwpr:** / **Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** Come gli specialisti delle scuole di base ottengono gli stessi bonus riferiti alla scuola di *natura*, compreso un numero maggiore di magie ogni giorno rispetto al mago generico e danno malus -1 ai TS contro inc. della loro scuola se previsti.

**Svantaggi:** Scuole opposte sono *necromanzia* e *tecnomanzia* a causa della loro peculiarità di non rientrare nel normale ciclo naturale delle cose (i non-morti e i costrutti non sono frutto della natura infatti) Verso queste conoscenze magiche e chi le pratica c'è una profonda avversione fanatica equiparabile a quella del paladino verso i non-morti. Questo è il risvolto svantaggioso dell'etica zelante dei maghi naturalisti.

### NATURA DELLE FORESTE

Questa scuola di magia è una costola di *natura* trattata nel manuale *Time of the dragon* e esclusiva degli elfi e dei vegetali intelligenti.

## Livello I

### COMPONENTI ALTERNATIVE (natura)

R. d'azione 0

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Componenti V, S

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza Nessuno

Questo inc. permette di sostituire con comunissimi vegetali trovati con *erboristeria* (nwpr), le componenti materiali non speciali degli incantesimi.

### INCANTARE LE FOGLIE CADUTE (natura)

R. d'azione tocco

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Componenti V, S, M

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza Nessuno

Questo inc. permette di incantare foglie sufficientemente grandi naturalmente cadute a terra Perché vengano essiccate con 1 lungo processo che dura 1 mese. Al termine del quale possono essere usate come pergamene per magie esclusivamente di natura, abbattendo i costi necessari.

## Livello II

### DANZA DELLE FOGLIE (natura)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 3 m

Tiro Salvezza neg.

Chi fa questo inc. inizia a ballare e cantare e le foglie degli alberi mulinano nell'area tutt'intorno. Ogni non-morto e tecnocostrutto subisce 2d4 danni.

### MEDITARE NELLA NATURA (natura)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette a chi fa questo inc. di studiare gli inc. semplicemente meditando e non studiando su libri. Solo inc. che aveva memorizzato il giorno stesso possono essere così rimemorizzati. Il tempo impiegato a tale memorizzazione è 1 turno per ogni livello di inc. a cui ha accesso.

### Livello III

#### **FIORITURA FUORI STAGIONE** (natura)

R. d'azione 10 m + 5 m x livello

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Componenti V, S

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette alle piante nell'area di fiorire e lasciare cadere nel vento i petali dei loro fiori che a contatto con le creature presenti sortiscono effetti diversi: non-morti fisici e tecnostretti subiscono 3d10 danni, i viventi devono superare 1 TS contro inc. o avere malus -3 alle reazioni in preda a sonnolenza, le creature dei boschi (centauri, elfi, driadi, etc.), golem, elementali, etc. sono immuni. Può essere fatto solo in presenza di vegetazione.

#### **PONTE DI LEGNO\*** (natura)

R. d'azione 30 m

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Componenti V, S, M

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago di materializzare 1 tronco messo orizzontale della lunghezza massima di 3 m x livello e larghezza calpestabile senza pericolo di scivolare verso il basso di 1,5 m sufficiente per 2 cavalli che trainano 1 carro. La forma inversa fa cedere la struttura del tronco di 1 albero radicato che si romperà. Nell'area il terreno s'ammannerà di erba verde e robuste piante tipiche della zona, arbusti compresi.

#### **SFIDA DEL LATIFOGIE** (natura)

R. d'azione 30 m

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Componenti V, S, M

Area d'effetto raggio 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette al mago di animare il tronco e i rami di 1 albero presente nell'area che si contorce fino alla vittima e con 1 TxC con thac0 di un militare di pari livello al suo, sferra 1 attacco ogni 4 livelli del mago che causa 5d6 danni ciascuno alla vittima. Viene considerato arma +3 per colpire creature con protezioni dalle armi magiche. Componente materiale è una corteccia di albero.

### Livello IV

#### **ALGHE IN SERPENTI** (natura)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Permette di trasformare 1 corallo o 1 alga filiforme x livello di dimensioni M, in altrettanti serpenti marini, che possono avvinghiare 1 umanoide di taglia M o inferiore nelle vicinanze ciascuno impedendogli di fare ogni cosa e che muoiono in 1d4 round se vengono tirati fuori dall'acqua. I serpenti creati si ritrasformano in alghe o corallo al termine dell'inc. o se vengono uccisi. I serpenti marini hanno CA 6 e 8+1 p.f. x livello del mago.

#### **CELARSI NEGLI ACQUITRINI** (natura)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di dare gli stessi effetti di *invisibilità potenziata* nell'ambiente paludoso e permette anche di cogliere di sorpresa le creature incontrate: malus -2 alla sorpresa nelle paludi, acquitrini e ambienti simili (presenza di acqua stagnante, insetti e piante anche mangrovie).

#### **DOMINARE VEGETALI** (natura)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 mostro vegetale

Tiro Salvezza neg.

Causa completo asservimento nel mostro vegetale bersaglio al volere del mago con cui comunicherà telepaticamente per 1 durata uguale a *charme*.

## Livello V

### INDURIRE LA CORTECIA (natura)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 vegetale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di migliorare la CA di 1 mostro vegetale di +3. Questo inc. non è cumulabile.

### SCUDO DI CHIOME (natura)

R. d'azione 30 m

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Componenti V, S, M

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette al mago di animare le chiome degli alberi nell'area d'effetto che inizieranno a muoversi coprendo la presenza del mago stesso alla visuale di creature volanti al di sopra le stesse chiome e anche alle creature arrampicate sugli alberi. Ogni tentativo di attacco mirato (*zampata*, *dardo incantato*, etc.) da parte di creature al di sopra delle chiome degli alberi comunque è destinato a fallire. Gli inc. ad area d'effetto colpiscono alla cieca, senza sapere se il mago è presente nell'area o no. Le creature che tentano di attraversare le chiome e di atterrare subiscono 1d3 danni x livello del mago dimezzabili con 1 TS contro soffio modificato per la DES e perdono 1d4+2 cariche di *pelle coriacea*. Questo inc. può essere fatto solo in presenza di alberi fitti. Componente materiale è una foglia di albero. Nell'area il terreno s'ammanterà di erba verde e robuste piante tipiche della zona, arbusti compresi.

### TRONCHI DELLE FORESTE (natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantaneo

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. permette di far comparire 1d4+1 tronchi cilindrici orizzontali del diametro di 1,5 m davanti al mago e rotolanti nella direzione voluta non in salita. La lunghezza di tali tronchi è minimo 2 m, ma possono essere aggiunti 1 m x livello del mago. Quando colpiranno ostacoli insormontabili o creature di taglia G, si fermeranno. Le creature nella traiettoria di essi devono effettuare 1 TS contro inc. per dimezzare il danno che è di 7d6 danni da impatto. Se fatti rotolare in discesa diventano 12d6. Ogni tronco toglie 1 carica di magie come *pelle coriacea*.

## Livello VI

### FRENARE CON LE MANGROVIE (natura)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di causare nell'area d'effetto la crescita smisurata di liane acquatiche e mangrovie che crescono fino a 5 m x livello creando un tratto di mare che sortisce lo stesso effetto di intralciare: le creature e i tecnocostrutti come le navi e le imbarcazioni deve attraversarlo con FM 3 (Nu 3). Questo inc. può essere fatto solo sott'acqua dove la profondità del fondo del mare non è superiore a 5 m x livello appunto.

### MEDITAZIONE ARMONICA (natura)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 ora

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di poter toccare e meditare a meno di 3 m ai piedi di 1 albero centenario o equivalente acquatico e di riacquisire gli inc. memorizzati usati, per usarli il giorno seguente ovviamente, senza l'ausilio di libri degli inc., ma semplicemente meditando in sintonia con la natura.

### RICONDURRE ALLA NATURA (natura)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di causare la distruzione di 1 non-morto, tecnocostrutto o creatura del piano negativo che fallisce 1 TS contro inc. Nel raggio di 3 m il terreno s'ammannerà di erba verde e piccoli alberelli tipici della zona.

#### **TRONCO ABBATTUTO** (natura)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 vegetale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette al mago di reincarnare 1 vegetale o mostro vegetale morto da non più di 1 ora x livello, nel raggio di 10 m dal suo vecchio corpo. Il vegetale deve superare 1 prova di *resurrez*. Funziona solo in ambiente ricco di vegetazione, come 1 foresta, bosco o mangrovia.

### **Livello VII**

#### **CRESCITA DEL SOTTOBOSCO** (natura)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza speciale

Permette di far crescere la vegetazione nell'area composta da rovi, rampicanti, alberi, piante di ogni genere caratteristiche del luogo, impedendone l'attraversamento nemmeno a FM 1. Se delle creature si trovano dentro l'area d'effetto, dovranno effettuare 1 TS contro soffio per poter muovere le braccia, per il resto dovranno tagliare la vegetazione con armi idonee come ascia, accetta, etc. In assenza delle quali resteranno intrappolate.

#### **NORMALIZZARE I BOSCHI** (natura)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di far mettere le radici ai mostri vegetali animati anche del mare oltre che di superficie come trent e ritrasformarli in alberi normali e far diventare gli altri mostri vegetali normale vegetazione. Gli uomini muffa diverranno muffe, miconidi semplici funghi, etc. Nell'area il terreno s'ammannerà di erba verde e robuste piante tipiche della zona, arbusti compresi.

#### **TRONCO CAVO** (natura)

R. d'azione 50 m

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 albero

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di aprire 1 bocca verticale nel tronco di 1 albero o altro vegetale di dimensioni G o maggiori, capace di attaccare con 1 TxC con il thach0 del mago 1 creatura di taglia M o inferiore nel 3 m di distanza da esso e richiudersi con esso dentro. Essa deve fare 1 TS contro morte per sfuggirgli. Se fallisce, viene inglobata dentro questa bocca che si richiude soffocando o comunque non potendo muoversi finché non verrà liberata.

### **Livello VIII**

#### **LIGNIFICARE** (natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Trasforma fino a 1d3 creature non-golem in 1 cubo di spigolo 6 m con i propri oggetti, in alberi tipici della zona. Tale inc. funziona solo dove possono vivere gli alberi o le alghe. Componente materiale un po' di terra. Nell'area il terreno s'ammannerà di erba verde e robuste piante tipiche della zona, arbusti compresi.

#### **RIVINCITA DELLA VITA** (natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di causare nell'area d'effetto dove è presente della vegetazione, 1 indebolimento delle creature non-morte o legate al piano negativo: il contatto fisico con loro non causa più il risucchio di livelli, la paralisi, la perdita di FOR, etc. e subiscono 1d4 ogni 2 livelli (max 10d4) di danno per round di permanenza dimezzabile con TS contro inc. Nell'area il terreno s'ammannerà di erba verde e robuste piante tipiche della zona.

#### **SCUDO DI CHIOME POTENZIATO** (natura)

R. d'azione 60 m

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Componenti V, S, M

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Permette di animare le chiome degli alberi nell'area d'effetto che inizieranno a muoversi coprendo la presenza del mago stesso alla visuale di creature volanti al di sopra le stesse chiome e anche alle creature arrampicate sugli alberi. Ogni tentativo di attacco mirato (*zampata*, *dardo incantato*, etc.) da parte di creature al di sopra delle chiome degli alberi comunque è destinato a fallire. Gli inc. ad area d'effetto colpiscono alla cieca, senza sapere se il mago è presente nell'area o no. Le creature che tentano di attraversare le chiome e di atterrare subiscono 1d6 danni x livello del mago dimezzabili con 1 TS contro soffio modificato per la DES e perdono 2d4+4 cariche di *pelle coriacea*. Questo inc. può essere fatto solo in presenza di alberi fitti.

Componente materiale è una foglia di albero. Nell'area il terreno s'ammannerà di erba verde e robuste piante tipiche della zona, arbusti compresi.

### **Livello IX**

#### **COPRIRE CON LE FRASCHE** (natura)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di proteggere gli animali (non mostri) e i mostri vegetali dalla visuale delle altre creature: fino al momento dell'attacco nel corpo a corpo, le piante si piegheranno dando loro copertura totale. Questo comporta che la presenza di animali, etc. verrà percepita da rumori nelle frasche ad esempio, ma non ci sarà la certezza di che razza di animale o mostro vegetale ci sia. Gli inc. che li bersagliano prevedono 1 TxC con malus -4 come le normali regole stabiliscono nel caso di mancata visuale e le armi da lancio hanno la probabilità del 70% di conficcarsi sui tronchi e rami dei vegetali di copertura anziché sui bersagli voluti.

#### **NASCONDERE NEI BOSCHI** (natura)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto edificio iscritto in 1 cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette di nascondere 1 costruzione di legno e vegetali, scavata nel tronco di 1 albero, oppure collegata ad esso, in 1 ambiente boschivo sufficientemente folto da circondarla, rendendola introvabile anche per coloro che ci passeranno davanti. Questa è una potente illusione che coinvolge vista, udito, e gli altri sensi. Soltanto se informati della presenza di 1 costruzione e superato 1 TS contro inc. con malus -4, è possibile trovarla.

Componente materiale è una foglia verde.

#### **NEBBIE DELLE FORESTE** (evocazione/natura)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 cubo di spigolo di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Nell'area va a formarsi un banco di nebbia che rende la visuale difficilissima oltre i 30 cm: fino a 3 m sarà possibile vedere solo ombre, poi più niente. Ogni elementale o creatura legata al piano negativo perderà la sua eventuale possibilità di essere colpita solo da armi magiche. Fermo restando che la visuale non ottimale impone secondo le regole malus -2 ai TxC, anche gli animali e altre creature, potranno colpire o cercare di farlo, ogni mostro finora immune ai loro attacchi.

#### **VASCELLO DELLE ALGHE** (natura)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 vascello

Tiro Salvezza nessuno

Il mago può rendere magico toccandolo con 1 bastone, 1 vascello o altra imbarcazione relitto sul fondale, ormai ricoperto di crostacei, alghe, terra e quant'altro di naturale. Da questo momento il fasciame dell'imbarcazione diviene capace di navigare fuori dall'acqua e dentro di essa. Ogni creatura respirante acqua può respirare a bordo di essa e lo scafo viene reso capace di navigare da incrostazioni di fondale magiche che ne tapperanno i buchi se presenti. Le alghe costituiranno vele idonee alla navigazione e ogni parte meccanica come il timone, la carena, etc. funzioneranno alla perfezione anche

se necessiteranno di un equipaggio. Quando viene toccata, l'imbarcazione diventa magica e può inabissarsi o volare fino a 60 m di altezza dal suolo con il suo solito FM. L'imbarcazione e l'equipaggio ha Resistenza al Magico contro le magie di *necromanzia* del 25%. L'equipaggio e ogni scompartimento della stiva varia da costruito a costruito a gusto dell'armatore. La componente materiale è almeno 5000 m.o. di relitto.

### SACERDOTI

Come precedentemente riportato all'inizio della sezione, questi incantesimi seguenti sono pensati esclusivi di razze e creature tipiche della natura come centauri, elfi, driadi, trent, miconidi, uomini-muffa, etc. Sono divisi in sfere sacerdotali inerenti come *animale* (sfera di base presente nel *manuale del giocatore* ufficiale). E' stata creata una sottosfera chiamata *insetti* che è riservata a culti basati su insetti e aracnidi. Lo stesso è stato fatto per la sfera *vegetale* assumendo come "generica" quella trattata dai manuali ufficiali e sviluppando 3 diramazioni pensate tipiche di giocatori o PNG che volessero dare una caratterizzazione maggiore al loro personaggio. Avremo quindi *vegetale dei funghi*, *vegetale delle erbe* e *vegetale degli alberi*.

### Cerchia I

#### BENEDIZIONE DEGLI ANIMALI (evocazione)

Sfera animale

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli animali. Per ogni animale morto da 1 ora al massimo nel raggio di 36 m e per i quali vengono intonati canti e parole di saluto, è possibile curarsi 1d3 p.f.

### Cerchia II

#### LIBERARE LE FORMICHE (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue, insetti

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura a sangue caldo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei culti vampirici o degli insetti permette di evocare 1 banco di formiche che dal suolo si diffonderanno ricoprendo tutto ciò che c'è in 1 cubo di spigolo 3 m e provocando fastidiose punture orticanti: 2d4 danni a ogni creatura presente. Pur senza apparenti altre conseguenze, scompariranno nel terreno a fine round e al termine dell'inc. rilasceranno ai piedi del sacerdote 1 contenitore per ogni vivente morso contenente del sangue della vittima (equivalente a 1 fiala) che può essere usato come componente per inc. di necromanzia.

#### BASTONE DELLA NATURA (incantamento)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 bastone

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Toccando 1 bastone ligneo dal valore di almeno 200 m.o. e definendolo come proprio Bastone Sacro della Natura in una cerimonia notturna con la luna piena, se usato per fare magie della sfera *vegetale degli alberi* ne velocizzerà il tempo di lancio di +2 e darà bonus +2 al TxC se prevedono il "tocco".

#### PAPIRO DEL DRUIDO (alterazione/incantamento)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 papiro

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. La pergamena fatta essiccando foglie di papiro ha +2 ai TS e se viene scritto 1 inc. sacerdotale di sfera vegetale, indirizzata contro vampiri e mummie dà malus -1 al TS se previsto.

### Cerchia III

#### ALGHE IN SERPENTI (natura)

Sfera: vegetale degli alberi

R. d'azione 100 m

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Trasforma 1 corallo o 1 alga filiforme x livello di dimensioni M, in altrettanti serpenti marini, che possono avvinghiare 1 umanoide di taglia M o inferiore nelle vicinanze ciascuno impedendogli di fare ogni cosa e che muoiono in 1d4 round se vengono tirati fuori dall'acqua. I serpenti creati si ritrasformano in alghe o corallo al termine dell'inc. o se vengono uccisi. I serpenti marini hanno CA 6 e 8+1 p.f. x livello del sacerdote.

#### **AMMUFFIRE** (necromanzia)

Sfera vegetale dei funghi

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 cadavere o 1 non-morto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Il cadavere toccato viene ricoperto di spore, funghi e muffa e viene decomposto nel giro di 1d4 round. Non sarà possibile animarlo come non-morto. Se invece viene toccato 1 non-morto fisico come scheletro, zombie, mummia, etc. deve effettuare 1 TS contro inc. o essere distrutto. Contro scheletri e zombie il sacerdote ha +3 al TxC. I funghi così creati resteranno come nuovi vegetali della zona comunque.

#### **CARICA DEI FACOCERI** (alterazione)

Sfera animale

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle creature dei boschi, dei minotauri e di culti animali. Gli animali da lui convocati o controllati fino a 1 massimo di 1 DV x livello nel raggio di 12 m tra loro, possono caricare (raddoppiando il danno che infliggono) avendo +4 ai TxC e ai danni e venendo considerati magici "+2" al fine di colpire mostri immuni alle armi non magiche.

#### **DECOTTO DEL RISTORO** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe, vegetale dei funghi

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 decotto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Permette di incantare 1 decotto di erbe o funghi specificamente trovati, precedentemente preparato con *erboristeria* nwpr bastante, a 1 umanoide, per fargli recuperare 1 punto perso a FOR o COS perso a seguito di incantesimi o altro. Questo decotto resta incantato per 1 giorno dopodiché deve essere buttato se non bevuto.

### **Cerchia IV**

#### **ANIMARE I VEGETALI** (incantamento)

Sfera vegetale dei funghi, vegetale degli alberi

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 muffa o 1 albero

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia druidica o di culti della vegetazione e della natura, permette di animare a seconda del ramo di specializzazione di vegetale: 1 miconide o 1 albero animato partendo da 1 muffa o fungo oppure da 1 albero preesistenti, che lo servirà fedelmente eseguendo i compiti assegnatigli. Il mostro creato ha 1 DV per ogni livello del sacerdote (massimo 10 DV). FM 12, INT 10, CA 6, fa 1 attacco da 2d4 danni. Per le altre abilità vedere il manuale dei mostri: voce miconide o trent.

#### **BALSAMO CURAFERITE** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 balsamo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Permette di incantare 1 balsamo curativo di erbe specificamente trovate, pestate e precedentemente preparate con *erboristeria* nwpr bastante a 1 umanoide, aumentandone le proprietà. Saranno curati 2d6 p.f. di ferite da taglio e punta al ritmo di 1 p.f. per round. Resta incantato per 7 giorni dopodiché deve essere buttato.

#### **DECOTTO DELLA VITA** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 decotto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Permette di incantare 1 decotto di erbe specificamente trovate, precedentemente preparato con *erboristeria* nwpr bastante a 1 umanoide, per proteggerlo da malattie trasmesse mediante tocco o morso di 1 zombie o non-morto fisico: vedi *creare ibrido e potenziare la carne*. Una volta bevuto dura 1d4 turni. Resta incantato per 7 giorni dopodiché deve essere buttato.

#### **FORTIFICAZIONE LIGNEA** (incantamento)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Questo inc. fatto agitando 1 bastone di legno e toccando l'albero bersaglio anche mostro come trent, etc. causa il suo irrobustimento: ridurrà il danno inflittogli da armi anche magiche di peso inferiore o uguale a 7 kg di -1 per ogni dado e avrà +10% di RM.

#### **TARLARE** (evocazione)

Sfera insetti

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti degli insetti, permette di tarlare 1 vegetale animato come 1 trent, 1 muffonide o anche 1 oggetto come 1 arma di legno o che abbia parti come il manico in tale materiale. Se la vittima è 1 mostro vegetale deve effettuare 1 TS contro inc. per non essere ricoperto di tarli che nel giro di 1d4 round lo ridurranno alla morte scavandolo mortalmente. Se invece il bersaglio è ad esempio 1 arma impugnata o 1 libro, etc. il proprietario che fallisce 1 TS contro inc., dovrà subire la rottura per la medesima causa, del suo oggetto.

#### **TISANA DELLA LUNA** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 tisana

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Preparata una tisana con bacche di belladonna e incantatene un po' sufficiente per 1 umanoide, permette di diminuire del 30% la probabilità di contrarre licanthropia nelle 24 ore successive all'ingerimento della tisana stessa. L'incantamento rimane per 3 giorni dopodiché il decotto perde le sue proprietà e deve essere buttato.

### **Cerchia V**

#### **BALSAMO CURAUSTIONI** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 balsamo

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia è esclusiva di druidi e culti della vegetazione. Permette di incantare 1 balsamo di erbe specificamente trovate, pestate e precedentemente preparato con *erboristeria* nwpr bastante a 1 umanoide, aumentandone le proprietà. Saranno curati 1d4 p.f. di ferite da ustione al ritmo di 2 p.f. per round e ripristinati 1d3 punti di caratteristiche persi a causa di ustioni o magie ustionanti al ritmo di 1 ogni ora. Resta incantato per 7 giorni dopodiché deve essere buttato.

#### **CRESCITA DEL SOTTOBOSCO** (natura)



Sfera vegetale degli alberi  
R. d'azione 60 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto cubo di spigolo 18 m  
Tiro Salvezza speciale

Questa magia può essere fatta solo in ambiente dove è presente qualche vegetale e della terra e è esclusiva di druidi e culti della vegetazione. Permette di far crescere la vegetazione nell'area d'effetto composta da rovi, rampicanti, alberi, piante di ogni genere caratteristiche dell'ambiente e del luogo, impedendone l'attraversamento nemmeno a FM 1. Se delle creature si trovano dentro l'area d'effetto, dovranno effettuare 1 TS contro soffio per poter muovere le braccia, ma dovranno tagliare la vegetazione con armi idonee come ascia, accetta, etc. In assenza delle quali resteranno intrappolate.

#### **EMOLINFA** (necromanzia)

Sfera insetti  
R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto il sacerdote  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo del culto degli insetti. Permette di tramutare il proprio sangue in emolinfa e cioè quel particolare liquido trasparente che è il corrispondente negli insetti. Questo permette di avere bonus +3 ai TS delle magie che colpiscono il sangue come la scuola di *necromanzia del sangue* e di causare la perdita di altrettanti p.f. a coloro che effettuano *tocco del vampiro* o altre magie che trasferiscono p.f. succhiandoli da vittime anziché di sommarli a chi effettua questi inc. necromantici. Qualora un vampiro succhiasse questo tipo di sangue mediante magie predette, morso o bevendo in altro modo, deve effettuare inoltre 1 TS contro inc. per non restare 1d3 round confuso in preda a conati di vomito di questo stesso liquido senza poter fare altro. Questo inc. non protegge dagli effetti del tocco di queste creature.

#### **FORMICHE ASSASSINE** (convocazione)

Sfera: insetti  
R. d'azione 80 m  
Componenti: V, S, M  
Durata 1 round  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è riservato a culti di insetti. Dal terreno escono innumerevoli formiche con 1d4 p.f. che ricoprono (senza necessitare TxC) 1 umanoide di taglia M o inferiore a 1 TS contro morte o essere spolpato a fine round.

#### **INCANTARE LE FOGLIE** (incantamento)

Sfera vegetale delle erbe  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto 1 foglia  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Permette di incantare 1 foglia cercata appositamente che verrà poi usata come ingrediente di una pozione o decotto o tisana curativo o addirittura ingerita direttamente. La velocità di ripristino dei p.f. aumenta di +1 ogni round senza superare il massimo previsto e il tempo necessario per vedere gli effetti curativi viene dimezzato. Se è necessario effettuare 1 TS o una prova di COS per verificare se viene debellata una malattia, un veleno, o simile anche magici, il beneficiario ha bonus +2 sul tiro.

#### **INCANTARE LE ZUCCHE** (incantamento)

Sfera: combattimento, vegetale delle erbe  
R. d'azione tocco  
Componenti: S, M  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto 1d3 zucche nel raggio di 3 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura di razza goblin. Il sacerdote incanta 1d3 zucche che se lanciate da lui come proiettili con 1 TxC, oltre a 1d2 danni, causeranno malus -5 ai TxC e al CAR fino a quando le vittime non si saranno pulite e lavate e sempre che falliscano 1 TS contro inc.

#### **RIDURRE A MUFFA** (necromanzia)

Sfera vegetale dei funghi  
R. d'azione 90 m  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 5

Area d'effetto 2d4 non-morti in 1 cubo con spigolo 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Con questo inc. fino a 2d4 non-morti fisici o corpi che sono in 1 cubo di spigolo di 18 m vengono ricoperti di funghi e muffe che li ridurranno in polvere se falliscono 1 TS contro inc. Scheletri, ghoul e zombie hanno malus di -3 a questo TS. Nell'area spunteranno grossi funghi saporiti.

#### **SOFFOCARE NELL'EDERA** (evocazione)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione tocco

Componenti S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Questo inc. causa l'aggressione di una pianta d'edera o altro rampicante che crescerà magicamente dai piedi fino a ricoprire la vittima umanoide (anche non-morto) di dimensioni M o più piccola morirà soffocata. Quelle più grandi o con FOR 21 almeno sono immuni.

### **Cerchia VI**

#### **ARMATA DI FORMICHE** (convocazione)

Sfera: insetti

R. d'azione 10 m x livello

Componenti: V, S, M

Durata 3 round

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti di insetti. Dal terreno escono innumerevoli formiche che costringono ogni oggetto solido non metallico o d'osso nel cubo di 9 m di spigolo a 1 TS contro distruzione ogni round. Tutto ciò che è collegato al terreno verrà distrutto in questo modo. I viventi possono scuotersele di dosso subendo solo 3d8 danni x round di permanenza nell'area.

#### **LIGNIFICARE** (incantamento/charme)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo della natura, della vegetazione e dei druidi delle foreste e comunque delle razze elfiche e mezzelfiche. Il sacerdote può trasformare 1 creatura non golem nell'area d'effetto, con i propri oggetti, in un albero tipico della zona semplicemente toccandola con la mano o con 1 bastone. Tale inc. funziona solo dove possono vivere gli alberi (non nel mare).

#### **MALEDIZIONE DELLO SCARABEO ASSASSINO** (convocazione)

Sfera necromanzia della sabbia, insetti

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno per livello

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 insetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie e agli insetti. Il sacerdote convoca 1 scarabeo magico che per la durata della magia cercherà di colpire la vittima indicata di cui conosce il Nome Antico, inseguendola in ogni posto sul piano essa si trovi (se è su un altro piano o lo raggiunge quando la magia è attiva, essa finisce istantaneamente). Il sacerdote può potenziare questo insetto con magie che egli possiede e che avranno una durata pari a quella di questa magia (ad es. *crescita animale*, *benedizione*, *aiuto*, etc.). Questo scarafaggio ha 1 morso velenoso che costringerà, oltre ai danni, a 1 TS contro veleno con malus di -4. Se fallisce la vittima morirà in 1d4 round. *Scacciare maledizione* fatta sulla vittima protegge da questo inc. per 1 girone. La componente materiale è della sabbia del deserto presa dentro una tomba.

#### **NUGOLO DEL CREPUSCOLO** (convocazione)

Sfera animale, insetti

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 2d4 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti di insetti o animali. Coprendosi semplicemente con il mantello, con 1 gesto il sacerdote si trasforma con il suo equipaggiamento in 1 nugolo di pipistrelli, topi o insetti volanti che si muovono a FM 36 dove vorrà. Allo scadere della magia o

prima se ritiene necessario, lo stormo si ricompatterà nel luogo da lui voluto per riacquistare le sue sembianze. Gli incantesimi funzionano normalmente come se in effetti fosse stato colpito lui. La componente materiale è un mantello che non si consuma.

#### **SACCO VELENOSO** (convocazione)

Sfera animale, combattimento

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questa magia è riservata a culti di animali. Dal sacco delle componenti (che è la componente materiale che non va a consumarsi), chi lancia questo inc. estrae 1 rettile velenoso e lo scaglia con 1 TxC con bonus +5 sull'avversario, con i modificatori della situazione: posizione elevata, sorpresa etc.

L'animale effettua 1 solo morso e scappa via. Se il TxC riesce, la vittima muore in 1d4 round.

#### **TISANA DELLA LUNA** (alterazione)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 tisana

Tiro Salvezza speciale

Questa magia è riservata a culti di divinità della natura e degli animali. E' possibile incantare 1 tisana precedentemente preparata con erbe rare che permette chi la beve ed è licantropo indotto da una maledizione a non perdere il controllo delle sue azioni quando di notte sarà sotto l'influsso della luna. Componente materiale è una tisana comprendente erbe rare di valore 1000 m.o. Il composto perde efficacia dopo 7 giorni comunque.

#### **TISANA DELLA SERA** (evocazione)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 umanoide ti taglia

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Preparata una tisana di erbe tra cui aglio e finocchio selvatico sufficiente per 1 umanoide di taglia M o più piccola, viene incantata con il tocco. Una volta bevuta, i vampiri e gli altri non-morti che s'avvicineranno a meno di 1,5 m, dovranno superare 1 TS contro inc. altrimenti desisteranno all'ultimo istante schifati, per riprovare ad es. il round successivo. La componente materiale è aglio e finocchio selvatico di valore 200 m.o. Il composto perde efficacia dopo 7 giorni comunque.

#### **TRONCO CAVO** (natura)

Sfera: vegetale degli alberi

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 albero

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. riservato a culti della vegetazione, etc. apre 1 bocca verticale nel tronco di un albero di dimensioni G o maggiori, capace di attaccare con 1 TxC con il thach0 del sacerdote 1 creatura di taglia M o inferiore nel 3 m di distanza e richiudersi con esso dentro. Essa deve fare 1 TS contro morte per sfuggirgli. Se fallisce, viene inglobata dentro questa bocca che si richiude soffocando o comunque non potendo muoversi finché non verrà liberata.

#### **VERMI NECROFORI** (necromanzia)

Sfera insetti, necromanzia della carne

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura e di insetti o zombie. Il sacerdote fa aggredire fino a 2 cadaveri o non-morti ogni 5 suoi livelli da numerosissime larve e vermi fino a spolparle. Le vittime hanno diritto ad 1 TS contro inc. con malus di 1 ogni 5 livelli del sacerdote. Se i bersagli sono zombi o affini (wight, etc.) fanno loro 2d6+2 danni per round. Cadaveri umanoidi di taglia M vengono spolpati in 2 round, per gli altri decide il master. Creature non di carne come golem, scheletri, vegetali, etc. sono immuni a questo inc.

### **Cerchia VII**

#### **COPRIRE CON LE FRASCHE** (natura)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione 160 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto cubo di spigolo 36 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura e fattibile solo in ambiente coperto di vegetazione sufficiente. Permette di proteggere gli animali (non mostri) e i mostri vegetali dalla visuale delle altre creature: fino al momento dell'attacco nel corpo a corpo, le piante si piegheranno dando loro copertura totale. Questo comporta che la presenza di animali, etc. verrà percepita da rumori nelle frasche ad esempio, ma non ci sarà la certezza di che razza di animale o mostro vegetale ci sia. Gli inc. che li bersagliano prevedono 1 TxC con malus -4 come le normali regole stabiliscono nel caso di mancata visuale e le armi da lancio hanno la probabilità del 70% di conficcarsi sui tronchi e rami dei vegetali di copertura anziché sui bersagli voluti.

#### **CRESCITA GIGANTE** (alterazione)

Sfera animale  
R. d'azione 30 m  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti di animali. Simile a *crescita animale*, fortifica le creature bersaglio nel raggio d'azione. Coinvolge 1 DV di animali e anche razze ibride come i licanthropi naturali non indotti da maledizioni, minotauri, centauri, etc. che avranno bonus +3 a FOR e COS e RM 30%.

#### **MALEDIZIONE DEGLI INSETTI** (maledizione)

Sfera: insetti, vegetale degli alberi  
R. d'azione 20 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto 1 albero  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riservato culti degli insetti, permette di incantare 1 albero secolare nei pressi del quale sono state seppellite delle vittime umanoidi o sui quali è stato impiccato qualcuno, bruciato umanoidi, etc. pronunciando anche il nome di 1 vivente. Da questo momento ogni notte da questo albero cavo al suo interno usciranno insetti notturni che cercheranno di uccidere la vittima designata della maledizione se nel raggio di 1 km x livello del sacerdote. Insetti possono essere formiche, sanguisughe, tarli, ragni, scorpioni, etc. Tale maledizione finisce quando questi insetti hanno ucciso la vittima e portatala dentro il tronco cavo anche a piccoli pezzetti o fino a quando non viene fatto 1 *scacciamaledizione* sull'albero in questione che però deve essere individuato con individuazione del male o desiderio fatto da chi ha livelli pari a chi ha fatto questa magia.

#### **REGNO SILVESTRE** (incantamento)

Sfera vegetale degli alberi  
R. d'azione 0 m  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 10 turni  
Area d'effetto cubo con spigolo 36 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. può essere fatto solo da druidi, i quali devono essere autorizzati ad avere un boschetto privato dai loro superiori riuniti nelle notti di luna piena. Con questa magia, il druido incanta 1 superficie di foresta: egli acquisisce *chiaraudienza* e *chiaroveggenza* in tale area e rende i vegetali presenti più robusti e intricati, obbligando chi si addentra a dover tagliarli per addentrarsi ancora o ad avere FM 1 e gli permette di controllare 1 liana di questo intrico ogni 4 livelli con CA -4, thac0 del sacerdote e 3 p.f. x livello. Può avvinghiare 1 vittima a prescindere dalla taglia e spollarla in ogni direzione nell'area d'effetto o in altre adiacenti con FM 6 m senza danni. E' necessario fare 1 TS contro inc. con malus-3. Se si supera si è sempre avvinghiati, ma si ha le braccia libere e quindi si può attaccare con armi da taglio, le altre non hanno effetto. Più tentacoli possono andare su 1 unico bersaglio. Quest'area è inaccessibile alle creature eteree (non-morti), che non riescono nemmeno a vedere dentro cosa c'è. Questo inc. è possibile solo in aree dove ci siano molti vegetali da alto fusto. Il sacerdote mantiene tali poteri quando si trova nell'area d'effetto o in altre aree soggette a tale incantesimo limitrofe e confinanti (attaccate tra loro). Quando ne esce perde tutti i bonus elencati prima, ma li riprenderà quando vi rientrerà. *Dissolvi magia* nell'area disattiva per 1d4 round le liane, la *chiaroveggenza*, etc., ma non ha altri effetti.

#### **RIVINCITA DELLA NATURA** (alterazione)

Sfera vegetale dei funghi e vegetale degli alberi  
R. d'azione 60 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6 turni  
Area d'effetto cubo con spigolo 72 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Tutto quello che è artificioso, costruito da umanoidi o che comunque non è il frutto del naturale sviluppo delle piante come anche tecnocostrutti e non-morti, viene distrutto e assorbito dall'ambiente, pervaso da

radici, muschio verde e da foglie o da sabbia e terra: una strada scomparirà, un castello di pietra verrà sgretolato, una diga in legno o altro materiale cederà, etc. Per evitare questo serve superare 1 TS contro distruzione.

#### **SPORE VELENOSE** (necromanzia)

Sfera vegetale dei funghi e delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 pasto

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Dalla mano del sacerdote vengono a crearsi delle spore che possono essere lanciate nel corpo a corpo facendo morire chi (umanoide respirante) nel raggio di 1,5 m fallirà 1 TS contro veleno. Se versate in 1 bevanda o messe in del cibo e consumate, causeranno la morte se chi le mangerà fallirà 1 TS contro morte con malus di -7.

#### **TISANA DELLA CURA** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 calderone

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Posto 1 calderone sul fuoco dove vengono messe erbe e fiori rari, dopo 1 turno di ebollizione, sarà pronto 1 decotto sufficiente a guarire da ogni ferita fisica 1d3 umanoidi di taglia M o P se bevuto entro 1 ora.

#### **TRAPPOLA DELLA PALUDE** (evocazione)

Sfera vegetale degli alberi, guardia

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Causa nell'area d'effetto di 1 quadrato di spigolo 3 m, la crescita di liane, edere, piante acquatiche infestanti nella palude che aggrediranno chiunque passerà da questo momento nel raggio di 18 m con 1 TxC con il thac0 del sacerdote. Tutto ciò che c'è dentro, creature, edifici, etc. verrà avvolto da piante lianiformi e i viventi soffocheranno. E' necessario 1 TxC per ogni umanoide o mostro da soffocare con thac0 del sacerdote. *Ind. delle trappole magiche* ha malus di 2% x livello per riuscire a scoprire questa trappola.

# SEZIONE NECROMANZIA

Ho pensato di dividere la necromanzia in base alle possibili fonti di insegnamento come potenti non-morti: ho diviso la scuola assumendo come "generica" quella trattata dai manuali ufficiali e sviluppando 5 diramazioni. Avremo quindi la *necromanzia della carne* basata su effetti su cadaveri e non-morti composti anche di questo come ad esempio gli zombie e riservata a chi studia solo questo tipo di applicazione della scuola. La *necromanzia delle ossa* basata su scheletri, etc. La *necromanzia del sangue* di ispirazione vampiresca utile soprattutto se nel corso delle avventure il mago avrà collezionato nel suo laboratorio fiale di sangue etichettato da più vittime possibili, quella *della cenere* sui fantasmi e quella *della sabbia* sulle mummie. Questi inc. non dovrebbero essere disponibili e fruibili da chi si specializza in un'altra diramazione di necromanzia o addirittura da chi non abbia studiato da questi specifici non-morti. L'idea di partenza era di garantire magie diverse ai vari necromanti, partendo dal fatto che le fonti sono diverse: un vampiro insegnerà cose basate sul sangue, etc.

## MILITARI

### PALADINO KITS

#### VENDICATORE: GENERICO

**Descrizione:** Questa classe rappresenta l'antitesi al bene, un paladino votato al male di allineamento LM obbligatoriamente. Rispetta i dettami della cavalleria, dell'ordine stabilito della legge e della religione al pari di un paladino buono, ma è fanaticamente malvagio.

**Ruolo:** Cavaliere rispettato e temuto al servizio di sacerdoti e nobili potenti i quali sanno di potersi fidare della parola e dei servigi di questo militare.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Ha le abilità del paladino tradizionale in chiave malvagia e accesso come il paladino alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a cura, necromanzia generica, *divinazione e combattimento*. Attira solo adepti e seguaci legali malvagi.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per sua crudeltà, ma certezza della sua parola data. Non può attaccare alle spalle, affrontare slealmente in duello chi s'appella al suo onore e ha in chiave malvagia tutte le altre norme etiche del paladino e le sue limitazioni.

## VENDICATORE: MIETITORE SCHELETRICO

**Descrizione:** Questo vendicatore è il condottiero di eserciti di scheletri di culti di questo genere o il mietitore di viventi armato di falciatore, mandato in missione da sacerdoti o addirittura autonomo, votato al male di allineamento LM, umano, mezzorco, rettile (yuan-ti, uomo-lucertola, etc.) o minotauro. Rispetta i dettami della cavalleria, dell'ordine stabilito della legge e della religione al pari di un paladino buono, ma è fanaticamente malvagio.

**Ruolo:** Cavaliere temuto al servizio di sacerdoti e/o nobili potenti i quali sanno di potersi fidare ciecamente della parola e dei servizi di questo militare.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Ha le abilità del paladino tradizionale in chiave malvagia e accesso come il paladino alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a cura, necromanzia generica, necromanzia delle ossa e combattimento. Il destriero e la spada sacra (può avere anche un falciatore) sono in chiave malvagia ovviamente. L'aura che normalmente dà malus ai TxC contro di lui di -1 è rivolta verso i mostri scheletrici. Può individuare il bene nel raggio stabilito per il paladino come descritto nel Manuale del Giocatore. Riesce a individuare la presenza di non-morti scheletrici nel raggio di 36 m: ne sente la presenza anche se non si concentra. Ha controllare non-morti anziché scacciarli.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per sua crudeltà, ma certezza della sua parola data. Non può attaccare alle spalle, affrontare slealmente in duello chi s'appella al suo onore e ha in chiave malvagia tutte le altre norme etiche del paladino e le sue limitazioni. Deve mantenere una corrispondenza con i suoi superiori ed eseguire le missioni che loro gli affideranno. Non può avere più tesoro di quello che porta con sé e ha solo l'abilità curativa verso i non morti scheletrici con le mani, anziché quella del paladino. Attira solo adepti e seguaci legali malvagi.

## VENDICATORE: GUARDIANO DEI SEPOLCRI

**Descrizione:** Questo vendicatore è il protettore di luoghi sacri alle mummie o tombe, sepolcri, etc. di allineamento LM, umano, mezzorco o minotauro. Rispetta i dettami della cavalleria, dell'ordine stabilito della legge e della religione al pari di un paladino buono, ma è fanaticamente malvagio.

**Ruolo:** Cavaliere temuto al servizio di sacerdoti e/o nobili potenti i quali sanno di potersi fidare ciecamente della parola e dei servizi di questo militare. Veglia il riposo delle mummie e le loro biblioteche.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. Ha bonus +1 alle prove di tutto ciò che riguarda anatomia, chirurgia, etc.

**Vantaggi:** Ha le abilità del paladino tradizionale in chiave malvagia e accesso come il paladino alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a cura, necromanzia generica, necromanzia della sabbia e protezione. Il destriero e la spada sacra sono in chiave malvagia ovviamente. Il destriero e la spada sacra sono in chiave malvagia ovviamente. L'aura che normalmente dà malus ai TxC contro di lui di -1 è rivolta verso i buoni. Può individuare il bene nel raggio stabilito per il paladino come descritto nel Manuale del Giocatore. Ha controllare non-morti anziché scacciarli.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per sua crudeltà, ma certezza della sua parola data. Non può attaccare alle spalle, affrontare slealmente in duello chi s'appella al suo onore e ha in chiave malvagia tutte le altre norme etiche del paladino e le sue limitazioni. Deve eseguire le missioni che le mummie gli affideranno. Non può avere più tesoro di quello che porta con sé e ha solo l'abilità curativa verso le mummie con le mani, anziché quella del paladino. Attira solo adepti e seguaci legali malvagi.

## VENDICATORE: NEFANDO CONDOTTIERO DEI CADUTI

**Descrizione:** Questo vendicatore è il condottiero di eserciti di zombie appartenente a culti di questo genere, mandato in missione da sacerdoti o addirittura autonomo, votato al male di allineamento LM. Può essere solo umano, gnoll, bugbear, orchetto, mezzorco, minotauro. Rispetta i dettami della cavalleria, dell'ordine stabilito della legge e della religione al pari di un paladino buono, ma è fanaticamente malvagio. Cavaliere temuto per il suo fanatismo è addestrato a servire la sua religione fino alla morte ed oltre e a imporla grazie alla diplomazia e a servitori non sempre vivi.

**Ruolo:** Cavaliere temuto al servizio di sacerdoti e/o nobili potenti i quali sanno di potersi fidare ciecamente della parola e dei servizi di questo militare.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e quelle dei sacerdoti. Ha bonus +1 alle prove di tutto ciò che riguarda anatomia, chirurgia, etc.

**Vantaggi:** Ha le abilità del paladino tradizionale in chiave malvagia e accesso come il paladino alle sfere sacerdotali agli alti livelli, ma limitatamente a cura, necromanzia generica, necromanzia della carne e combattimento. Il destriero e la spada sacra sono in chiave malvagia ovviamente. Il destriero e la spada sacra sono in chiave malvagia ovviamente. L'aura che normalmente dà malus ai TxC contro di lui di -1 è rivolta verso i non-morti di carne. Può individuare il bene nel raggio stabilito per il paladino come descritto nel Manuale del Giocatore. Riesce a individuare la presenza di non-morti di carne (ghoul, zombie, waith, etc.) nel raggio di 36 m: ne sente la presenza anche se non si concentra. Ha controllare non-morti anziché scacciarli.

**Svantaggi:** La sua fama è allo stesso tempo fonte di timore per sua crudeltà, ma certezza della sua parola data. Non può attaccare alle spalle, affrontare slealmente in duello chi s'appella al suo onore e ha in chiave malvagia tutte le altre norme etiche del paladino e le sue limitazioni. Deve mantenere una corrispondenza con i suoi superiori ed eseguire le missioni che loro gli affideranno. Non può avere più tesoro di quello che porta con sé e ha solo l'abilità curativa verso i non morti di carne come gli zombie con le mani, anziché quella del paladino. Attira solo adepti e seguaci legali malvagi.

## KIT DI RANGER: CACCIATORE DI VAMPIRI

**Descrizione e ruolo:** Questo kit è aperto a personaggi umani, mezzelfi, elfi e gnoll, addestrati a cercare e riconoscere vampiri: la sua razza nemica è quella ovviamente. Spesso sceglie questa carriera come vendetta personale: la sua famiglia potrebbe essere stata sterminata da loro. Spesso viaggia da un villaggio all'altro alla ricerca dei suoi nemici naturali o per risalire all'origine di 1 catena di contagio. Indaga nei luoghi sospetti, libera la comunità da loro anche senza alcun compenso ed esamina le vittime di attacchi per confermare o escludere il contagio. Nelle campagne che vedono solo occasionalmente la presenza di creature simili è lo specialista a cui ci si affida per scovarli e distruggerli.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei militari e dei sacerdoti. **Wpr:** nessuna restrizione.

**Vantaggi:** Può essere anche gnoll. E' in grado di fiutare la presenza dei suoi nemici naturali con una percentuale del 3% x livello. Questa abilità è simile a *senso del ladro* descritta nella *sezione generica* alla voce *vagabondi*.

Dal 9° livello (aggiungendone 1 ogni 3 livelli successivi) può incantare, con 1 preghiera particolare di 3 round, 1 proiettile di legno al giorno che se usato, nella giornata contro vampiri causa loro la perdita fino di 1d4+1 punti di COS per le prossime 24 ore.

**Svantaggi:** Correndo il rischio di diventare a sua volta 1 delle creature che odia, se questo dovesse accadere e non vedesse modo per guarire, cercherà 1 morte onorevole. Anche se guarisce si sentirà contaminato e si sottoporrà a lunghe prove d'espiazione per purificarsi a scelta del DM.

## ESPERTI DI MAGIA

Come descritto poco sopra, riporto le 5 nuove necromanzie intese come specializzazioni della generica descritta nei manuali ufficiali della TSR. Ogni mago può specializzarsi solo in 1 ramo a sua scelta e non può cambiare una volta intrapresa la specializzazione. Da questo dipende la caratterizzazione del mago necromante stesso e molto della sua personalità.

### NECROMANTE KIT: OCCULTISTA DEI CIMITERI

**Descrizione:** Necromante specialista che ha accesso a 1 diramazione riservata della necromanzia a scelta tra *necromanzia della carne*, *necromanzia del sangue* e *necromanzia delle ossa*. Questo kit è aperto a qualunque necromante: mezzorco, orchetto, orco magi, yuan-ti. Consente in pratica di fare necromanti anche a razze di quelle predette, dal momento che secondo il *manuale del giocatore* i necromanti sono solo umani.

**Ruolo:** Questi maghi incutono paura a causa del loro potere, ma hanno poca resistenza fisica per poter comandare direttamente. S'aggirano tra luoghi di morte come cimiteri o dove c'è stata una battaglia per procurarsi cadaveri per i loro studi e scopi magici.

**Nwpr: / Wpr:** vedi mago di base.

**Vantaggi:** Il maggior vantaggio è quello di poter essere di razza diversa dall'umano, con le abilità che ne consegue.

**Svantaggi:** Chiunque viene repulso dai loro modi di fare scontro e sinistri, hanno malus -3 alle reazioni sul CAR.

### NECROMANZIA DELLA CARNE

#### LIVELLO I

**AVVOLTOIO** (convocazione/necromanzia della carne)

R. d'azione 3 km

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago convoca 1 avvoltoio che inizierà a volteggiare sul luogo dove c'è un cadavere animale o umanoide, in tutti gli stadi di decomposizione, scheletro compreso, grazie alla sua vista che gli permette naturalmente di vedere a chilometri di distanza. Aiutato dalla magia, indicherà anche tombe, cimiteri e altro non oggetto di occultazione magica come dissimulazione nel raggio di 3 km. Al cenno del mago, cercherà 1 altro cadavere.

**MUOVERE LA CARNE VACILLANTE** (necromanzia della sabbia/necromanzia della carne)

R. d'azione 30 m

Componenti S

Durata 1 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con 1 semplice e impercettibile gesto della mano il mago può far sussultare 1 arto di 1 cadavere umanoide nei pressi per distogliere l'attenzione di eventuali nemici ad esempio. Dal 4° livello in poi riesce anche a far muovere, alzare 1 intero cadavere umanoide. Dal 6° questo mostro può afferrare con le mani (con FOR 3) e dal 7° livello il mago può farlo camminare con andatura imperfetta, vacillante come se fosse quasi ubriaco a FM 3. Questo cadavere non è in grado di combattere, ma serve come diversivo o per rallentare eventuali nemici. Ha 3 alle sue caratteristiche fisiche, CA 10 e 1d4 p.f.

#### Livello II

**AUTOPSIA** (necromanzia del sangue/necromanzia della carne/necromanzia della sabbia)

R. d'azione Speciale

Componenti V, S

Durata 1 ora

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 corpo per livello

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago può esaminare diversi corpi, ed ottenere risultati autoptici su di essi, individuandone la causa generale della morte (per ferite, avvelenamento, annegamento, ecc.) anche sul tempo passato dalla morte (con un scarto di 1 ora se è morto da meno di 24 ore, o scarto di un giorno se è morto dopo ma entro gli ultimi 30 giorni ; oltre i 30 giorni il risultato non può essere scoperto). Un cadavere può essere esaminato a round. Se il necromante ha la nwpr anatomia e/o chirurgia, può ottenere risultati molto più precisi (il tipo di veleno, caratteristiche dell'arma generiche) anche a livello temporale (ottenendo l'ora esatta della morte, anche se sono passati alcuni secoli). Autopsia non si limita ad individuare solo le cause della morte, ma è uno studio completo sullo stato del cadavere. I corpi da bersagliare dalla magia devono essere toccati dal mago mentre li esamina. Un necromante di 10° livello può però evitare di toccare i cadaveri, finché li esamina entro i 3 metri di distanza.

**INFETTARE CON LE LARVE** (necromanzia della carne/necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo causa la fuoriuscita di larve infette dalla carne di una ferita aperta del vivente bersaglio. Esso contrarrà immediatamente 1d3 malattie e avrà malus di -5 ai TS contro malattie necessario per debellarle dopo 1 girone di incubazione della stessa. Notare che non è chiaro subito che la creatura è malata. Lo si capirà il giorno dopo, anche se l'uscita delle larve sul momento è un chiaro indicatore che qualcosa non va.

### Livello III

#### **BLOCCO EMORRAGICO** (necromanzia della carne/necromanzia del sangue)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza neg.

Causa l'arresto dell'emorragie del vivente per la durata. Questo impedisce sia la continua perdita di punti ferita (se si usa la regola della morte a -10 p.f.) quando si è sotto i 0 pf, sia permette di poter torturare con più severità il "paziente", che non perderà sangue dalle continue ferite inferte (o meglio, ne perderà, ma molto poco). La componente materiale +è un coltello che non viene consumato dalla magia. La magia viene anche usata per esperimenti di aggiunta arti o altro. La vittima, se subisce danni durante la fase di Blocco Emorragico, deve fare un Tiro Salvezza per non svenire. Se è già svenuta, allora dovrà fare un shock corporeo per non perdere 1 punto di COS permanentemente (un solo punto di Costituzione può essere perso in questa maniera per giorno). La sopravvivenza è comunque garantita anche dopo il termine dell'inc. se le ferite verranno chiuse o ricutite.

#### **FORZA DELLO ZOMBIE** (necromanzia della carne)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura ogni livello in un area di 8 m di lato

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago di potenziare l'attacco delle creature di carne non-morte nell'area (zombie, ghastr, ecc.). Notare che creature già particolarmente forti fisicamente (come i vampiri) non vengono influenzati dalla magia. Forza dello Zombie da un bonus +2 al THAC0 e ai Danni alle creature nell'area. Fino ad 1 creatura ogni livello del mago può essere influenzata.

### Livello IV

#### **TRAPPOLA DI CARNE** (necromanzia della carne)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V

Durata speciale

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 cadavere

Tiro Salvezza neg.

Il mago rende un cadavere nel raggio d'azione una trappola per chiunque cercherà di toccarlo, o interagire con esso. I dettagli sono a discrezione del necromante. Può fare in modo che la trappola scatti solo se una magia necromantica colpisce il cadavere, oppure quando chiunque tocchi il cadavere, ecc. ecc. Il necromante può mettere più condizioni diverse che possono fare scattare la trappola (1 per livello). La trappola si rivela essere 1 emanazione di una nube verdastra nel raggio di 9 m che farà perdere 1 punto a COS o di FOR (scelta del caster) a chi fallirà 1 TS contro veleno. Tale gas non può fare scattare altre Trappole di Carne ma altre magie potrebbero (come una Palla di Fuoco), e dura per 1 turno, per poi dissolversi. Flussi di vento possono ridurre questa durata (Folata di Vento eliminano la nube in un round). *Ind. delle maledizioni e rimuovere maledizioni* funzionano contro *Trappola di Carne*, il cui effetto rimane sulla vittima finché un *Rimuovi Maledizioni*, *Neutralizzare Veleno*, o *Guarigione* viene lanciato su di essa.

#### **INCUBO DI CARNE** (necromanzia della carne)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 cadavere

Tiro Salvezza neg.

Quest'incantesimo va lanciata su un zombie, o altro non-morto di carne. Le sembianze del non-morto mutano (illusoriamente) a secondo di chi lo guarda, se costoro falliscono un Tiro Salvezza a -1 per ogni 5 livelli del mago. Chi fallisce il Tiro Salvezza vedrà nella creatura le sembianze di un suo caro (ma in stato non-morto), il che gli renderà difficile combatterlo (-4 al THAC0 e all'AC contro i suoi attacchi). I danni fatti dall'Incubo di Carne sono doppiati contro chi ha fallito il Tiro Salvezza (per un massimo di 10 danni aggiuntivi), e se la creatura viene distrutta, chi ha fallito il Tiro Salvezza deve farne un altro contro Paralisi od essere affranto per 1 round (perdendo qualsiasi azione).

### Livello V

#### **RIGOR MORTIS** (necromanzia della carne)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m



Tiro Salvezza neg.

Causa l'immediata paralisi di tutti i non-morti di carne come zombie, ghoul, ghast, wight, etc. che falliscono 1 TS contro paralisi nell'area.

#### **VIGOR MORTIS** (necromanzia della carne)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo bonus della COS 17 dei militari (+3 p.f. per ogni DV) a tutti i non-morti di carne come zombie, ghoul, ghast, wight, etc. nell'area.

#### **INNESTO PROVVISORIO\*** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Causa l'immediata distruzione di 1 arto all'umanoide toccato. L'arto (non i vestiti ecc.) marcisce e crolla in polvere. Non è possibile distruggere altro che una gamba o un braccio con questa magia. La forma inversa permette di far aderire perfettamente 1 arto di 1 cadavere umanoide al proprio corpo.

#### **HOMUNCULUS** (necromanzia delle ossa/necromanzia della carne)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio speciale

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il necromante partendo da 1 piccolissima porzione di tessuto prelevata dal suo corpo (basta 1 capello) e messo a sviluppare in qualcosa di simile a un'incubatrice preparata appositamente con apposite rune incise, riesce a produrre (è pronto dopo 1 anno) 1 sottospecie di umanoide, più magro di lui, dall'altezza variabile, che avrà INT pari alla sua -2. Fisicamente debole (8 a tutte le caratteristiche tranne INT), viene usato come fedele assistente di laboratorio. (la versione della necromanzia delle ossa usa un pezzo di dente, o di ossa, del necromante, e crea un servo scheletrico intelligente). Pur non potendo parlare, sa leggere e scrivere, e imparare alcune le abilità che possono essere utili. Non può imparare più di 3 abilità, che devono comunque esserle insegnate dal suo creatore. Fedele servitore del suo creatore, spazza, compie studi sui testi assegnatigli, fa pozioni, pergamene (se l'INT è sufficiente) nel doppio del tempo usuale, e quant'altro. Ha 1 p.f. per livello del mago e CA10. Tutti gli homunculi sono malvagi e seguono l'allineamento del loro padrone. Un necromante può avere fino ad un massimo di 1 homunculus ogni 5 livelli. L'homunculus può anche imparare e lanciare magie (impara automaticamente quelle del padrone, se ha l'intelligenza necessaria), ma può lanciare solo quelle corali e di solito solo in casi dove è da supporto al suo creatore.

#### **TRONO DI CARNE** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 anno

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 trono di carne

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. permette di rendere magico 1 trono fatto di carne precedentemente allestito con cadaveri etc. Grazie a questo inc. non deperiranno come normalmente farebbero. L'odore nauseante che si svilupperà nel raggio di 4,5 m farà perdere 1 punto a COS ai viventi che falliranno 1 TS contro veleno in ogni round di permanenza. Il materiale per questa magia è il sacrificio di un cadavere di 1 creatura magica o fatata, morta da non più di 24 ore. Tale sacrificio permette al trono di carne di mantenere i suoi poteri per un anno.

### **Livello VI**

#### **ESTRARRE INFORMAZIONI** (necromanzia della carne)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 6

Area d'effetto un cervello

Tiro Salvezza nessuno

Il mago ottiene informazioni e ricordi della creatura di cui mangia il cervello. Naturalmente il cervello deve avere dimensioni idonee ad entrare nello stomaco del mago e il master dovrebbe valutare l'effetto che l'ingestione di 1 cervello di creature che contenga acidi o veleni nel sangue causerebbe. Il mago pensa ad 1 argomento e ottiene i ricordi della creatura (oltre ai suoi); tale operazione può essere ripetuta ogni round, per ottenere altri ricordi della creatura, finché la magia dura. Il mago acquista temporaneamente anche il punteggio di INT del suo pasto se superiore al suo, altrimenti avrà +1. Il materiale è semplicemente il cervello da mangiare. Il cervello, una volta bersagliato dalla magia, deve essere mangiato entro l'ora.

**FIUME DI LARVE** (necromanzia della carne/necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello  
 Componenti V, S  
 Durata istantanea  
 Tempo di lancio 6  
 Area d'effetto cubo di spigolo 36 m  
 Tiro Salvezza neg.

Questo incantesimo causa la fuoriuscita dal terreno di silenziose larve infette capaci di far ammalare ogni vivente nell'area d'effetto che inevitabilmente ne verrà a contatto. Contrarranno infatti 1d3 malattie e avranno malus di -5 ai TS contro malattie necessario per debellarle dopo 1 giorno di incubazione delle stesse. La FOR e COS scenderanno di -1 ogni giorno per 1 giorno x livello del mago finché non saranno ridotti a Forza 3 e Costituzione 3, impossibilitati a muoversi o nutrirsi da soli, deliranti. Se ancora sotto l'effetto di una malattia dopo 30 giorni, la creatura muore.

**Livello VII****CREARE IBRIDO** (necromanzia della carne)

R. d'azione 10 m  
 Componenti V, S  
 Durata permanente  
 Tempo di lancio 1 ora  
 Area d'effetto speciale  
 Tiro Salvezza nessuno

Il mago è in grado di far funzionare correttamente le articolazioni e quant'altro della cavia (vivente) precedentemente sedata e alterata mediante innesti di "pezzi" di altri corpi di creature anche non dello stesso tipo. Il risultato è 1 ibrido deforme dalle abilità particolari dettate dai tipi di mostri usati. Il mago, seguendo le direttive del master, altera quindi cavie umanoidi preesistenti, creando 1 nuova razza ibrida. Nessun abilità magica viene trasferita dalle creature originali a quella nuova ibrida. Il mago può fondere fino ad 1 creatura per ogni 5 livelli in quella finale (un mago di 15° può fondere 3 creature in 1). Questi schiavi vengono usati spesso per compiere le più raccapriccianti azioni. Il fatto di subire l'uso di continue magie di charme e simili, ha provocato loro malus di -4 ai TS contro questi attacchi. Questi ibridi hanno sviluppato turbe psichiche e personalità malvagie. Chi viene morso da questi zombie a fine combattimento ha l'1% x ogni ferita ricevuta di contrarre una malattia che in 1d4 giorni lo farà morire. Le caratteristiche della creatura ibrida vanno prese da quelle originali (DV, #Att MV, AC, tipologie di attacchi). Inoltre, per ogni creatura originale fusa all'interno, l'ibrido ha 1 DV supplementare. Se la creatura originale aveva anche un potere magico (creatura magica), allora la percentuale di contrarre la malattia aumenta di 10% (per ogni creatura magica fusa in questo modo). La creatura ibrida ha però una debolezza: se viene decapitata, crolla a terra, morta.

**RICUCIRE\*** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco  
 Componenti V, S, M  
 Durata 2 round x livello  
 Tempo di lancio 1 round  
 Area d'effetto speciale  
 Tiro Salvezza speciale

Questo inc. cantilenato permette al mago di collegare in maniera ottimale tendini e tessuti con ago e filo appositi (componente materiale) partendo da più pezzi di cadavere umanoidi, cucendoli insieme al fine di poter animarli come mostri successivamente. Saranno sempre visibili le cicatrici dei rattoppi e caratterizzati da deformità uniche. La forma inversa (*Strappare*) permette tramite il tocco di distruggere 1 zombie o non-morto non etereo che fallisce 1 TS a -4 contro inc. Non c'è Tiro Salvezza per non-morti non-intelligenti o con 5 DV o meno.

**Livello VIII****INCANTARE IL GOLEM** (necromanzia della carne/necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco  
 Componenti V, S  
 Durata permanente  
 Tempo di lancio 1 turno  
 Area d'effetto 1 golem  
 Tiro Salvezza nessuno

Permette di incantare 1 golem di carne o d'ossa (a seconda del ramo di specializzazione di necromanzia intrapreso) tramite il tracciamento di rune e glifi su di esso, che sta creando con l'apposito procedimento descritto nel *manuale dei mostri* dandogli bonus +3 ai TS, THAC0, Danni e alla CA.

**VOLTO DEL MORTO** (necromanzia della carne/necromanzia della sabbia/necromanzia delle ossa/ombra)

R. d'azione 0  
 Componenti V,S  
 Durata 1 round per livello  
 Tempo di lancio 8  
 Area d'effetto raggio di 18 m  
 Tiro Salvezza speciale

Il volto del morto si carica di potere magico: ogni creatura che si trovi a 18 m o meno dal volto del mago che lo stia guardando nel volto, si spaventa a causa del volto che irradia terrore allo stato puro. Chi ha 5 DV/livelli o meno e fallisce 1 TS con malus -3 contro paura, muore. Chi la 6 DV fino a 10 DV ha diritto al TS senza malus. Chi ha più di 10 DV non rischia la morte ma se fallisce il TS deve scappare per la durata della magia. Chi è immune alla paura è ovviamente immune a Volto del Morto.

## Livello IX

### CHIMERA (necromanzia della carne)

R. d'azione 18 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questa magia è una versione avanzata di Creare Esperimento. La fusione però è molto migliorata. Infatti, fino ad un abilità magica per creatura viene mantenuta nella Chimera finale. Le abilità speciali come la rigenerazione saranno messe a comune, mentre 1 morso velenoso, 1 soffio di drago, etc. sarà abilità specifica di quella determinata bocca. Invece di ottenere +1 DV per ogni creatura presente, la Chimera ottiene un +2 Dadi Vita per ognuna. Il mago può creare mostri in questo modo con un limite di DV o livelli pari al doppio dei suoi livelli. Al contrario di Creare Esperimento, questa magia può essere usata anche su creature vive, finché sono comunque immobilizzate (legate, ecc.) e nel raggio d'azione della magia. Le creature non consenzienti devono fare 1 TS contro inc. con malus -4.

### LARVA DI CARNE (necromanzia della carne)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di creare un punto gravitazionale sul quale la carne dei morti nel raggio d'azione verrà calamitata per formare 1 verme gigante fatto di questo materiale che verrà usato come mostro lento ma letale. Tipico dei necromanti che seguono gli eserciti in guerra, usano i corpi dei caduti in battaglia per sferrare il colpo decisivo all'avversario. Il mostro creato ha INT 0 e si limita a muoversi a FM 6 nella direzione indicata dal suo creatore. E' un ammasso di carne dalla forma verminosa che ha caratteristiche variabili:

- meno di 100 cadaveri: nessun effetto, la magia fallisce.

- da 100 a 500 cadaveri: il mostro ha 20 DV, un THAC0 di 5, CA 8, #Att: 1, Danni: 5d10+5 (contro strutture 1d4 danni strutturali)

- da 500 cadaveri in su: il mostro ha 35 DV, un THAC0 di 1, CA 6, #Att: 1, Danni 5d10+5 (ogni creatura colpita deve fare un TS contro Soffio a -6 o morire, schiacciata) (contro strutture 3d4 danni strutturali). L'attacco della creatura è così ampio che colpisce un'area di 4m x 2m (il tiro per colpire si effettua contro chiunque nell'area).

Per "cadavere" si intende una massa di un corpo non-scheletrico di dimensione M integro. Corpi più piccoli o più grandi seguono le regole della Stazza (P, M, G, ecc.) per calcolare quanti cadaveri valgono. La creatura, per ogni DV, è lunga 1m, ha 10 p.f. e il suo attacco (coda) ha una portata di raggio attorno alla creatura di mezzo metro. Può essere colpito da ogni tipo di arma. Essendo a tutti gli effetti un non-morto ha le loro immunità. La componente materiale è il materiale per costruirla della carne cruda che il mago deve masticare e ingoiare.

### PUTRESCENZA (necromanzia della carne)

R. d'azione 0

Componenti S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette a chi lo fa e mangia 1 pezzo di carne cruda, di emanare 1 odore nauseabondo di carne in decomposizione per 1 round x livello che è ripugnante per i viventi ma che charma ogni non-morto non-etereo non-scheletrico nel raggio di 9 m. Ogni round di presenza nell'area deve superare 1 TS contro inc. o obbedirgli per la durata di charme. Sono immuni gli altri non-morti e tutti i non-morti con più DV o livelli del sacerdote.

## NECROMANZIA DEL SANGUE

### Livello I

#### ANALISI DEL SANGUE (necromanzia del sangue)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Quest'incantesimo permette al mago di analizzare la più piccola quantità di sangue per capire alcune cose del suo proprietario: la classe, l'età, il peso approssimativo, la razza, l'alimentazione, le malattie, il sesso, etc. Per le malattie magiche, Analisi del Sangue permette di individuarle solo se il mago è di almeno 10° livello. Anche il livello può essere approssimato con Analisi del Sangue:

Debole: 1-5

Medio: 6-10

Elevato: 11-15

Alto: 16-20

Epico: 21 e oltre

### **INDIVIDUARE TRACCE DI SANGUE** (divinazione/necromanzia del sangue)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 5 round + 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto r di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia il mago può trovare facilmente le tracce di sangue gocciolate nell'ambiente: le vedrà luminose e potrà quindi in seguito analizzarle.

### **SCALDARE IL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 rettile

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di scaldare il sangue del rettile toccato, dandogli bonus +1 all'iniziativa per la durata. Dal 10° livello tale bonus diventerà +2.

## **Livello II**

### **AUTOPSIA** (necromanzia del sangue/necromanzia della carne/necromanzia della sabbia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S

Durata 1 ora

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 corpo per livello

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago può esaminare diversi corpi, ed ottenere risultati autoptici su di essi, individuandone la causa generale della morte (per ferite, avvelenamento, annegamento, ecc.) anche sul tempo passato dalla morte (con un scarto di 1 ora se è morto da meno di 24 ore, o scarto di un giorno se è morto dopo ma entro gli ultimi 30 giorni ; oltre i 30 giorni il risultato non può essere scoperto). Un cadavere può essere esaminato a round. Se il necromante ha la nwpr anatomia e/o chirurgia, può ottenere risultati molto più precisi (il tipo di veleno, caratteristiche dell'arma generiche) anche a livello temporale (ottenendo l'ora esatta della morte, anche se sono passati alcuni secoli). Autopsia non si limita ad individuare solo le cause della morte, ma è uno studio completo sullo stato del cadavere. I corpi da bersagliare dalla magia devono essere toccati dal mago mentre li esamina. Un necromante di 10° livello può però evitare di toccare i cadaveri, finché li esamina entro i 3 metri di distanza.

### **CORROMPERE IL SANGUE** (necromanzia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Causa un cambiamento nella composizione del sangue vicino al mago nella quantità equivalente di 1 pozione/fiala (0,5 litri) ogni 2 livelli. Se verrà usata come componente per magie di necromanzia del sangue ad es., renderà nullo l'incantesimo. *Individuazione del veleno* ne smaschera la presenza.

### **INDIVIDUARE IL VIVENTE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata 5 round + 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura vivente

Tiro Salvezza nessuno

Il mago è in grado di sapere dove si trova la vittima vivente nel piano materiale. Il mago viene sempre a conoscenza della direzione nella quale si trova il bersaglio, ma la distanza è più vaga.

- tra 0 e 10 chilometri: si sa la distanza esatta.

- tra 10 e 50 chilometri: si sente che la vittima è vicina.

- tra 50 e 100 chilometri: si sente che la vittima è distante ma non troppo.

- tra 100 e 500 chilometri: si sente che la vittima è lontana.

- 500 chilometri e oltre: si sente che la vittima è molto lontana.

Se il bersaglio è su un altro piano di esistenza, uno spazio extra-dimensionale, o protetto adeguatamente da magie anti-individuamento, la magia semplicemente non dà risultati al mago (ma potrebbe dargliene se, durante la durata della magia, il bersaglio tutt'ad un tratto fosse individuabile).

La componente materiale è 1 bicchiere del sangue del vivente bersaglio dell'inc.

### **INFETTARE CON LE LARVE** (necromanzia della carne/necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. causa la fuoriuscita di larve infette dalla carne di 1 ferita aperta del vivente bersaglio. Esso contrarrà immediatamente 1d3 malattie e avrà malus di -5 ai TS contro malattie necessario per debellarle dopo 1 giorno di incubazione della stessa. La sua FOR e COS scenderanno di -1 ogni giorno per 1 giorno x livello del mago. Notare che non è chiaro subito che la creatura è malata. Lo si capirà il giorno dopo, anche se l'uscita delle larve sul momento è chiaro indicatore che qualcosa non va.

#### **PUGNALE DEL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 pugnale

Tiro Salvezza nessuno

Permette di incantare 1 pugnale che non appena colpirà 1 umanoide vivente, diventerà rosso assorbendo il liquido nella ferita.

È possibile incantare pugnali magici con questa magia, ma essi devono fare un Tiro Salvezza contro distruzione con bonus +4 (più eventuali bonus del pugnale) per non essere distrutti dal mischiarsi degli incantamenti. Questo pugnale potrà essere messo dentro 1 calderone (vedi magie di questa scuola), dove rilascerà il liquido della vittima di cui è impregnato.

### **Livello III**

#### **BLOCCO EMORRAGICO** (necromanzia della carne/necromanzia del sangue)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 vivente

Tiro Salvezza neg.

Causa l'arresto dell'emorragie del vivente per la durata dello stesso. Questo impedisce sia la continua perdita di punti ferita (se si usa la regola della morte a -10 p.f.) quando si è sotto i 0 p.f., sia permette di poter torturare con più severità il "paziente", che non perderà sangue dalle continue ferite inferte (o meglio, ne perderà, ma molto poco). La componente materiale +è un coltello che non viene consumato dalla magia. La magia viene anche usata per esperimenti di aggiunta arti o altro. La vittima, se subisce danni durante la fase di Blocco Emorragico, deve fare un Tiro Salvezza per non svenire. Se è già svenuta, allora dovrà fare un shock corporeo per non perdere 1 punto di COS permanentemente (un solo punto di Costituzione può essere perso in questa maniera per giorno). La sopravvivenza è garantita anche dopo il termine dell'inc. se le ferite verranno chiuse o ricutite.

#### **ODORE DEL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 50 m + 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Riservato ai tritoni, stando fermi round interi senza far rumore è possibile sentire la più piccola goccia di sudore o di una ferita di elfo marino o di tritone nella zona circostante se disciolta nell'acqua o presente nell'aria. Ogni round passato a concentrarsi sui suoni e sulle percezioni, c'è il 60% di possibilità di sapere la presenza, il peso, e tutte le informazioni utili ad esempio se il movimento è affaticato, se è svelto, etc. di tutti gli elfi e dei tritoni nel raggio di 100 m per livello. Non è possibile però analizzare più di 1 fonte di sangue per livello a round.

#### **RISUCCHIO DEL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza 1/2

Quest'incantesimo permette al mago di risucchiare 1d4+1 ampole di sangue da 1 vittima vivente. Un rivolo di sangue dalla vittima misticamente parte per arrivare dal mago che lo metterà in 1 recipiente sigillato e idoneo alla sua conservazione, magari per farne poi la componente materiale per magie. E' necessario che la vittima superi 1 TS contro inc. per ½ la quantità, arrotondata per difetto. La vittima perde altrettanti punti a COS finché non riposerà 8 ore consecutive o saranno passate 24 ore. La magia, se usata un'altra volta nell'arco di 24 ore successione per risucchiare molteplici quantità di sangue su uno stesso bersaglio, è meno efficace: nel caso di un Tiro Salvezza riuscito, la creatura resiste completamente ai suoi effetti.

#### **FUOCO SPIRITUALE DI KEDHRAAL** (necromanzia della cenere/necromanzia del sangue)

R. d'azione 30 m + 5 x livello

Componenti V, S, M

Durata istantaneo

Tempo di lancio 3

Area d'effetto r di 3 m

Tiro Salvezza ½

Il mago convoglia una considerevole fonte di potere nelle sue mani, attingendo alla sua forza spirituale. Questa energia può venir scagliata, esplodendo in una nube azzurra ed incendiando con un fuoco azzurro e freddo tutto ciò che si trova nell'area d'effetto. Solo le creature viventi ne sono colpite e

subiscono 1d8 p.f. ogni 2 p.f. che il mago sacrifica per lanciare l'incantesimo, sino ad un massimo di 10d8 p.f. Tale danno (alle creature) è dimezzabile con un TS contro inc. Il mago non può fare più di 4d8 danni + 1d8 danni per ogni 2 livelli sopra il 4°. Il mago può recuperare i p.f. spesi con le normali cure o riposo. Ingredienti sono 1 gemma azzurra (non si consuma) ed una stilla di sangue del mago proporzionale alle ferite inflitte.

#### Livello IV

##### **DIPENDENZA** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 35 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Rende magica 1 fiala di sangue del mago. La vittima umanoide alla quale sarà fatta bere ne diverrà dipendente: se almeno 1 volta ogni 7 giorni non ne berrà almeno 1 fiala, avrà malus -2 a COS cumulativo. Per evitare questi effetti la vittima ha diritto a 1 TS contro inc. con malus di -2 ogni giorno successivo. Per rimuovere questa magia dovrà ricevere *scaccia maledizioni e benedizione*, fatti da sacerdoti di pari livello almeno del mago.

##### **VENDETTA DEL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 2d4 round

Tempo di lancio 4

Area d'effetto cubo di 6 m di spigolo

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia esclusiva dell'underdark causa un abbassamento temporaneo della COS a tutti gli elfi e gli gnomi di superficie presenti nell'area d'effetto di 1 punto ogni 4 livelli del mago. Anche i relativi bonus ai TS dettati dalla COS vengono ridimensionati quindi. La RM se presente deve essere abbassata del 2% x livello del mago.

#### Livello V

##### **DEBOLEZZA EMATICA** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura vivente

Tiro Salvezza neg.

Il mago impone all'umanoide vivente, 1 TS contro inc. Se lo fallisce sarà preda di 1 temporanea debolezza che gli comporterà giramenti di testa, gambe fiacche, difetti alla vista, -1 a COS e malus -2 a tutti i tiri come se non riuscisse a sintetizzare gli zuccheri ingeriti normalmente, finché non riposerà 8 ore consecutive o fino a quando non passeranno 24 ore. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, miscela di erbe rare, nasi di coboldi, pelo di mantichora e del sangue della vittima (1 bicchiere). Quando sarà evaporato tutto il contenuto del calderone, la vittima (che deve essere presente nello stesso piano del mago) dovrà fare 1 TS contro inc. con malus di -2 o subire lo stesso effetto.

##### **RISUCCHIAVITA** (necromanzia della cenere/necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza ½

Dalla creatura viva bersaglio si nota 1 raggio rosso che va a finire sul mago. La magia causa 1d8 ogni 2 livelli di danni alla vittima (max 10d8) che vengono aggiunti a quelli che il mago ha in questo momento senza superare il suo massimo. La vittima ha diritto ad 1 Tiro Salvezza con penalità -4 per dimezzare il risucchio. Notare che la magia può uccidere 1 creatura, ma non togliere più punti ferita al bersaglio di quelli necessari per arrivare a -10.

#### Livello VI

##### **FERITE DEL PASSATO** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round ogni 4 livelli

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza speciale

Il mago riapre 1 importante ferita sulla vittima: non importa se è stata causata da armi contundenti (emorragie interne) o da taglio. Non importa nemmeno se è completamente rimarginata ormai da anni. La vittima ha diritto a 1 TS contro inc. con malus di -1 per evitare tale effetto. Se lo fallisce subisce la perdita di 1d3 punti ferita ogni 3 livelli del mago e 1 punto di COS ad ogni round finché non la tampona o finisce la durata. Se esiste una ferita ancor non rimarginata la vittima avrà malus ulteriore di -2 al TS. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, miscela di erbe rare e del sangue della vittima (1 bicchiere). Quando sarà evaporato il contenuto del calderone, la vittima (che deve essere nello stesso piano del mago) dovrà fare 1 TS contro inc. con malus di -4 stavolta o subire l'effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

**MALATTIA EMATICA** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 35 m + 5 m x livello/speciale

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza nessuno

Il mago è capace di debilitare la vittima vivente nel senso che la cura normale delle sue ferite ad esempio dormendo o tramite l'abilità di cura (casella non relativa), non funzionano affatto come neanche le cure magiche anche sacerdotali, che curano solo 1 punto ferita per livello della magia lanciata (l'unica eccezione è guarigione che fa recuperare metà dei punti ferita per difetto). La rigenerazione viene anch'essa rallentata (decuplicando il tempo di ricupero). La vittima perde anche 1 punto di COS. Per rimuovere questi effetti, dovrà ricevere prima 1 *dissolvi magie*, e subito dopo 1 *guarigione* (nello stesso round) fatti da casters di pari livello (almeno) del mago. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, miscela di erbe rare e del sangue della vittima (1 fiala). Quando sarà evaporato tutto il contenuto del calderone, la vittima che deve essere presente nello stesso piano del mago dovrà fare 1 TS contro inc. con malus-4 o subire lo stesso effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

**Livello VII****FASCINO DEL SANGUE** (necromanzia del sangue/charme)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti speciale

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza neg.

La vittima umanoide che fallisce 1 TS contro inc. prova attrazione per il suo sangue e sente la necessità spasmodica di vederne sgorgare dalle sue vene (il Tiro Salvezza avviene con penalità di 4 se la creatura vede del sangue su un'altra creatura in vista). Afferrerà quindi un qualsiasi oggetto affilato per ferirsi o strapperà bendaggi per aprirsi una ferita al fine di poter restare per la durata della magia ad osservare i disegni dei rivoli del sangue che verranno a crearsi attorno a lui e sugli oggetti vicini che si macchiano. Il danno medio per ogni round è di 1d3, e la perdita di 1 punto di Forza ogni turno. L'effetto cercato dal mago è lo stato di assenza di altre reazioni della vittima: non lo attaccherà, non chiederà aiuto, etc. finché qualcuno non lo scuoterà da questo suo stato o verrà ferito in altro modo che non sia provocato da lui stesso, considerando il dolore provato, necessario per ottenere la vista dei disegni così affascinanti. In questo stato, la vittima è rinchiusa nei propri pensieri, e fallirà in automatico qualsiasi Tiro Salvezza (che spesso la sveglierà dal torpore) e ovviamente non cercherà di difendersi da alcun attacco. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, miscela di erbe rare e del sangue della vittima (1 bicchiere). Quando sarà evaporato tutto il contenuto del calderone, la vittima (che deve essere presente nello stesso piano del mago) dovrà fare 1 TS contro inc. con malus di -3 stavolta o subire l'effetto.

**ATTIRARE PREDATORI** (convocazione/necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo riservato a ixitaxli e necromanti del sangue, consente di far emettere alla pelle di 1 creatura, tracce di sangue capaci di attirare, entro la durata della magia, predatori grandi nella misura/numero di 2 DV x livello. Questi possono essere squali, pesci, felini, mostri purché carnivori che abbiano recettori del sangue. Un volta convocati agiranno di istinto, probabilmente affamati, ma questo inc. non li obbliga a compiere azioni.

**FIUME DI LARVE** (necromanzia della carne/necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza neg.

Questo incantesimo causa la fuoriuscita dal terreno di silenziose larve infette capaci di far ammalare ogni vivente nell'area d'effetto che inevitabilmente ne verrà a contatto. Contrarranno infatti 1d3 malattie e avranno malus di -5 ai TS contro malattie necessario per debellarle dopo 1 giorno di incubazione delle stesse. La FOR e COS scenderanno di -1 ogni giorno per 1 giorno x livello del mago finché non saranno ridotti a Forza 3 e Costituzione 3, impossibilitati a muoversi o nutrirsi da soli, deliranti. Se ancora sotto l'effetto di una malattia dopo 30 giorni, la creatura muore.

**Livello VIII****SHOCK ANAFILATTICO** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza speciale

Il mago può provocare 1 shock anafilattico nell'umanoide vivente bersaglio: il suo organismo reagirà come se fosse stato intossicato da veleno animale o vegetale che ha in circolo e gli provocherà la morte sul colpo. La vittima ha diritto a 1 TS contro inc. con malus di -2 per evitare tale effetto e se lo supererà avrà malus di -2 a tutti i tiri per tutto il giorno. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, mistura di erbe rare e del sangue della vittima (1 bicchiere). Quando sarà evaporato tutto il contenuto del calderone, la vittima (che deve essere presente nello stesso piano del mago) dovrà fare 1 TS contro inc. con malus di -4 o subire lo stesso effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

#### **NUBE DI SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza: nessuno

Il mago lancia la magia su una creatura viva, che deve essere ferita (e dalle cui ferite deve sgorgare sangue, non importa la copiosità). Il sangue della creatura inizia a colare più rapidamente, facendo perdere 5 punti ferita ulteriori alla vittima. Durante questo tempo, il sangue fluttua letteralmente in aria in una nube fatta di filamenti rossi (che sono troppo poco densi per oscurare la vista) attorno al bersaglio (1 metro attorno a lui).

Alla fine del round, il sangue crolla a terra e la magia sembra scomparire. Ciononostante, la creatura è a tutti gli effetti maledetta e subirà, contro la prossima magia di Necromanzia del Sangue, una penalità di 6 al Tiro Salvezza e di 30% ad un eventuale resistenza al magico.

### **Livello IX**

#### **APPRENDERE DAL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza speciale

Permette di apprendere inc. memorizzati dalla vittima di cui beve il sangue nella quantità della solita fiala, incantato con il tocco: tale inc. degli stregoni (scelto casualmente tra quelli memorizzati nella giornata, soltanto stabilendo il livello) verrà scalata dalla vittima se fallisce 1 TS contro inc. con malus -5 nel raggio d'azione e potrà essere appresa con le relative prove. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, mistura di erbe rare e del sangue della vittima: 1 fiala. Quando sarà evaporato tutto il contenuto del calderone, la vittima che deve essere presente nello stesso piano del mago dovrà fare 1 TS contro inc. con malus di -9 o subire l'effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

#### **RISUCCHIO CORPOREO** (necromanzia del sangue)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza speciale

Il mago risucchia 3d6 punti di COS dall'umanoide nel raggio di 10 m x livello, che avrà fallito 1 TS contro inc. con malus -5 fino a quando non avrà riposato 8 ore consecutive o saranno trascorse 24 ore. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, mistura di erbe rare e del sangue della vittima (1 bicchiere/fiala). Quando sarà evaporato tutto il contenuto del calderone, la vittima (che deve essere presente nello stesso piano del mago) dovrà fare 1 TS contro inc. con malus di -9 o subire lo stesso effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

## **NECROMANZIA DELLA SABBIA**

### **Livello I**

#### **CORPO DI SABBIA** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0

Componenti V

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago con una parola riesce a trasformare il suo corpo e gli oggetti che indossa in polvere di cadavere essiccato e sabbia del deserto che si muoverà a FM 3. Questo inc. gli permetterà ad esempio di liberarsi se legato, passare da una porta chiusa, etc. In questa forma non può lanciare magie, parlare, etc. solo muoversi come un pugnello di sabbia mosso dal vento strisciando sul pavimento. Poi ritornerà nella sua forma normale.

#### **SABBIA GUARDIANA** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 3 m x 3 m



Tiro Salvezza nessuno

Il mago incanta la sabbia di un'area (non più grande di 3m x 3m). La sabbia, finché rimane nell'area, è magica e chiunque ci metta piede sopra viene influenzato dal suo potere, subendo una penalità di 1 ai TS per un giorno intero. Il mago è immune agli effetti della magia, e può decidere di rendere immune chiunque porti un determinato oggetto (da definire al momento del lancio).

#### **MUOVERE LA CARNE VACILLANTE** (necromanzia della sabbia/necromanzia della carne)

R. d'azione 30 m

Componenti S

Durata 1 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con 1 semplice e impercettibile gesto della mano il mago può far sussultare 1 arto di 1 cadavere umanoide nei suoi pressi per distogliere l'attenzione di eventuali nemici ad es. Dal 4° livello in poi, riesce anche a far muovere, alzare 1 intero cadavere umanoide. Dal 6° questo mostro può afferrare con le mani (considerare FOR 3) e dal 7° livello il mago può farlo camminare con andatura imperfetta, vacillante come se fosse quasi ubriaco a FM 3. Questo cadavere non è in grado di combattere, ma serve come diversivo o per rallentare eventuali nemici. Ha 3 alle sue caratteristiche fisiche, CA 10 e 1d4 p.f.

### **Livello II**

#### **AUTOPSIA** (necromanzia del sangue/necromanzia della carne/necromanzia della sabbia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S

Durata 1 ora

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 corpo per livello

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago può esaminare diversi corpi, ed ottenere risultati autoptici su di essi, individuandone la causa generale della morte (per ferite, avvelenamento, annegamento, ecc.) anche sul tempo passato dalla morte (con un scarto di 1 ora se è morto da meno di 24 ore, o scarto di un giorno se è morto dopo ma entro gli ultimi 30 giorni ; oltre i 30 giorni il risultato non può essere scoperto). Un cadavere può essere esaminato a round.

Se il necromante ha la nwpr anatomia e/o chirurgia, può ottenere risultati molto più precisi (il tipo di veleno, caratteristiche dell'arma generiche) anche a livello temporale (ottenendo l'ora esatta della morte, anche se sono passati alcuni secoli). *Autopsia* non si limita ad individuare solo le cause della morte, ma è uno studio completo sullo stato del cadavere. I corpi da bersagliare dalla magia devono essere toccati dal mago mentre li esamina. Un necromante di 10° livello può però evitare di toccare i cadaveri, finché li esamina entro i 3 metri di distanza.

#### **CONOSCERE IL NOME ANTICO** (necromanzia della sabbia/necromanzia della cenere)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Il mago tramite 1 canto riesce a sapere il Nome Antico di 1 umanoide presente nel piano materiale. Questo gli servirà insieme a ricerche specifiche per sapere le gesta, il giorno di nascita, etc. per avere vantaggi: più cose sa delle vittime e più pericolosi diventa la sua necromanzia. Deve avere 1 oggetto della vittima, che viene consumato dalla magia.

#### **VENTO DI SABBIA** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto Speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago con questa magia fa sollevare la sabbia in un'area di 5 metri di raggio, che si sposta magicamente (vento) con MV 24 nella direzione voluta. Chiunque finisca all'interno è accecato per un round. La sabbia poi viene consumata dalla magia.

### **Livello III**

#### **CREMARE** (necromanzia della cenere/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 cadavere per livello

Tiro Salvezza nessuno

Il mago fa apparire dei cadaveri umanoidi o animali nel raggio d'azione (fino ad 1 per livello del mago), 1 fiamma bluastra che brucia il corpo riducendolo in cenere e polvere impossibile da animare come non-morti fisici (scheletri, zombie, ghast, ecc.). Questa magia può essere fatta anche scrivendo su una pergamena o incidendo su della pietra il Nome Antico dell'umanoide: il raggio d'azione in questo caso diverrà 1 km x livello.

#### **LETTURA DELLO SCRIBA** (divinazione/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto personale  
Tiro Salvezza speciale

Il mago tramite un canto bisbigliato riesce a decifrare e leggere (non lanciare) pergamene sacerdotali con una percentuale del 20% +2% x livello o almeno a capire in genere a cosa serve. Lo stesso per le rune della magia runica sacerdotale o della geomanzia dei maghi geomanti.

#### Livello IV

##### **IDEOGRAMMI DEL SERVITORE** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di rendere magici ideogrammi fatti con inchiostro in precedenza su delle bende necessarie a rivestire il corpo di 1 umanoide per creare mummie di qualsiasi tipo. L'utilizzo delle stesse da parte del medesimo mago, gli consentirà di dare alla mummia bonus +2 a tutti i TS permanentemente. Se conosce il Nome Antico dell'umanoide il bonus sarà di +3 e la mummia guadagna anche un bonus di CA di 2. La componente materiale è una benda di ottima qualità e del raro inchiostro di origine marina di valore 200 m.o.

##### **LEGAME DELLO SCRIBA** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0  
Componenti V  
Durata la giornata  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia, il mago può potenziare il legame di una magia scritta su una pergamena (che deve creare lui) e lui stesso. Il beneficiario è sempre il mago. Se un altro necromante della sabbia dovesse usare la pergamena, non otterrebbe nessun beneficio. La magia va lanciata una volta a giorno, sulla pergamena, per ogni giorno della sua creazione. Alla fine della creazione della pergamena, il mago deve riuscire un Tiro Salvezza con una penalità pari ai giorni usati per la creazione della pergamena (di solito è il livello della magia creata). Se riesce *Legame dello Scriba* attecchisce sulla pergamena, altrimenti fallisce, e la pergamena viene distrutta. *Legame dello Scriba* permette al mago di mantenere la concentrazione quando usa la pergamena per lanciare la magia, anche se viene colpito, ferito, ecc. Mantenere la concentrazione non è automatico. Il mago deve fare una prova di Intelligenza a -X, dove X è il livello della magia lanciata. Il mago diminuisce la penalità di 1 per ogni suoi 5 livelli.

#### Livello V

##### **ASPETTO DA VIVENTE** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di riacquisire temporaneamente l'aspetto che aveva il mago/sacerdote da vivo reidratando i tessuti e assorbendo temporaneamente le bende sotto la cute. La pelle risulterà comunque giallastra, non al massimo della forma almeno e leggermente smagrito. L'aspetto non è illusorio. Il necromante può quindi riassaporare i piaceri della vita, anche se la durata non è perenne. In questo stato, il necromante non-morto guadagna alcune difese contro magie o poteri che potrebbero danneggiarlo. Viene scacciato come se fosse un mostro di una categoria superiore ed ottiene altrimenti un bonus +2 contro le magie che danneggiano i non-morti. La magia è di indubbio potere: il Carisma del necromante aumenta di 2 punti e l'incantamento risulta difficile da dissolvere: ogni tentativo di farlo subirà una penalità di 4 al tiro.

##### **VELO TOMBALE** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M.  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 stanza  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di preparare 1 stanza di dimensioni non superiore ad 1m di lato per livello per 1 uso futuro: nascondere se stesso o oggetti o sviare l'attenzione di intrusi. La magia dura 1 giorno per livello. Durante questo tempo, il mago, se vede la stanza, può attivare con 1 semplice atto di volontà l'effetto finale della magia: la stanza viene ricoperta da sabbia e tutto lascerebbe intuire uno stato d'abbandono di anni della stessa a chi entrasse da questo momento in poi. Se il mago è nella stanza, il suo corpo viene nascosto, ricoperto anche lui da sabbia e rincechisce fino a sembrare un cadavere disidratato come nell'inc. morte apparente, e anche gli oggetti sembrano subire uno simile stato di abbandono. Il mago rimane cosciente anche se non respira. In questo stato i veleni non fanno effetto perchè la circolazione è azzerata. Sente cosa succede all'interno della sua stanza e attraverso vibrazioni nella sabbia riesce a scorgere ogni movimento di eventuali visitatori in tempo per decidere cosa fare ; può ritornare in uno stato normale concentrandosi per un round. In tal caso, la magia smette progressivamente mentre il mago si risveglia. La componente materiale è della sabbia.

**STELE DI AHA** (geomanzia/necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco

Componenti V

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto 1 stele

Tiro Salvezza nessuno

Il mago cantilenando incide bassorilievi geroglifici su una tavola di arenaria o basalto, che abbellisce un edificio ad esempio il suo laboratorio o la sua casa, riguardanti 1 inc. di necromanzia della sabbia di livello fino al 3°. Da questo momento è possibile soltanto toccando la stele, lanciare l'inc. con velocità 1 (il tocco). Per il funzionamento è identico a lanciarlo da una pergamena. La stele perderà i bassorilievi che dovranno essere di nuovo tracciati con questo inc. per essere in un secondo tempo utilizzata. Solo inc. con tempo di lancio inferiore a 1 round e senza bisogno di componenti particolari possono essere così impressi. La componente materiale è una tavola di pietra di ottima qualità del valore 1000 m.o. e di peso almeno 300 kg.

**Livello VI****NOME DI POTERE** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0

Componenti V

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 m di raggio x livello.

Tiro Salvezza Speciale

Il necromante della sabbia pronuncia il proprio Nome di Potere, aggiungendoci un forte potere magico. Tale esperimento è pericoloso. Il mago deve fare immediatamente un Tiro Salvezza contro Paralisi od essere stordito per 1d4 round, inabile ad agire (avere o no un metabolismo non cambia il risultato). Se riesce, allora il Nome del Potere si propaga attorno a lui in un raggio di 1 metro per livello, e anche dentro il suo corpo e la propria essenza. Inoltre, fine alla fine del round, il necromante è immune a magie di livello 1-8 (o poteri magici simili, incluse cure magiche e simili). Per tutta la durata della magia, le magie lanciate dal necromante vengono lanciate come il mago fosse di 1 livello superiore per ogni suoi 4 livelli. Eventuali Tiri Salvezza contro le sue magie vanno fatte con una penalità di -3. Gli effetti intensificati funzionano soltanto nell'area d'effetto.

**PUNIZIONE DELLA SABBIA** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 turno

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia dimostra la superiorità in campo magico dei necromanti della sabbia. La magia va lanciata contro una creatura che è stata colpita, nelle 24 ore precedenti, da una magia lanciata dal mago. Il mago per prima cosa viene a conoscenza di quali magie lanciate da lui sulla creatura (nello stesso arco temporale) hanno avuto effetto (con i dettagli degli effetti), e su quali ha fallito il Tiro Salvezza. A questo punto, il necromante, se lancia una delle magie che hanno già influenzato la creatura nelle passate 24 ore, otterrà sulla creatura lo stesso risultato ed effetti (non si tirano Tiri Salvezza, dadi di danno, ecc. Gli effetti sono uguali a quelli passati).

**Livello VII****CONCEDERE CONOSCENZA** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 mummia

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo permette alla mummia creata dal mago/sacerdote di poter lanciare magie dei primi 2 livelli di inc. dei maghi, mediante oggetti magici e pergamene. Il livello con cui lo può lanciare per gli oggetti è fisso, come da manuale del master, per le pergamene è da considerarsi come quello della Mummia diviso per due. Componente materiale 500 m.o. di incenso.

**MASCHERA PETTORALE DEL COMANDO** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

E' possibile con questo inc. incantare una maschera pettorale in oro (minimo 2000 m.o.) al fine di proteggere la propria incolumità dalle mummie: Le mummie che saranno a meno di 9 m e che falliranno 1 TS contro inc. (anche non create da lui) dialogheranno, al massimo contraddiranno senza tuttavia attaccarlo anche indirettamente. Si faranno da parte senza seguirlo se lui vorrà abbandonare l'area, etc. Potranno anche essere reclutate per eseguire missioni. Questi effetti cessano se il mago effettuerà successivi attacchi contro di loro. Se conosce il Nome Antico delle mummie, l'eventuale Resistenza al Magico è metà e il TS avrà malus -7.

### **STELE DI AHA II** (geomanzia/necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco

Componenti V

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto 1 stele

Tiro Salvezza nessuno

Il mago cantilenando incide bassorilievi geroglifici su una tavola di arenaria o basalto, che abbellisce un edificio ad esempio il suo laboratorio o la sua casa, riguardanti 1 inc. di necromanzia della sabbia di livello fino al 5°. Da questo momento è possibile soltanto toccando la stele, lanciare l'inc. con velocità 1 (il tocco). Per il funzionamento è identico a lanciarlo da una pergamena. La stele perderà i bassorilievi che dovranno essere di nuovo tracciati con questo inc. per essere in un secondo tempo utilizzata. Solo inc. con tempo di lancio inferiore a 1 round e senza necessità di componenti particolari possono essere così impressi. La componente materiale è una tavola di pietra di ottima qualità del valore 1000 m.o. e di peso almeno 300 kg.

## **Livello VIII**

### **ASSASSINARE** (necromanzia delle ossa/necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Il mago tocca con il bastone 1 vittima non-golem che se colpita morirà sul colpo. I non-morti vengono considerati distrutti. Se usa il suo "Bastone Personale", allora il tiro per colpire avrà il bonus del bastone (che di solito è +3) che viene ampliato alla magia *Assassinare*, contro qualsiasi bersaglio.

### **RINSECCHIMENTO** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 8

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza Speciale

Quest'incantesimo permette al mago di uccidere e disidratare completamente 2 DV di creature viventi x livello presenti nell'area d'effetto. Il conteggio deve partire dalle creature con meno DV per poi coinvolgere quelle con più DV. Le creature hanno diritto ad un Tiro Salvezza per mitigare l'effetto. Se riescono il Tiro Salvezza, perdono -3 a COS per 24 ore. Vampiri, zombie e altri non-morti non-eteri con fluidi corporei, se colpiti da questo inc. perdono 10d6 p.f. dimezzabili con TS.

### **VOLTO DEL MORTO** (necromanzia della carne/necromanzia della sabbia/necromanzia delle ossa/ombra)

R. d'azione 0

Componenti V,S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Ogni creatura che si trovi a 18 m o meno dal volto del mago che lo stia guardando nel volto, si spaventa a causa del volto che irradia terrore allo stato puro. Chi ha 5 DV/livelli o meno e fallisce 1 TS con malus -3 contro paura, muore. Chi ha 6 DV fino a 10 DV ha diritto al TS senza malus. Chi ha più di 10 DV non rischia la morte ma se fallisce il TS deve scappare per la durata della magia. Chi è immune alla paura è immune a Volto del Morto.

## **Livello IX**

### **MASCHERA D'AVORIO** (necromanzia delle ossa/necromanzia della sabbia/geomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 maschera d'avorio

Tiro Salvezza nessuno

Permette di rendere magica 1 maschera d'avorio incisa con rune e raffigurante il suo volto di valore almeno 3000 m.o. che se avvicinata alla sua faccia, gli permetterà di non perdere l'inc. di necromanzia che sta lanciando se viene ferito e supera 1 prova di INT con malus (-1 x il livello dell'inc.).

### **PIRAMIDE** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 piramide

Tiro Salvezza nessuno

Per prima cosa è necessario aver costruito una piramide (di dimensioni volute e con stanze al suo interno di cui una ad uso di tempio) adornata e addobbata come ritiene e designata come sua futura tomba e suo tempio. Non è possibile avere più di 1 di questi edifici così destinati. Finché passerà

del tempo dentro questa costruzione non invecchierà e avrà gli stessi effetti di chiaroveggenza e chiaraudienza. E' possibile arreararla e difenderla come meglio pensa con glifi personalizzati con effetti raddoppiati e perfino lanciare una maledizione su chiunque cerchi di entrare non essendo invitato da lui. Tali maledizioni sono difficili da contrastare. Eventuali Resistenze al Magico si fanno a metà, e la penalità al Tiro Salvezza è pari al livello del Necromante. La componente materiale che non si consuma è appunto la costruzione che ci deve essere e quella che si consuma è almeno un blocco di pietra (tufo o calcarea) di valore non inferiore a 9000 m.o.

## NECROMANZIA DELLE OSSA

### Livello I

#### **PITTARE CRANI** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti: V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 scheletro

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti scheletrici. Il mago con pitture rare dipinge 1 cranio di uno scheletro da lui animato che verrà considerato di 1 DV maggiore contro scacciare/controlare non-morti. Le pitture includono il simbolo del mago (che deve essere rappresentato all'interno del disegno). Le pitture vanno preparate con speciali pigmenti mescolati a sangue fresco (di animali o altre creature). Il costo dei pigmenti è di circa 1 moneta d'oro.

#### **SEPOLTURA DEL RETTILE** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti: V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia può essere lanciata anche da maghi delle razze rettili. Il bersaglio deve essere morto da breve (le ultime 24 ore) ed essere una creatura rettile. La magia può essere usata in due maniere:

- Benedizione: il morto, finché è protetto dalla magia, non può essere fatto ritornare alla non-vita.

- Maledizione: il morto, se fatto ritornare alla non-vita, otterrà un maggior legame con essa, ottenendo un Dado Vita supplementare. Tale azione non è senza rischi, però, in quanto la creatura avrà diritto ad un Tiro Salvezza quando risorge per sfuggire al controllo del mago. Se questo succede, in caso di non-morto non-intelligente (scheletro), la creatura inizia un massacro distruttivo, cercando di annientare ogni forma vivente che possa incontrare.

### Livello II

#### **LEGAME D'OSSA MINORE** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 10 m

Componenti: V, S, M

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto Speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di creare un legame magico tra scheletri animati dal mago (di meno di 1 DV ognuno, quindi artigli scheletrici o piccoli animali scheletrici) e il mago stesso. Il legame permette al mago di "contattare x comandare" a distanza (finché rimangono entro 10 chilometri) un numero crescente (a secondo del livello) di queste creature scheletriche. Il necromante sente la presenza delle sue creature (se sono ancora integre, ferite, o distrutte) e può dare loro ordini mentalmente. La magia non permette di avere una visuale sulle creature o di capire sensazioni altre di quelle descritte. Legame d'Ossa Minore non può inoltre essere lanciata su scheletri intelligenti. Per creare il legame, il necromante deve lanciare la magia e potere vedere tutti i bersagli per la durata del casting. Costoro devono essere abbastanza vicino al mago (10m). Il numero di DV di creature scheletriche colpibile dalla magia è pari al livello del necromante. Nel caso il necromante avesse il suo Bastone d'Avorio, la distanza di comando si amplia fino ad inglobare tutto il piano di esistenza. Il materiale per questa magia è l'energia vitale del necromante: per ogni DV di creature legate in questa maniera, il mago perde 1 punto ferita (che possono essere recuperati normalmente). Necromanti non-morti ignorano le componenti materiali per questa magia.

### Livello III

#### **BASTONE D'AVORIO** (incantamento/geomanzia/necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 bastone o 1 mazzafionda

Tiro Salvezza nessuno

Il mago rende magico 1 bastone o 1 mazzafionda incidendoci ideogrammi e rune di valore non inferiore alle 500 m.o. che è la componente materiale e lo definisce come suo "bastone personale" che viene incantato diventando "arma +3" contro i non-morti. Se verrà distrutto, il proprietario perderà -1 a FOR permanentemente.

#### **SALVAGUARDIA DEL RETTILE** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco  
Componenti: V, S  
Durata Speciale  
Tempo di lancio Speciale  
Area d'effetto Speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia, che può anche essere usata da maghi di razza rettiloide, il mago incrementa le capacità di resistenza di uno o più scheletri della stessa razza. Lo scheletro ottiene un bonus +3 ai Tiri Salvezza. Salvaguardia del Rettile termina al primo Tiro Salvezza fallito del beneficiario, o quando lo scheletro ha subito danni per più della metà dei suoi punti ferita. Il mago può influenzare con Salvaguardia del Rettile un scheletro ogni suoi 5 livelli. Ogni scheletro richiede un round di attenzione per essere benedetto (da qui il tempo di lancio variabile della magia).

#### **INSPESSIRE LE OSSA\*** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto 1 vivente  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago toccando 1 vivente ne altera l'ossatura pur lasciando le sue funzioni vitali intatte: può ispessire la gabbia toracica facendo scendere di 3 punti la CA di base del vivente (un umano partirebbe da CA 7 anziché 10) o può far crescere denti incisivi o corna se già preesistenti che causeranno +1 danno per ogni dado di danno della fonte originaria (corni o denti). Le ossa, se sul corpo, sono così spesse che si notano chiaramente sul corpo della creatura, creando un effetto ripugnante ed innaturale (la creatura perde 3 punti di Carisma). La forma inversa peggiora di 3 punti le cose predette e funziona come forma inversa di questo inc. Ogni altra modifica ossea è possibile ma ha solo effetto scenico. *Dissolvimagia* ne annulla gli effetti.

#### **COSTRUIRE COL CORALLO O AVORIO** (alterazione/necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette di costruire un edificio in corallo o avorio di dimensioni inscritte in 1 cubo di 6 m di spigolo partendo da una piccola quantità di materiale. Strutture particolarmente complesse necessitano di una prova di Ingegneria per essere realizzate.

### **Livello IV**

#### **LEGAME D'OSSA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 30 m  
Componenti: V, S, M  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto Speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia è una versione potenziata di *Legame d'Ossa Minore*, e permette di creare un legame magico tra scheletri animati dal mago (senza limiti di Dadi Vita) e il mago stesso. Il legame permette al mago di "contattare x comandare" a distanza (entro 10 chilometri) un numero crescente (a secondo del livello) di queste creature scheletriche. Il necromante sente la presenza delle sue creature (se sono ancora integre, ferite, o distrutte) e può dare loro ordini mentalmente. La magia non permette di avere una visuale sulle creature o di capire sensazioni altre di quelle descritte. Legame d'Ossa può inoltre essere lanciata su scheletri intelligenti. Per creare il legame, il necromante deve lanciare la magia e potere vedere tutti i bersagli per la durata del casting. Costoro devono essere abbastanza vicino al mago (30m). Il numero di DV di creature scheletriche colpibile dalla magia è pari al livello del necromante. Se il necromante ha con sé il suo Bastone d'Avorio, il raggio di comando si amplia fino ad inglobare tutto il piano di esistenza. Il materiale per questa magia è l'energia vitale del necromante: per ogni DV di creature legate in questa maniera, il mago perde 2 punto ferita (che possono essere recuperati normalmente). Necromanti non-morti ignorano le componenti materiali per questa magia.

#### **TESCHIOMANIA** (incantamento/necromanzia delle ossa)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Tale magia permette di incantare 1 teschio che può essere tenuto nella mano al momento del lancio di magie di necromanzia senza impaccio alla componente somatica per dare malus -1 ai loro TS (si può tenere in mano solo 1 teschio). Dal 9° livello è possibile fissarlo permanentemente sul suo "bastone personale" (basta accostarglielo con tale intenzione) e darà +3 permanente ai TxC e bonus +7 ai TS per ricaricarlo di magie di necromanzia se magico a cariche. Il teschio inoltre può contenere: 1 livello di inc. di necromanzia delle ossa ogni 5 livelli del mago al momento dell'incantamento. Tali magie giornaliere devono essere scelte dal mago quando lo incanta e non possono essere più modificate, ma possono essere ricaricati come di consueto. Per ogni teschio incantato oltre al primo, il necromante perde 1 punto ferita che non può essere recuperato in alcun modo fino a quando non viene distrutto il teschio in eccesso. I maghi non malvagi devono avere il consenso dei morti di poter usare in questo modo i loro teschi.

#### **GABBIA D'AVORIO** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti: V, S, M

Durata Speciale

Tempo di lancio 4

Area d'effetto cubo di spigolo 3 m

Tiro Salvezza neg.

Il mago crea una gabbia fatta d'ossa che imprigiona 1 creatura di taglia M o più piccola. La gabbia non è un semplice cubo, visto che ossa spigolose spuntano riempiendo e circondando la vittima al suo interno. Qualsiasi movimento ferirà la creatura, facendola subire 1d4+1 danni. Potrà liberarsi spendendo 1 round cercando di forzarla con 1 prova di piegare sbarre, subendo però doppio danno dalle ossa. Dal 6° livello in poi tale prova avrà malus del 5% ogni 5 livelli successivi. La Gabbia può essere rotta con delle armi contundenti magiche, o armi da taglio con bonus almeno +2 (faranno però metà danni). La Gabbia d'Avorio ha i stessi punti ferita del mago, e una CA di 3. La Gabbia però rigenera i danni subiti, al ritmo di 3 punti ferita a round, finché c'è una creatura al suo interno. La durata della Gabbia è di 1 turno, ma ogni danno inflitto alla vittima al suo interno aumenta la durata di un turno ulteriore (se la vittima subisce 7 danni dalla Gabbia, la durata aumenta di 7 turni), grazie al legame con l'energia negativa della magia.

#### **MONUMENTO D'AVORIO** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti: V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto Speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago può lanciare la magia su una colonna, o altro monumento di avorio con bassorilievi scolpiti delle sue gesta e/o del suo esercito che celebrano il suo potere. Chi dichiarerà di essere incuriosito e di provare a capire cosa ci sia inciso su questo monumento deve effettuare 1 TS contro inc. o avere malus -1 ai TS contro di lui permanentemente. La maledizione sale a -2 sui TS contro le magie di Necromanzia delle Ossa del creatore.

*Scacciamaledizioni* funziona. La maledizione non è cumulabile con altre visioni di Monumento d'Avorio.

### **Livello V**

#### **DECALCIFICAZIONE** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti: V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.

Il mago causa la distruzione di tutti i mostri scheletrici nell'area, se essi falliscono un Tiro Salvezza a -4. Sono da escludersi quelli con più DV di lui. Se la differenza dei DV tra i scheletri e il mago è 10 o più, la distruzione è automatica (senza Tiro Salvezza). Notare che scheletri di 1 DV non hanno comunque Tiro Salvezza contro questa magia. Sono semplicemente troppo deboli. I Golem d'Ossa sono soggetti a *Decalcificazione*, sebbene sono da considerare di 4 DV superiore contro questa magia.

#### **HOMUNCULUS** (necromanzia delle ossa/necromanzia della carne)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio speciale

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il negromante della carne, partendo da 1 piccolissima porzione di tessuto prelevata dal suo corpo (basta 1 capello) e messo a sviluppare in qualcosa di simile a un'incubatrice preparata appositamente con apposite rune incise, riesce a produrre (è pronto dopo 1 anno) 1 sottospecie di umanoide, più magro di lui, dall'altezza variabile, che avrà INT pari alla sua -2. Fisicamente debole (8 a tutte le caratteristiche tranne INT), viene usato come fedele assistente di laboratorio. (la versione della necromanzia delle ossa usa un pezzo di dente, o di ossa, del necromante, e crea un servo scheletrico intelligente). Pur non potendo parlare, sa leggere e scrivere, e imparare alcune le abilità che possono essere utili. Non può imparare più di 3 abilità, che devono comunque esserle insegnate dal suo creatore. Fedele servitore del suo creatore, spazza, compie studi sui testi assegnatigli, fa pozioni, pergamene (se l'INT è sufficiente) nel doppio del tempo usuale, e quant'altro. Ha 1 p.f. per livello del mago e CA10. Tutti gli homunculi sono malvagi e seguono l'allineamento del loro padrone. Un necromante può avere fino ad un massimo di 1 homunculus ogni 5 livelli. L'homunculus può anche imparare e lanciare magie (impara automaticamente quelle del padrone, se ha l'intelligenza necessaria), ma può lanciare solo quelle corali, e di solito solo in casi dove è da supporto al suo creatore.

#### **RIGENERARE LE OSSA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 non-morto scheletrico

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di rigenerare 1d4 p.f. per ogni round di tocco continuativo con la mano o con il suo "bastone personale" allo scheletro animato da lui stesso, senza superare il totale dei p.f. Il potere di Rigenerare le Ossa avvolge la mano del mago per 1 round a livello, prima di scomparire. Notare che questo non è un semplice potere di cura, ma di rigenerazione: le ossa rotte vengono ricostituite, e se necessario, ricrescono. Non è possibile fare

tomare alla non-vita non-morti scheletrici distrutti, in quanto è venuto meno il legame con l'energia negativa che li legava (il corpo viene però rigenerato lo stesso, è solo che lo scheletro non è animato, e le ossa si staccano facilmente le una dalle altre). Con l'ausilio di *Ricollegamento Necromantico* è possibile ovviare a questo problema.

## Livello VI

### **FURIA OSSEA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 60 m

Componenti: V, S, M

Durata 1 turno

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 3 metri di raggio

Tiro Salvezza nessuno

Il necromante rende più rapido e forte scheletri, anche creati magicamente, nell'area d'effetto. Le ossa della creatura sembrano bruciare internamente di potere. I beneficiari guadagnano un effetto simile a Velocità (doppi attacchi, iniziativa e movimento) con un aumento dei danni di +2 per ogni dado di danno inflitto dai loro colpi fisici. L'effetto dura per 1 turno. Alla fine della magia (anche se è semplicemente dissolta), le creature devono fare un Tiro Salvezza contro Morte (senza bonus dovuto ad oggetti o altro) o sfaldarsi, consumati internamente dagli effetti della magia.

### **RICHIAMARE LEGAME D'OSSA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 10 m

Componenti: V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto Speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al necromante di richiamare scheletri legati a lui con *Legame d'Ossa Minore* o *Legame d'Ossa*. Il mago può richiamare fino ad 1 scheletro per livello (la cui somma complessiva di Dadi Vita non può essere superiore al suo livello). I scheletri appaiono in un punto deciso dal mago, entro il raggio d'azione. *Richiamare Legame d'Ossa* ha un prezzo, seppur leggero: qualsiasi *Legame d'Ossa Minore* o *Legame d'Ossa* tra il mago e le creature richiamate termina all'istante (niente impedisce di rilanciarlo in un futuro momento).

## Livello VII

### **ANIMARE BARRIERA OSSA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 muro o barriera ossea

Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia il necromante anima una barriera, o muro, di ossa creato magicamente o non. Ci sono 2 utilizzi possibili:

- Gabbia: chiunque si avvicini a 1 metro dal muro deve fare un TS contro Paralisi o essere ingabbiato al suo interno (il muro si rinchioda sulla vittima).
- Esplosione: chiunque tocchi la barriera la fa esplodere. Le ossa volano in tutte le direzioni, facendo 4d4 danni alle creature entro 3 metri (oltre i 3 metri, e fino ai 10 metri, c'è il TS per dimezzare). Oggetti incustoditi e non propriamente resistenti potrebbero essere distrutti dall'esplosione.

### **TRONO D'OSSA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata Speciale

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 trono di ossa

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di rendere magico 1 trono fatto di ossa precedentemente allestito, magari con 2 assi orizzontali come baldacchino-lettiga.

L'incantatore quando sarà seduto su di esso, darà agli scheletri sotto il suo controllo nel raggio di 5m/livello, i seguenti bonus:

- +2 ai danni e al THAC0 per scheletri con meno di 10DV

- +3 ai danni e al THAC0 per scheletri tra 10DV e meno di 20DV

- +4 ai danni e al THAC0 per scheletri con più di 20DV

Il Trono rimane attivo finché viene approvvigionato regolarmente di sacrifici di creature vive. Quando la procedura ha buon esito, la creatura viene assorbita e consumata dal trono, corpo e anima. Solo creature con un'anima possono dare energia al Trono, e devono essere consenzienti oppure incoscienti/in coma per essere assorbite. Ogni Dado Vita assorbito in questa maniera da energia al Trono per un giorno. Se più creature vengono sacrificate, il Trono le consuma tutte, ma sola quella con potenziale maggiore viene considerata.

### **TRAPPOLA DELLE LANCE** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.



Questo inc. allestisce istantaneamente 1 trappola magica celata nel terreno apparentemente normale, con un volume a scelta del caster (fino a un cubo di 9m di spigolo): chi ci passa sopra di taglia G o inferiore (a secondo della stazza), precipiterà per la profondità e verrà infilzato da 1d4+3 lance verticali d'ossa considerate magiche +4. La Trappola delle Lance è piuttosto efficace: un flusso d'aria aspirante aiuta i malcapitati a cadere al suo interno, dando un malus di 4 al TS per evitare la magia, e rendendo anche colpibili le creature volanti.

### Livello VIII

#### **ASSASSINARE** (necromanzia delle ossa/necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 vittima

Tiro Salvezza nessuno

Il mago tocca con 1 bastone 1 vittima non-golem che se colpita morirà sul colpo. I non-morti vengono considerati distrutti. Se usa il suo “*bastone personale*”, allora il tiro per colpire avrà il bonus del bastone (che di solito è +3) che viene ampliato alla magia Assassinare, contro qualsiasi bersaglio.

#### **DISSOTTERRARE OSSA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 settimana

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1d4+2 scheletri

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di razze sangueverdi e di necromanti della polvere. Dando un colpettino del “*bastone personale*” in terra, compare una fossa di 3 m di spigolo e di profondità 2 m per la durata di 1 turno, contenente 1d4 +2 scheletri di sangueverdi a scelta in condizioni tali da poter essere animati con al massimo 8 DV. Deperiranno perdendo gradualmente “*pezzi*” comunque in 1 settimana.

#### **INCANTARE IL GOLEM** (necromanzia della carne/necromanzia delle ossa)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 golem

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di incantare 1 golem di carne o d'ossa (a seconda del ramo di specializzazione di necromanzia intrapreso dal pg/png) tramite il tracciamento di rune e glifi su di esso, che sta creando con l'apposito procedimento descritto nel manuale dei mostri dandogli bonus +3 ai TS, THAC0, Danni e alla CA. Il volto del morto si carica di potere magico. Ogni creatura che si trovi a 18 m o meno dal volto del mago che lo stia guardando nel volto, si spaventa a causa del volto che irradia terrore allo stato puro. Chi ha 5 DV/livelli o meno e fallisce 1 TS con malus -3 contro paura, muore. Chi la 6 DV fino a 10 DV ha diritto al TS senza malus. Chi ha più di 10 DV non rischia la morte ma se fallisce il TS deve scappare per la durata della magia. Chi è immune alla paura è ovviamente immune a Volto del Morto.

#### **ANIMARE MOSTRO D'OSSA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 30 m

Componenti: V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto un quadrato di 1m di lato per livello

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago di animare le ossa nell'area d'effetto, creando un scheletro di dimensioni variabili, che ubbidisce agli ordini del suo creatore. L'area massima è di 1 quadrato di 1m di lato per livello, ma il necromante può scegliere un'area minore. Ossa già animate nell'area d'effetto sono immuni a Animare Mostro d'Ossa (in quanto sono già animate), ma muri o strutture d'ossa (non creati da magie), o le ossa distrutte di scheletri precedentemente animati, o semplicemente le ossa di morti sul campo, sono colpibili. Le ossa, per essere animate, non devono essere sepolte o richiuse in scatole (devono essere visibili nell'area). Lo scheletro così creato si anima nel corso del round (e finisce la sua metamorfosi a fine round), ed avrà un numero di Dadi Vita pari alla somma di:

- 1/10 dei Dadi Vita delle ossa provenienti da scheletri distrutti nell'area.

- 1/5 dei Dadi Vita delle ossa provenienti dalle ossa dei morti nell'area

I Dadi Vita si arrotondano per difetto. Non è possibile creare un non-morto con Dadi Vita superiore a quelli del caster con Animare Ossa (quindi è impossibile che non tutte le ossa nell'area vengano animate), ma il non-morto comunque ottiene un +2 al THAC0, e +2 punti ferita per Dado Vita.

Il non-morto, alla fine della durata di Animare Mostro d'Ossa, crolla in una pila d'ossa, con molte ossa che vengono anche consumate (cenere) dalla richiesta energetica della magia. Sarà possibile rianimarli di nuovo, ma come se le ossa fossero provenienti da morti nell'area (1/2 Dadi Vita).

Il materiale per questa magia non sono altro che le ossa sul campo.

### Livello IX

#### **MASCHERA D'AVORIO** (necromanzia delle ossa/necromanzia della sabbia/geomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 maschera d'avorio

Tiro Salvezza nessuno

Permette di rendere magica 1 maschera d'avorio incisa con rune e raffigurante il suo volto di valore almeno 3000 m.o. che se avvicinata alla sua faccia, gli permetterà di non perdere l'inc. di necromanzia che sta lanciando se viene ferito e supera 1 prova di INT con malus (-1 x il livello dell'inc.).

#### **SENTENZA** (necromanzia delle ossa)

R. d'azione 80 m

Componenti V, S, M

Durata 3 round

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Il mago evoca una forma minore della morte (appare come uno scheletro fluttuante vestito di nero) con in mano una bilancia. Con il suo braccio libero la morte indica per primo il mago tesso risucchiandogli del sangue (3d10 ferite) e ponendolo sul piatto. Successivamente si rivolge verso un'altra vittima (a decisione dello stregone) a cui vengono risucchiati 5 volte i p.f. inflitti precedentemente al mago ed anche questo sangue viene posto sul piatto libero della bilancia. Lo scheletro beve entrambi i vassoi e soddisfatto del sacrificio, scompare. La scena dura 2 rounds nei quali ne il mago ne la vittima non possono essere danneggiate ed attaccate in nessun modo da interventi esterni (ma possono attaccarsi a vicenda). L'unico modo (a parte desiderio e simili) per interagire con i bersagli è quello di Dissolvere la magia Sentenza. Es. Ragnarok utilizza il suddetto incantesimo e la morte gli infligge 15 ferite. Alla seconda vittima vengono estratti ben 75 p.f. (15x5) non dimezzabili in alcun modo. Componente: Un teschio umano.

#### **VASCELLO SCHELETRICO** (necromanzia delle ossa/tecnomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 vascello

Tiro Salvezza nessuno

Il mago può rendere magico toccandolo con 1 bastone 1 vascello o altra imbarcazione in avorio o comunque costruita in ossa di qualsiasi animale o mostro di valore doppio rispetto al normale. Ogni parte meccanica come il timone, la carena, etc. deve essere progettata e realizzata di questo materiale, ad esclusione delle vele e delle funi ovviamente e costituisce la componente materiale. Quando viene toccata, l'imbarcazione diventa magica e può inabissarsi o volare fino a 60 m di altezza dal suolo con il suo solito FM. L'imbarcazione e l'equipaggio hanno il 25% di Resistenza la Magico contro magie di natura e elettricità. L'equipaggio solitamente è composto da scheletri e ogni scompartimento della stiva varia da costruito a costruito a gusto dell'armatore. La componente materiale è almeno 7000 m.o. di avorio lavorato.

#### **MIGLIORARE IL RITUALE** (necromanzia della ossa)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago toccando 1 pozione o filatterio migliora la percentuale di successo del rituale della sua trasformazione.

**Lich:** dopo aver lanciato *incantare 1 oggetto, giara magica, permanenza e reincarnazione* su 1 oggetto di valore 1500 m.o. x livello del mago/sacerdote, è necessario preparare 1 pozione altamente tossica e incantarla con *forma d'ombra, permanenza, cono di freddo, morte apparente, animare i morti*. La notte successiva di luna piena la pozione è pronta e berla comporta 1 prova di shock corporeo per non morire senza possibilità di ritorno, nemmeno con magie.

**Drago spettrale:** pozione contenente i seguenti ingredienti: *controllo dei draghi malvagi, pozione di invulnerabilità, sangue di vampiro*. Il risultato varia (vedi tabella percentuale) e TS da superare secondo tabella anch'essa del manuale dei mostri. Migliorare il rituale permette di aumentare del 5% tale shock corporeo, e, in caso di fallimento, di riprovare di nuovo immediatamente tale prova ma a metà. Nel caso di riuscita alla prima prova, il nuovo non morto ne esce potenziato nella tempra e nello spirito: ottiene un bonus +1 contro tiri salvezza mentali, e guadagna ulteriori 5 punti ferita.

## **NECROMANZIA DELLA CENERE**

### **Livello I**

#### **FORZA DEL DEBOLE** (necromanzia della cenere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Toccando 1 umanoide vivente è possibile fargli perdere 1 punto di FOR per 8 ore. E' necessario 1 TxC. Questo tocco si scarica dopo 1d4+2 round.

Questo funziona anche per i TxC attraverso *mano spettrale* ad esempio.

#### **RACCONTO INQUIETANTE** (necromanzia della cenere/charme)

R. d'azione 18 m

Componenti V, S, M  
Durata 1d4 giorni  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza neg.

Quello che sembra essere 1 normale racconto triste e inquietante, lascia delle emozioni nel subconscio che impediscono di dormire a tutti gli umanoidi che lo hanno ascoltato. Chi chiuderà gli occhi avrà dei flash di immagini relative al racconto che lo spaventeranno e impediranno di dormire. Le penalità per la mancanza di sonno sono a discrezione del DM (come -1 ai tiri per ogni giorno di mancato riposo). *Sonno o dissolvimagia* fa finire l'inc.

## Livello II

### CONOSCERE IL NOME ANTICO (necromanzia della sabbia/necromanzia della cenere)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago tramite 1 canto riesce a sapere il Nome Antico di 1 umanoide presente nel piano materiale. Questo gli servirà insieme a ricerche specifiche per sapere le gesta, il giorno di nascita, etc. per avere vantaggi: più cose sa delle vittime e più pericolosi diventa la sua necromanzia. Deve avere 1 oggetto della vittima, che viene consumato dalla magia.

### POLTERGEIST MOLESTO (necromanzia della cenere)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza speciale

Il mago riesce a far avvicinare 1 spirito di 1 defunto (come da inc. *infrangere la tomba degli avi*) al piano materiale a tal punto che può essere sentita la sua voce e presenza nefasta e gelida dalla vittima bersaglio di questo inc. Questo spirito, che può essere visto con *individuazione dei non-morti* o altri inc. analoghi, è appunto impercettibile agli altri. Lamentandosi continuamente, per la durata dalla magia, provoca deconcentrazione alla vittima. E' necessaria 1 prova di SAG ogni round in cui la vittima subisce il poltergeist. Se fallisce la prova, avrà malus -2 ai tiri e alle prove per il round in corso.

## Livello III

### CREMARE (necromanzia della cenere/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto 1d4 cadaveri  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago fa apparire su 1d4 cadaveri umanoidi o animali nel raggio d'azione, 1 fiamma bluastro che brucia il corpo riducendolo in cenere e polvere impossibile da animare come non-morti fisici come scheletri e zombie. Questa magia può essere fatta anche scrivendo su 1 pergamena o incidendo su della pietra il Nome Antico dell'umanoide in alfabeto geroglifico. Il raggio d'azione diverrà 100 m x livello.

### FUOCO SPIRITUALE DI KEDHRAAL (necromanzia della cenere/necromanzia del sangue)

R. d'azione 30 m + 5 x livello  
Componenti V, S, M  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto r di 3 m  
Tiro Salvezza ½

Con questa magia, il mago convoglia una considerevole fonte di potere nelle sue mani, attingendo alla sua forza spirituale. Questa energia può venir scagliata, esplodendo in una nube azzurra ed incendiando con un fuoco azzurro e freddo tutto ciò che si trova nell'area d'effetto. Solo le creature viventi ne sono colpite e subiscono 1d8 p.f. ogni 2 p.f. che il mago sacrifica per lanciare l'incantesimo, sino ad un massimo di 10d8 p.f. Tale danno (alle creature) è dimezzabile con un TS contro inc. Il mago non può fare più di 4d8 danni + 1d8 danni per ogni 2 livelli sopra il 4°.

Il mago può recuperare i p.f. spesi con le normali cure o riposo. Ingredienti sono 1 gemma azzurra (non si consuma) ed una stilla di sangue del mago proporzionale alle ferite inflitte.

### INFRANGERE LA TOMBA DEGLI AVI (necromanzia della cenere)

R. d'azione 30 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto 1 corpo  
Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago riesce a creare 1 legame tra 1 vivente ucciso da lui e il mago stesso di cui conosce il Nome Antico: da questo momento consumando 1 oggetto di appartenenza del defunto, egli riesce a convocare lo spirito per fare quello che ogni inc. di questa scuola prevede. Se oggetto di *rianimare i morti* e altri inc. che riportano in vita, non sarà possibile creare tale legame fino a quando non sarà successivamente ucciso.

#### Livello IV

##### **FREDDA ARIA DI TOMBA** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata Speciale

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago incanta un'area ampia fino ad un cubo di 1 m di lato per livello. Chiunque entri nell'area fa scattare la magia (è possibile definire una parola di passo per bypassare la magia, e/o un oggetto con lo stesso scopo, ecc. ecc. a secondo delle volontà del mago quando lancia la magia). Una volta che Fredda Aria di Tomba si manifesta, rende percepibile una sensazione di presenze invisibili di fantasmi e altre creature invisibili legate al piano negativo in ogni vivente nel raggio di 5 m x livello che comporta una sensazione di disagio e freddo gelido anche se la temperatura non cambia. La magia una volta evocata dura 1 round per livello: ogni tiro di abilità (caratteristiche, abilità da ladro, ecc.) ha penalità di -5% ogni 4 livelli del mago nella riuscita.

##### **GUARDIA FANTASMA** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago obbliga un etereo che ha ucciso a fargli da guardia del corpo (costui deve essere prima evocato tramite magie come *infrangere la tomba degli avi*): il primo attacco fisico con armi ad esempio o proiettile magico come freccia di fuoco indirizzata su di lui, verrà parata da questo guardia che si frapperà a questo scopo. *Dissolvimagia* fa terminare questo inc. la creatura eterea è comunque invisibile e per accorgersi della sua presenza deve essere fatto 1 inc. per vederla.

##### **TUTORE** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio speciale

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con in mano 1 dei suoi libri (componente materiale) evoca per 1 round una entità dal piano negativo sotto forma di mezzo busto di ombra che dal libro si erge davanti a lui e che lancia un inc. scritto sul libro (come se fosse stato il mago a farlo al fine del r. d'azione, durata, etc. e senza l'obbligo delle componenti vocale e materiali se non particolari a scelta del DM) al posto di 1 di pari livello che quest'ultimo ha memorizzato in quel giorno e che verrà cancellato da quelli memorizzati stessi. Tale processo infligge 1d3 danni al mago a fine round e la velocità di questo inc. è quella della magia non memorizzata che viene fatta. Se al tutore viene fatta lanciare 1 magia di necromanzia, darà malus di -1 al TS se previsto. A fine round con 1 risata di altri piani, l'ombra si dissolve e il libro ritorna nello zaino se lasciato aperto.

#### Livello V

##### **RISUCCHIAVITA** (necromanzia della cenere/necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Dalla creatura viva bersaglio si nota 1 raggio verdastro che parte e va a finire sul mago. La magia causa 1d8 ogni 2 livelli di danni alla vittima (max 10d8) che vengono aggiunti a quelli che il mago ha in questo momento senza superare il suo massimo. La vittima ha diritto ad 1 TS con penalità -4 per dimezzare il risucchio. Notare che la magia può uccidere una creatura, ma non togliere più punti ferita al bersaglio di quelli necessari per arrivare a -10.

##### **RISUCCHIO DI FORZA** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 30 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza ½

L'umanoide vivente che fallisce 1 TS contro inc. con malus -3, perde 1d4+4 punti a FOR per la durata della magia e subirà 4d6 danni.

##### **MALEDIZIONE DELL'INFESTAZIONE** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 10 m  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 umanoide o 1 luogo  
Tiro Salvezza speciale

Con questo inc. il mago riesce a far avvicinare 1 spirito di 1 defunto (come da inc. *infrangere la tomba degli avi*) al piano materiale a tal punto che può essere sentita la sua voce e presenza nefasta e gelida dalla vittima bersaglio di questo inc. Questo spirito, che può essere visto con *individuazione dei non-morti* o altri inc. analoghi, è appunto impercettibile agli altri. Viene legato a 1 vivente o a 1 luogo e farà il possibile per portare alla morte la vittima o chi entra nel luogo. *Scacciamaledizioni* fa terminare l'inc. Questo spirito è legato a questo umanoide, anche non-morto o mostro e cercherà di farlo morire o di far distruggere il luogo. Non è possibile legare più di 1 spirito ad 1 luogo /persona con questa magia e se viene lanciato su 1 persona, allora essa beneficia di 1 TS per evitarne gli effetti. Lo spirito può agire con i poteri che aveva al momento della sua morte, ma li può usare solo 1 volta al giorno. Quando 1 potere viene così usato, lo spirito scompare per le prossime 24 ore, il tempo di ricaricare il suo legame con il mondo terreno.

## Livello VI

### INTERROGAZIONE DEI MORTI (necromanzia della cenere)

Portata: 100 m  
Durata: 1 round x livello  
Componenti: V, S, M  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto: 10m +1m/livello di raggio  
Tiro Salvezza: Speciale

Con questa magia, il Necromante della Cenere bersaglia un'area entro la portata della magia. In quest'area, i morti iniziano a destarsi. Semplici rivoli di fumo spiritico se rimane poco o nulla di loro, o parte dei loro corpi se queste rimangono ancora sul posto non decomposte. Il necromante può scegliere a questo punto di interrogare una o più di queste creature. Coloro che falliscono il Tiro Salvezza vengono bloccate sul posto e il mago può porre loro domande (una a round, qualsiasi sia il numero di creature). Una sola creatura risponde sempre, ma non è sempre la stessa: ad ogni domanda, risponde quella che ne sa di più. Le risposte sono sempre veritiere ma criptiche. Il mago può tentare di piegare la volontà della creatura che risponde, per ottenere risposte complete. Per fare questo, ogni round il necromante può fare un confronto di Saggezza contro la creatura. Eventuali penalità al TS alla creatura contro Interrogazione dei Morti si ripercuotono anche sul confronto. Ad ogni confronto perso, lo spirito perde 1 punto di Saggezza. Una volta arrivato a 0, la mente dello spirito è vinto e le risposte sono sempre complete. Il materiale per questa magia è un pezzo di corpo di una creatura morta almeno 100 anni fa. Il pezzo di corpo deve contenere almeno un osso integro.

### CENERE MORTUARIA (necromanzia della cenere)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata Speciale  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago, tramite la consunzione di un cadavere che va fatto bruciare per un giorno intero, può, usando le sue ceneri come componente materiale, cospargersene per richiamare il potere di Cenere Mortuaria. Il necromante ottiene a questo punto una limitata precognizione su eventi immediati che potrebbero ucciderlo, e bonus alle difese su questi effetti. La magia protegge il necromante per un numero di pericoli variabile a secondo del livello (1 ogni 5 livelli del mago). Solo pericoli mortali ed immediati sono presi in considerazione. Una Palla di Fuoco che colpisce il necromante ma senza fare danni sufficienti ad ucciderlo non sarebbe considerato un pericolo, ma lo sarebbe se il fallimento del TS porterebbe la morte al necromante. Una lenta lama oscillante che ferisce il mago ogni round non creerebbe nessun sentore tranne per l'ultimo colpo che potrebbe ucciderlo. Lo stesso vale per l'annegamento o altre cause di morti inevitabili che non si concludono in un round. Il necromante guadagna un bonus di +X sul primo tentativo (dove X è il numero di pericoli contro i quali Cenere Mortuaria protegge), e questo bonus scende di 1 dopo ogni attivazione. Un colpo di spada fatale potrebbe dare un bonus alla CA di +4 ad un necromante di 16° livello, mentre il prossimo un bonus di +3, e così via. Lo stesso vale per i Tiri Salvezza. Capacità ulteriori come Resistenza al Magico vengono anch'esse influenzate: Cenere Mortuaria influisce tutte le possibilità di salvezza possibili. Nel dubbio, considerare che un +1 è calcolato su base 20 (5% per ogni +1).

## Livello VII

### CONSUNZIONE DEI MORTI (necromanzia della cenere)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Il mago tocca un morto o non morto (se non-morto, ha diritto ad un TS a -4 per evitarne gli effetti). La creatura viene consumata completamente, trasformandosi in cenere che si disperde nell'ambiente circostante. Tale processo si consuma fino alla fine del round in corso. Il mago a questo punto può richiamare l'energia consumata per lanciare la prossima magia come se fosse di 4 livelli superiore e dando una penalità di 2 sul TS. Necromanti della Cenere particolarmente potenti (21° livello in su) possono risucchiare il potere dai morti (non dai non morti) con un semplice tocco senza mantenere il contatto (rimanendo però a 3 metri di distanza fino a fine round), il che li permette di fare altro nello stesso round. Il materiale per questo incantesimo è il corpo di un defunto.

### LUCE DEI MORTI (necromanzia della cenere)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round ogni 5 livelli  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Il mago sviluppa un fascio di luce da una mano (si estende dal palmo), lungo 18 m ed avente una circonferenza di raggio 5 cm. Qualunque creatura vivente che viene a contatto con il raggio bianco, fallendo 1 TS, subisce danni permanenti quantificabili nella perdita di 1 punto COS, FOR, DES e CAR per ogni round cui ne si è soggetti (tutte le creature che non posseggono tali valori subiscono 15 ferite a round, non dimezzabili). Se la vittima raggiunge lo 0 in uno dei valori sopraccitati, muore e nel giro di 1d4+1 round, si rialzerà come scheletro o zombie indipendente. La perdita dei valori è permanente, ma è possibile ripristinarli normalmente tramite restaurazione (ristora tutti i punti persi in un dato round). La luce riesce a superare ostacoli e muri di spessore non superiore ai 3 cm, quindi qualsiasi tipo di armatura e paramento è pressoché inutile, caso a parte se essi hanno bonus magici o se sono costruiti in argento. In questo ultimo caso, la luce verrà riflessa casualmente su un angolo di 180° rispetto a quello di incidenza. Se il raggio viene diretto contro creature inanimate (quali i golem) o non-moti, esse non subiranno alcun effetto. Comp. materiale: Le mani dello stregone devono essere bagnate dal sangue del cadavere di una creatura vivente.

### Livello VIII

#### **ATTRAVERSARE L'OMBRA** (necromanzia della cenere/ombra)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1d4+1 round  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago può immergere 1 parte del suo corpo o tutto sé stesso in una zona d'ombra e farla risbuca in un'altra zona d'ombra nel piano dove si trova. Questo permette di poter effettuare magie a tocco (non le altre) se nelle vicinanze del bersaglio vi è un po' d'ombra, di vedere quello che succede da un'ombra immergendo la testa nella propria oppure di teletrasportarsi (solo sé stessi). Quando sbuca da un'ombra, a volte è possibile che qualche creatura tenti di fuggire dal piano delle ombre anche se la magia non lo permette, saranno possibili vedere delle mani allungate in cerca di rifugio nel piano materiale. Certi studiosi del settore individuano in questa magia l'origine degli animali fatti d'ombra che rarissimamente è possibile vedere. Il mago può scegliere con precisione una zona d'ombra che vede o che può identificare ("l'ombra dietro la porta di casa mia"). Non è possibile spostarsi più di una volta per round con questa magia.

#### **FANTASMA** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 0  
Componenti V  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago pronunciando una semplice frase diventa immateriale fino alla fine dell'inc. può essere colpito fisicamente solo da armi d'argento o +3 o migliori, ma anche lui ha dei malus: può fare solo inc. che non prevedono contatto fisico come animare i morti, charme, ma non palla di fuoco. Può però fare mano spettrale e con quella molti inc. a tocco. Può attraversare anche la materia e non respirare, rimanendo indenne. Naturalmente è soggetto a tutti gli attacchi degli spettri (che non vede). Il mago può fare cessare la magia con un semplice atto di volontà.

#### **MAGIA ATAVICA** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 30 m  
Componenti V, S  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago fa comparire 1 poltergeist di 1 umanoide (come da inc. *infrangere la tomba degli avi*) allo scopo di insegnargli 1 inc. degli esperti di magia da lui conosciuti. Questo spettro reagisce come vuole e deve molto probabilmente essere convinto con argomenti per lui interessanti.

### Livello IX

#### **MATERIALIZZARE FANTASMA** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 40 m + 5 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto raggio di 9 m  
Tiro Salvezza speciale

Il mago convoca 1 fantasma (evocato con *infrangere la tomba degli avi*) di cui conosce il Nome Antico nel punto indicato, visibile anche nel piano materiale. I viventi nel raggio di 9 m devono fare 1 TS contro inc. con malus -4 o invecchiare (come da descrizione del Manuale dei Mostri, ma con efficacia doppiata, nessun immunità se non per sacerdoti sopra il 15° livello). Chi fa il Tiro Salvezza invecchia comunque di 1d4 anni. Se viene scacciato o colpito con un'arma d'argento, magica +2 o migliore scompare, ma non può come ogni mostro del genere essere distrutto in nessun modo. E' necessario possedere 1 oggetto del fantasma che non si consuma.

**POSSESSIONE** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza speciale

Permette di abbandonare il proprio corpo in uno stato di morte celebrale (attenzione al normale deperimento del corpo) e insinuarsi nel corpo di un altro umanoide di cui è saputo il nome reale. La somma di SAG, INT e livello delle 2 menti devono essere sommate e chi ha il valore più alto, prende il controllo del corpo e delle sue azioni. La mente inferiore può essere bandita dal corpo stesso oppure confinata in un angolo dal quale potrà assistere o meno alle azioni svolte dalla mente dominante: Se la mente dominante supera di almeno 9 la contesa, può cacciare l'altra al di fuori del corpo in 1 prigione magica creata in precedenza (anche intrappolare l'anima va bene e il bersaglio è da considerarsi "toccato"). Se la contesa è vinta con lo scarto tra 8 e 4, l'altra mente sarà segregata in 1 angolo dove non potrà fare nulla né accorgersi di quello che accade. Se invece è vinta di 3 o meno, assisterà impotente alle azioni della mente dominante (potrà però studiare e leggere quello che legge la mente dominante). In caso di parità è necessario per ogni azione effettuare una prova di SAG per vedere in quel round chi prende il sopravvento sull'altra. Se oggetto di charme, gli effetti andranno sulla mente che in quel momento ha il sopravvento. La mente dominante può tornare nel proprio corpo originale (sempre che ci sia ancora 1 corpo altrimenti verrà sbalzata fuori) quando vuole o se scacciata con scacciare non-morti con 1 numero di DV pari ai suoi DV x livelli, non importa quanta distanza ci sia tra il corpo e la mente purché siano nello stesso piano d'esistenza. Mentre i p.f., le caratteristiche, etc. del corpo rimangono le stesse, i TS vengono usati quelli della mente che domina del livello in cui è in questo momento. Può con l'esperienza passare ulteriormente di livello, ma solo le conoscenze verranno influenzate, il corpo e i p.f. resteranno quelli del corpo non proprio. Per evitare questo inc. necessario superare 1 TS contro inc. con malus -5 e i bonus della SAG.

**SACERDOTI**

Anche qui la divisione dei nuovi inc. in base alle 5 diramazioni portano a una differenziazione di necromanti fattibili a seconda del ramo del culto.

**Cerchia I****AURA NERA** (necromanzia)

Sfera necromanzia delle ossa

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 scheletro

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei culti basati sugli scheletri crea un'aura invisibile su di 1 scheletro non-morto toccato precedentemente animato dal sacerdote. Quando esso verrà ridotto a 0 p.f. o distrutto, nel raggio di 1,5 m da lui si svilupperà 1 nube che causerà la perdita di 1 punto a FOR per 8 ore ai viventi che non falliranno 1 TS contro soffio. Componente materiale è cenere di driade.

**CAUTERIZZARE LE FERITE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riservato a culti vampirici causa l'immediata cauterizzazione di ogni ferita del beneficiario vivente che subirà però -1 a COS per 1 ora.

**MUOVERE LA CARNE VACILLANTE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 cadavere

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo degli zombie e permette al sacerdote, con un semplice gesto della mano, di far muovere un cadavere di animale o umanoide. Se dotato di bocca, può parlare e dire determinate frasi, afferrare con FOR 6 chi gli è vicino, muoversi a FM 3, etc. Questi effetti hanno lo scopo di interagire, distrarre o attirare l'attenzione di altri per permettere la fuga ad esempio. Il corpo non mantiene i ricordi e le conoscenze che aveva da vivo, quindi è il sacerdote che suggerisce con un lieve collegamento mentale ciò che dice. Egli deve essere presente e vedere il corpo, altrimenti esso rimarrà fermo com'è.

**PITTARE CRANI** (necromanzia delle ossa)

Sfera: necromanzia delle ossa

R. d'azione tocco

Componenti: V, S, M

Durata permanente  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto 1 scheletro  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti scheletrici. Il sacerdote dipinge 1 cranio di uno scheletro da lui animato che verrà considerato di 1 DV maggiore contro *scacciare/controllare non-morti*.

#### **PUGNALE RITUALE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne e necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 pugnale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo di divinità vampiriche o zombie serve a incantare incidendoci rune e glifi 1 pugnale di valore almeno 200 m.o. che servirà nei rituali di sacrificio. Definendolo come "Pugnale per Rituali", darà bonus +2 alla velocità degli inc. se lo impugna. Non è possibile avere più di 1 pugnale così definito alla volta.

#### **SCALDARE IL SANGUE** (necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 rettile

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo di culti vampirici, causa 1d3 danni al sacerdote ma può scaldare il sangue del rettile toccato: bonus +1 all'iniziativa. Dal 10° livello il bonus diventerà +2.

### **Cerchia II**

#### **ANIMARE GLI ANIMALI MORTI** (necromanzia)

Sfera necromanzia delle ossa

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riservato a culti ispirati al mondo degli scheletri, rende possibile animare 1 scheletro animale secondo le regole dell'inc. di III° cerchia *animare i morti* partendo in questo caso da cadaveri di animali.

#### **COAGULARE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto fino a 1d4 umanoidi nel cubo di spigolo 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo di culti vampirici permette di bloccare l'emorragia e far coagulare il sangue di 1d4 umanoidi nell'area d'effetto.

#### **CONOSCERE IL NOME ANTICO** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia, necromanzia della cenere

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti di fantasmi o mummie. Tramite un canto bisbigliato il sacerdote riesce a sapere il Nome Antico di 1 umanoide. Questo gli servirà per avere vantaggi usando i suoi inc. Deve però avere 1 oggetto di sua appartenenza.

#### **INDIVIDUARE IL VIVENTE** (divinazione/necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata 5 round + 1 round x livello



Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura vivente

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati ai vampiri. Il sacerdote è in grado di sapere dove si trova la vittima vivente nel piano materiale. La componente materiale è 1 bicchiere del sangue del vivente bersaglio dell'inc.

#### **INFUSO DI SANGUE** (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo riservato a culti vampirici incanta per 1 ora il sangue contenuto in 1 fiaschetta sigillata toccata precedentemente preparata. Chi lo berrà, otterrà 1d4 p.f.: le sue ferite si rimargineranno in parte. E' possibile incantare fino a 1 fiala x livello in questo modo.

#### **LIBERARE LE FORMICHE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue, insetti

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura a sangue caldo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei culti vampirici o degli insetti permette di evocare 1 banco di formiche che dal suolo si diffonderanno ricoprendo tutto ciò che c'è in 1 cubo di spigolo 3 m e provocando fastidiose punture orticanti: 2d4 danni a ogni creatura presente. Pur senza apparenti altre conseguenze, scompariranno nel terreno a fine round e al termine dell'inc. rilasceranno ai piedi del sacerdote 1 contenitore per ogni vivente morso contenente del sangue della vittima (equivalente a 1 fiala) che può essere usato come componente per inc. di necromanzia.

#### **RAGGELARE IL SANGUE\*** (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza neg.

Questo incantesimo riservato a culti vampirici causa l'immediata sensazione di freddo a chi fallisce 1 TS contro inc. Avrà malus di -1 ai TxC e ai TS ogni 3 livelli del sacerdote. Se è un rettile un ulteriore malus di -2. La forma inversa detta *sangue ribollente* causa bonus ai TxC e ai TS per 1 round, ma poi malus ai TS e alla CA. I rettili sono immuni a questo inc. in questo caso.

### **Cerchia III**

#### **POTENZIARE LA CARNE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 10 m

Componenti S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti zombie o di culture di ispirazione animiste africane. Potenzia gli zombie toccati e animati da 1 sacerdote stesso fornendo loro 1 punteggio di FOR e della COS equivalente a quelli che avevano in vita. Chi viene morso da questi zombie a fine combattimento ha l'1% x ogni ferita ricevuta di contrarre una malattia che in 1d4 giorni lo farà morire. Chi vuole può con 1 TxC riuscito con malus di -6 cercare di decapitare questo zombie. Se riesce pone fine a questo mostro. E' necessario spendere 500 m.o. di unguenti.

#### **BERE IL SANGUE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo esclusivo di culti vampirici, permette al sacerdote di poter bere sangue del suo gruppo di appartenenza (rettile, sangueverde, sangue caldo) al ritmo di 0,5 litri (1 fiala/ampolla) ogni round per la durata dell'inc. Ogni quantità predetta di sangue ingerito comporta il ripristino di 1d3 p.f. persi senza superare il suo massimo. Ogni 3 round passati a bere (quindi 1,5 litri) di sangue ingerito, guadagnerà +1 a FOR senza superare mai il 18 x la durata di 1 ora x livello.

**CAMBIO DI MUTA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato di culti zombie o rettili e permette di assumere la faccia voluta di 1 umanoide della medesima taglia. La pelle del volto si romperà come quando 1 rettile cambia la muta. Sotto egli avrà 1 altro strato di pelle che gli conferisce la nuova identità. Allo scadere della magia, se ferito al volto o se bersaglio di *dissolvi magia*, perderà la pelle e sotto ci sarà 1 pelle uguale a quella originale. Scoprire che la persona che si ha di fronte non è quella originale non è facile, bisogna aver bene in mente i modi di fare e la voce dell'originale. *Visione del vero* scopre l'inganno.

**CORROMPERE IL SANGUE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo incantesimo esclusivo di culti vampirici, causa un cambiamento nella composizione del sangue vicino al sacerdote nella quantità equivalente di 1 pozione/fiala (0,5 litri) ogni 2 livelli. Se verrà usata come componente per magie di necromanzia del sangue ad esempio, renderà nullo l'incantesimo. *Individuazione del veleno* ne smaschera la presenza.

**FLAUTO D'OSSO** (necromanzia)

Sfera necromanzia delle ossa

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 5 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo di divinità scheletriche. Il sacerdote preparato precedentemente un flauto per cerimoniale intarsiato ricavato da un femore o altro lungo osso e che non si consuma con l'inc., inizia a suonarlo (deve avere una nwpr *strumento musicale*). Tutti i non-morti scheletrici nel raggio di 18 m vengono investiti da delle vibrazioni sonore che per gli altri è solo una musica e devono fare 1 TS contro inc. o restare immobili a sentire queste note, nonostante il loro creatore ad esempio gli imponga di attaccare, allontanarsi, etc. Dal 9° livello queste vibrazioni sono così forti che dal 2° round della melodia i mostri scheletrici con 5 DV o meno, devono effettuare 1 TS ogni round per non essere distrutti, gli altri subiscono 2d8 danni per round da impatto sonoro.

**IDEOGRAMMI DEL SERVITORE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riservato ai culti basati sulle mummie permette di rendere magici ideogrammi fatti con inchiostro in precedenza su delle bende necessarie a rivestire il corpo di 1 umanoide per creare mummie di qualsiasi tipo. L'utilizzo delle stesse da parte del medesimo sacerdote, gli consentirà di dare alla mummia bonus +1 a tutti i TS permanentemente. Se conosce il Nome Antico dell'umanoide il bonus sarà di +3. La componente materiale è 1 benda di qualità ottima e del raro inchiostro di origine marina di valore 200 m.o.

**INFRANGERE LA TOMBA DEGLI AVI** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 30 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 corpo

Tiro Salvezza nessuno

Esclusivo di culti basati sui fantasmi: il sacerdote riesce a creare 1 legame tra 1 suo avo di cui conosce il Nome Antico e il mago stesso: da questo momento consumando 1 oggetto di appartenenza del defunto, riesce a convocare lo spirito per fare quello che ogni inc. di questa scuola prevede. Se oggetto di *rianimare i morti* e altri inc. che riportano in vita, non sarà possibile creare tale legame fino a quando non sarà successivamente ucciso.

**INSPESSIRE LE OSSA\*** (necromanzia)

Sfera necromanzia delle ossa

R. d'azione tocco

Componenti S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto 1 vivente  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti di scheletri o simili. Il sacerdote toccando 1 vivente ne altera l'ossatura pur lasciando le sue funzioni vitali intatte: può ispessire la gabbia toracica facendo scendere di 3 punti la CA di base del vivente (un umano partirebbe da CA 3 anziché 10) o può far crescere denti incisivi o corna se già preesistenti che causeranno +3 danni. La forma inversa peggiora di 3 punti le cose predette e funziona come forma inversa di questo inc. Ogni altra modifica ossea è possibile ma ha solo effetto scenico. *Dissolvimagia* ne annulla gli effetti.

#### **ISPIRAZIONE LETTERARIA** (alterazione)

Sfera totale, necromanzia della sabbia  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto 1 pergamena  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti basati su mummie. Il componimento scritto che sta appunto scrivendo chi fa questo inc., sarà più incisivo delle parole scritte. Perfino le preghiere saranno più efficaci e se è una di inc. darà malus -1 ai TS se previsti. Saranno presenti forme pittoriche, miniature e quant'altro serva per abbellire il testo (serve la nwpr *leggere/scrivere*). Componente materiale che non si consuma è appunto la pergamena o affine supporto della scrittura come una tavoletta di argilla, papiro, stele, etc.

#### **PERCEPIRE LE TRACCE** (divinazione/necromanzia)

Sfera divinazione, necromanzia del sangue  
R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto personale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti vampirici. Con questo inc., stando fermi round interi senza far rumore è possibile sentire con il fiuto la più piccola goccia di sudore o di una ferita di elfo marino o di tritone nella zona circostante se disciolta nell'acqua o presente nell'aria, sentire il movimento degli arti inferiori cadenzato e specifico delle razze suddette sul fango e sulla sabbia dei fondali. Ogni round passato a concentrarsi sui suoni e sulle percezioni, c'è il 60% di possibilità di sapere la presenza, il peso, e tutte le informazioni utili ad es. se il movimento è affaticato, se è svelto, etc. di tutti gli elfi e dei tritoni nel raggio di 72 m.

### **Cerchia IV**

#### **BISBIGLI NOTTURNI** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere  
R. d'azione 10 m  
Componenti V, S  
Durata 1 giorno  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti basati su fantasmi. Il sacerdote incarica 1 spettro o altro etereo invisibile a occhio nudo, con 1 p.f. nel raggio d'azione della magia di cui conosce il Nome Antico di disturbare il sonno o le azioni di 1 umanoide vivente del quale possiede 1 oggetto. Da questo momento inizierà a cercare la vittima (meglio se il sacerdote gli dice dov'è), con l'effetto di perseguitarla durante le ore notturne (solitamente dedicate al sonno), rendendole impossibile il riposo. Il perseguitato rimane ad esempio vittima di incubi e gli è impossibile riposare adeguatamente e recuperare i soliti 1d4 p.f. ogni 8 ore di sonno, anzi il personaggio avrà malus di -1 alle reazioni cumulativo ogni notte, proprio perché non riesce a dormire) oppure verrà deconcentrato mentre ad esempio lancia magie (deve fare 1 prova di SAG tutte le volte che ne lancia uno per non sbagliarlo). Per far terminare immediatamente l'inc. c'è bisogno di *scaccia maledizioni* lanciato da 1 chierico almeno di 12° livello e *scacciare non-morti*. Il master interpreta la presenza di oggetti sacri nelle vicinanze della vittima che possono interferire con questa magia. La componente materiale è 1 oggetto della vittima.

#### **CONCEDERE CONOSCENZA** (necromanzia)

Sfera: necromanzia della sabbia  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto 1 mummia  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riservato a culti basati sulle mummie permette alla mummia creata dal sacerdote di poter lanciare magie dei livelli di inc. 1° e 2° dei maghi, mediante oggetti magici e pergamene. Il livello con cui lo può lanciare per gli oggetti è fisso, come da manuale del master, per le pergamene è da considerarsi di 4° livello.

#### **CONFINARE\*** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 80 m

Componenti V, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 presenza

Tiro Salvezza neg.

Questa magia esclusiva di culti basati su fantasmi serve per legare 1 spettro o altra creatura eterea, di cui conosce il Nome Antico e possiedono 1 oggetto che si consuma, a 1 luogo, dal quale non potrà andarsene: 1 cerchio di raggio 1,5 m, 1 castello, 1 stanza, 1 campo, etc. a scelta del chierico. Possono usare i loro poteri all'interno della loro "prigione", ma non hanno effetto fuori della stessa. La forma inversa permette di farla cessare.

#### **CORNO DEL COMANDO SUGLI SCHELETRI** (convocazione)

Sfera necromanzia delle ossa

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti di scheletri. Quando viene suonato il corno incantato con questo inc., tutti gli scheletri nel raggio d'azione devono fare 1 TS contro inc. o passare agli ordini del suonatore per la durata della magia.

#### **DEGNA SEPOLTURA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne, necromanzia delle ossa

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 cadavere

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al bene o agli zombie. Quando questo incantesimo viene lanciato su di un cadavere, esso ne rende impossibile l'animazione come non-morto una volta sepolto. L'effetto è permanente o fin quando non viene dissolto con *dissolvi magie* (ai fini di questo inc., il chierico che ha lanciato *degnata sepoltura* viene considerato come se avesse 10 livelli in più).

#### **ISTERIA DI SANGUE** (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 100 m

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche. Il sacerdote si ferisce con il suo Pugnale Rituale causandosi 1d4 danni e manda in 1 stato di frenesia 1 vittima presente nell'area d'effetto che sarà assetate di sangue e si getterà alla sua ricerca spasmodica, specialmente se è presente 1 traccia di questo liquido visibile, tralasciando la situazione in cui si trova. Andrà a leccarlo e succhiarlo immediatamente in preda a 1 forte impulso irrefrenabile. Se un compagno ad es. è ferito, lo morderà causando 1d2 danni più bonus della FOR e impedendogli quindi di fare quello che vorrebbe. Per evitare questo può effettuare 1 TS con modificatori per la SAG. Fatto su un vampiro dà ulteriore malus -5 al TS per resistere. Comp. materiale è il simbolo sacro.

#### **MANGIARE LA CARNE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo di culti basati sulle divinità zombi permette al sacerdote che lo fa di recuperare punti vita mangiando carne cruda sanguinolenta di umanoide o mammifero morto nella giornata: ogni round di pasto dà 1d4 p.f. La comp. materiale è infatti la carne fresca da mangiare.

#### **NASCONDESI NELLE TOMBE** (illusione/alterazione)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 stanza

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Con questo inc. la stanza dove c'è il sacerdote e magari qualche animale convocato magicamente, viene ricoperta da sabbia e tutto lascerebbe intuire uno stato d'abbandono di anni della stessa a chi entrasse da questo momento in poi. Il

corpo del sacerdote viene nascosto nella stanza, ricoperto anche lui da sabbia e rinsecchisce fino a sembrare un cadavere disidratato come nell'inc. *morte apparente*, tranne il fatto che è cosciente anche se non respira e non può far terminare anzitempo la magia. In questo stato i veleni non fanno effetto perché la circolazione è azzerata e rigenera 1 p.f. all'ora. Sente cosa succede all'interno della sua stanza e attraverso vibrazioni nella sabbia riesce a scorgere ogni movimento di eventuali visitatori in tempo per decidere cosa fare. La comp. materiale è un pugnello di sabbia.

#### **PAPIRO DELLO SCRIBA** (incantamento/necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V

Durata la giornata

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Il chierico che ha preparato personalmente una pergamena magica usando polvere di palude o di tomba, la incanta toccandola e cantando questo inc. Se usata nella giornata permette di non perdere la concentrazione se colpito o distratto in altro modo al momento del lancio.

#### **SANGUISUGHE CURATIVE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue, guarigione, insetti

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei culti degli insetti o vampirici permette di convocare 1d3 sanguisughe su 1 vittima toccata che inizieranno a succhiare sangue. Per ogni round la FOR di questa creatura s'abbasserà di 1 punto ma potrà effettuare 1 TS contro veleno con malus -3 per verificare se insieme al sangue succhiato, sono riuscite a eliminare il veleno e/o malattia nella vittima: se lo supera viene considerato bloccato il tempo necessario al veleno o alla malattia per agire. Per guarire servirà comunque *cura malattie, neutralizzare veleno o guarigione* come sempre.

#### **SCRIVERE CON IL SANGUE** (necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche. Con questo inc. è possibile rendere magica un'ampolla di sangue (di grandezza simile a quelle che necromanzia del sangue dei maghi produce) che verrà usata per scrivere pergamene magiche, il lanciatore potrà dare ulteriore malus -2 ai TS se il bersaglio della magia scritta sulla pergamena sarà lo stesso del sangue usato.

#### **SETE DI SANGUE** (necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto tocco

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche. Il sacerdote ogni round di durata di questo inc. può mordere viventi causando 1d2 danni + bonus FOR e 2 punti di FOR dalle vittime per le prossime 24 ore o finché non riposano 8 ore, curando altrettanti p.f. per sé. Insieme a questo il chierico viene a conoscenza dei pensieri della vittima in questo istante molti pensano alla famiglia, etc. Decide il master cosa riesce a percepire come ad es. un nome, un volto, un luogo, etc. Quando una caratteristica scende a 0, la vittima muore come da regolamento.

#### **SPIA FANTASMA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 presenza minore

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote convoca 1 spettro di cui conosca il Nome Antico e la lingua, dandogli 1 incarico: rispondere a qualsiasi domanda gli ponga, seguire, spiare e poi riferire quello che ha fatto 1 certa persona o cosa c'è in 1 stanza, etc. *Ind. dei non-morti*, etc. permette di percepire la presenza di questa presenza. *Dissolvi magia, confinare, scacciare non-morti*, etc., funzionano normalmente. Se viene scacciato o colpito con un'arma armi d'argento o magica +2 o migliore scompare, ma non può come ogni mostro del genere essere distrutto in nessun modo. Questo viene considerato un mostro con 1 DV in questa forma. Gli animali saranno irritati dalla sua presenza anche se non lo vedono.

### **TESCHIOMANIA** (incantamento/necromanzia)

Sfera necromanzia delle ossa

R. d'azione 0 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Tale magia esclusiva di culti scheletrici permette di incantare 1 teschio, che può essere tenuto nella mano secondaria al momento del lancio di magie di necromanzia, senza impaccio alla componente somatica, per dare bonus +1 alla loro velocità e malus -1 ai loro TS (si può tenere in mano solo 1 teschio). Dall'8° livello è possibile fissarlo permanentemente su di 1 oggetto (basta accostarglielo con questa intenzione). Se tale supporto è 1 bastone, darà +3 permanente ai TxC e bonus +7 ai TS per ricaricarlo di magie di necromanzia se magico a cariche, se è un'altra arma solo +1 al TxC e +3 ai soliti TS. Se fissato invece su elmo, armatura o scudo magici, etc. si permanentizzerà su di loro 1 dei seguenti poteri, usabili fino a 3 volte al giorno: *indiv. dei non-morti*, *invisib. ai non-morti*, +3 m di *infravisione*, +1d4 non-morti influenzati con *scacciare/controllare non-morti*, +2 ai TS di *giara magica*. Per ogni teschio incantato oltre al 2°, chi lancia tale inc. soffre -3 alle reazioni fino a quando non vengono distrutti quelli in eccesso. I chierici non malvagi devono avere il consenso dei morti di poter usare in questo modo i loro teschi.

## **Cerchia V**

### **ANIMARE MUMMIA DI STRACCI** (necromanzia)

Sfera: necromanzia della sabbia

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. riservato a culti basati sulle mummie, il sacerdote riesce a animare 1 cadavere essiccato o disidratato al fine di renderlo 1 mummia però più debole, partendo da 1 corpo umanoide ma non rendendo necessaria la procedura e i tempi descritti nel *manuale dei mostri* e anche pur non disponendo di bende di pregio, ma solo stracci o vestiti. E' necessario aver fatto *sopportare il freddo* in precedenza sul corpo. Vengono mantenuti livelli, personalità e caratteristiche che l'umanoide aveva in vita. E' comunque sotto il controllo da parte del sacerdote che lo anima.

### **ARMATURA SCHELETRICA** (necromanzia)

Sfera necromanzia delle ossa

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 24 ore

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 armatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo riservato a culti scheletrici rende magia un'armatura compreso crani-elmo conferendogli bonus +4 alla CA per 24 ore.

### **ASPETTO CADAVERICO** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo degli zombie. Il volto del sacerdote inizia a imputridire e deperire, come il resto del suo corpo, fino a renderlo quasi irriconoscibile, alterando così la sua altezza, peso, tratti del volto, conformazione fisica (-5 a CAR). Adesso se sta immobile verrà certamente scambiato per un cadavere. La circolazione sanguigna infatti rallenta fino a diventare impercettibile: i veleni e le malattie magiche agiscono e insorgono con 1 turno x livello di ritardo. *Ind. dei non-morti* rivela la presenza del sacerdote. Questa magia non peggiora le sue abilità né i suoi sensi come l'udito o il tatto e può fare tutte le azioni che fa normalmente con il vantaggio di non essere riconosciuto (anche se è necessario coprirsi per non spaventare la gente a causa dell'aspetto ripugnante). Finché perdurano gli effetti dell'inc. avrà bonus +4 ai TS contro magie che causano *morte*, *charme*, *blocco*, *gelo*. La magia termina a seguito di 1 parola del sacerdote o *dissolvi magia*. Componente materiale è della carne cruda da mangiare.

### **CONSERVARE\*** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo degli zombie. Questo inc. permette la conservazione del corpo oggetto della magia che non s'ossida come conseguenza del trascorrere del tempo come normalmente farebbe congelando la situazione attuale. Questo effetto permette, magari in seguito, anche di riportare in vita personaggi senza malus alla prova di resurr. I personaggi a cui sono stati risucchiati livelli di esperienza possono recuperarli

come se fossero stati risucchiati 1 ora prima. La versione reversa accelera la decomposizione dei corpi che avviene a ritmo doppio e anche dimezza il tempo utile entro il quale deve essere fatto il ripristino del livello o il tempo necessario entro il quale riportare in vita un corpo e dimezza la percentuale della probabilità di resurr.

#### **GIOCO DI ORGAR** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura vivente umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo dei fantasmi. Il sacerdote toccando 1 creatura vivente bersaglio la spedisce in 1 stato catatonico nel quale si accascia a terra, perdendo i sensi, prossimo alla morte. Il corpo etero della vittima si distacca dal corpo libero di muoversi, pur rimanendo entro 5 passi dal suo corpo materiale esanime. In questo stato è vulnerabile agli attacchi dei fantasmi ed essendo etero lui stesso può ferirli. Questo incantesimo molto sadico permette al chierico di uccidere la vittima inerme nel turno seguente senza che possa difendersi e facendolo vedere a sé stesso in diretta. I più malvagi chierici si lamentano di non poter sentire le urla dello spettro nel momento del colpo finale, ma sperano sempre che altri fantasmi presenti nella zona possano un giorno raccontarglielo. Se per puro caso non viene ucciso il corpo sul piano materiale, al termine della durata della magia gli effetti cessano e lo spettro ritorna nel suo corpo vivente che si risveglia dallo stato catatonico.

#### **MALATTIA EMATICA\*** (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura vivente

Tiro Salvezza neg.

Questo incantesimo riservato a culti vampirici causa all'umanoide vivente una malattia che lo porterà alla morte in 1d4 giorni se non riceverà *cura malattie o guarigione* da parte di un sacerdote di culti vampirici o comunque legati al sangue o alla guarigione specifici.

#### **MURO DI CARNE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 50 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo degli zombie. Il sacerdote crea un muro (che ha le dimensioni di 3 mq per livello, con altezza di 3 m) fatto di brandelli di carne di umanoide che gemono. Ogni creatura vivente che passi a meno di 30 m deve fare un TS con malus di 1 per non avere malus di 3 alle reazioni per 1d6 turni a causa del cattivo odore emanato. Per ogni 20 danni inflitti al muro ne crolla 1 mc. Le componenti materiali è della carne cruda da mangiare a morsi.

#### **PALUDE DEL SACRIFICIO** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo di culti basati sulle mummie, permette di rendere magica un'area paludosa bituminosa cubica di 9 m di spigolo con caratteristiche del fondo limaccioso e privo di ossigeno idonee per la normale creazione di mummie. Qualunque corpo umanoide verrà buttato dentro diventerà nel giro di 2d10 giorni una mummia di bitume (con +3 ai TS contro fuoco magico) sotto il controllo di chi ha reso magico questo luogo con la probabilità del 3% x livello del sacerdote. E' possibile individuare questa zona con *ind. delle trappole magiche e ind. delle maledizioni*. La componente materiale è variabile ma con costo 5000 m.o.

#### **RIGOR MORTIS** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 12 m

Tiro Salvezza neg.

Questo incantesimo riservato a culti basati sugli zombie causa l'immediata paralisi di tutti i non-morti di carne come zombie, ghoul, ghastr, wight, etc. che falliscono 1 TS contro paralisi nell'area.

**RISUCCHIAVITA** (necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue, necromanzia della cenere

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti vampirici o basati su fantasmi, Dalla creatura viva bersaglio si nota 1 raggio verdastro che parte e va a finire su chi fa questo inc. La magia causa 1d6 ogni 2 livelli del sacerdote di danni alla vittima (max 10d6) che vengono aggiunti a quelli che il sacerdote ha in questo momento senza superare il suo massimo.

**SANGUE VELENOSO** (necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 arma o artiglio

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti vampirici di razze rettili. Chi fa questo inc. può ferirsi arrecandosi 2 danni, con un'arma tagliente o a punta (componente materiale che non si consuma) o con gli artigli per rendere il proprio sangue su di essi velenoso. Chi viene ferito, deve superare 1 TS contro paralisi o bloccarsi per il round successivo. Solo chi fa questo inc. può usare l'arma con questi effetti.

**SANGUEVERDE DEL VIGORE** (evocazione)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei culti vampirici di razza sangueverde. Tagliandosi con il pugnale rituale (2 danni) il sacerdote può usare questo proprio sangue come componente materiale non speciale e non rara per poter lanciare 1 inc. di necromanzia generica o del sangue.

**STRITOLARE LA CARNE** (necromanzia della carne)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1d4 bersagli in 1 cubo di spigolo 6 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo degli zombie distrugge 1d4 non-morti fisici (non eterei) che falliscono 1 TS contro inc. o 1d4 viventi che subiscono la perdita di 1d4+1 punti a FOR e COS per 8 ore.

**TUTORE SPETTRALE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio speciale

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati ai fantasmi. Con in mano 1 dei suoi libri (componente materiale) evoca per 1 round un necromante del passato di cui conosce il Nome Antico sotto forma di mezzo busto spettrale che si erge davanti a lui e che lancia 1 inc. sacerdotale (come se fosse stato il sacerdote a farlo al fine del r. d'azione, durata, etc. e senza l'obbligo delle componenti vocale e materiali se non particolari a scelta del DM) al posto di 1 di pari livello che quest'ultimo ha memorizzato in quel giorno e che verrà cancellato da quelli memorizzati stessi. Tale processo infligge 1d3 danni al sacerdote a fine round e la velocità di questo inc. è quella della magia non memorizzata che viene fatta. Se al tutore viene fatta lanciare 1 magia di necromanzia, darà malus di -1 al TS se previsto. A fine round con 1 risata di altri piani, lo spettro si dissolve.

**VIGOR MORTIS** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza nessuno



Riservato a culti basati sugli zombie dà i bonus della COS ai p.f. per DV a tutti i non-morti di carne come zombie, ghoul, ghast, wight, etc. nell'area.

## Cerchia VI

### **ANIMARE LO SCHELETRO GIGANTE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia delle ossa

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 ora

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. riservato a culti scheletrici, il sacerdote riesce a animare 1 scheletro gigante (vedi manuale dei mostri) al di fuori di Ravenloft e con +2 alla CA e ai TS. Ricordiamo il rituale per animare scheletri giganti secondo il manuale dei mostri: partendo da 1 scheletro umanoide o semiumanoide, in 1 notte di nebbia è necessario *animare i morti, produce fire, ingrandire, resistenza al fuoco*. tutto fatto sulle ossa.

### **BENDAGGIO DELLA PROTEZIONE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 mummia

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo riservato ai culti basati sulle mummie conferisce alla mummia toccata e precedentemente animata, RM del 20% non cumulabile.

Componente materiale 300 m.o. di incenso.

### **FAME DEL GHOUL** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata 1d4 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1d4 creature in un cubo di 9 m di spigolo

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo culti ispirati al mondo degli zombie. Il sacerdote manda in uno stato di frenesia 1d4 vittime presenti nell'area d'effetto che saranno affamate di carne cruda e si getteranno alla sua ricerca spasmodica, tralasciando la situazione in cui si trova. Andranno a mordere immediatamente in preda a un forte impulso irrefrenabile. Se un compagno ad esempio è ferito, lo morderanno causando 1d2 danni più bonus della FOR e impedendogli quindi di fare quello che vorrebbe. Per evitare questo può effettuare 1 TS con modificatori per la SAG. Comp. materiale è della carne cruda da mangiare a morsi.

### **INFETTARE CON LE LARVE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne, necromanzia del sangue

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo riservato a culti basati sugli zombie, sui vampiri e sugli insetti, causa la fuoriuscita di larve infette dalla carne di una ferita aperta del vivente bersaglio. Esso contrarrà immediatamente 1d3 malattie e avrà malus di -5 ai TS contro malattie necessario per debellarle dopo 1 girone di incubazione della stessa. La sua FOR e COS scenderanno di -1 ogni giorno per 1 giorno x livello del sacerdote. *Cura malattie* funziona normalmente.

### **INNESTO PROVVISORIO\*** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo incantesimo riservato a culti basati sugli zombie causa l'immediata distruzione di 1 arto all'umanoide bersaglio insieme a 1d3 a COS. La forma inversa permette di far aderire perfettamente 1 arto, 1 occhio, lingua, etc. di 1 cadavere umanoide al proprio corpo per 1 giorno per livello. Scaduto il termine, diverrà polvere.

### **VERMI NECROFORI** (necromanzia)

Sfera insetti, necromanzia della carne

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1d4+2 round  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati su zombie e insetti. Il sacerdote fa aggredire fino a 2 cadaveri o non-morti ogni 5 suoi livelli da numerosissime larve e vermi fino a spolparle. Le vittime hanno diritto ad 1 TS contro inc. con malus di 1 ogni 5 livelli del sacerdote. Se i bersagli sono zombi o affini (wight, etc.) fanno loro 2d6+2 danni per round. Cadaveri umanoidi di taglia M vengono spolpati in 2 round, per gli altri decide il master. Creature non di carne come golem, scheletri, vegetali, etc. sono immuni a questo inc.

#### **MALEDIZIONE DELLO SCARABEO ASSASSINO (convocazione)**

Sfera necromanzia della sabbia, insetti

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno per livello

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 insetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie e agli insetti. Il sacerdote convoca 1 scarabeo magico che per la durata della magia cercherà di colpire la vittima indicata di cui conosce le gesta, il Nome Antico e altre informazioni, inseguendola in ogni posto sul piano essa si trovi (se è su un altro piano o lo raggiunge quando la magia è attiva, essa finisce istantaneamente). Il sacerdote può potenziare questo insetto con magie che egli possiede e che avranno una durata pari a quella di questa magia (ad es. *crescita animale*, *benedizione*, *aiuto*, etc.). Questo scarafaggio ha 1 morso velenoso che costringerà, oltre ai danni, a 1 TS contro veleno con malus di -4. Se fallisce la vittima morirà in 1d4 round. *Scacciare maledizione* fatta sulla vittima protegge da questo inc. per 1 girone. La componente materiale è della sabbia del deserto presa dentro una tomba.

#### **MATERIALIZZARE FANTASMA (necromanzia)**

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m

Componenti S, M

Durata 1 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto raggio di 4,5 m

Tiro Salvezza speciale

Il sacerdote convoca 1 fantasma di cui conosce il Nome Antico nel punto indicato, visibile anche nel piano materiale. I viventi nel raggio di 4,5 m devono fare 1 TS contro inc. con malus -4 o morire. Se viene scacciato o colpito con un'arma armi d'argento o magica +2 o migliore scompare, ma non può come ogni mostro del genere essere distrutto in nessun modo. E' necessario possedere 1 oggetto del fantasma che non si consuma.

#### **OCCHIO DEL MAHAT (necromanzia)**

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Ad un'altezza di 3 m sulla testa del sacerdote compare un occhio luminoso color oro di foggia egizia che irraggia luce dello stesso colore nell'ambiente circostante. Chi è nel raggio di 6 m subisce gli effetti seguenti a seconda della sua natura. I viventi e le piante vengono disidratate e subiscono la perdita di 2d6 a FOR e COS, dimezzabili con TS. I non morti non mummie effettuano 1 TS contro morte per non essere distrutti.

#### **PROTEGGERE LA VITA (evocazione)**

Sfera: necromanzia, protezione

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei culti del bene, della vita, dei minotauri e del culto della forza, permette di essere immune agli effetti del tocco dei non-morti: paralisi, risucchio di FOR o di livelli non funzioneranno purché provocati dal tocco di creature legate al piano negativo. Inc. che riproducono questi effetti funzioneranno normalmente.

#### **SANGUE DEI MORTI (necromanzia)**

Sfera: necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo esclusivo di culti vampirici, causa un cambiamento nella composizione del sangue del sacerdote: il suo sangue diventa temporaneamente uguale a quello dei morti. Questo comporta che un vampiro che lo morda, venga colto da convulsioni istantanee che lo porteranno in qualche istante a uno stato comatoso per le prossime 24 ore simile alla morte. Questo inc. protegge inoltre dal risucchio di livelli e per la durata dell'inc. verrà scambiato per 1 non-morto se oggetto di magie divinatorie come *individuazione dei non-morti*.

#### **USHABTI** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3 ore

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo di culti basati sulle mummie che s'articola in una cerimonia molto lunga e che comprende litanie sacre e un rituale molto complicato, prevede una conoscenza necessaria di *anatomia o chirurgia* (nwpr) è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Il chierico prepara almeno 3 ore prima un luogo sacro alla sua divinità dove su un tavolo viene messo 1 piccolo vaso di terracotta e viene sdraiato 1 seguace di cui sa il Nome Antico, le gesta, la storia. L'umanoide consenziente fedele anche della stessa divinità, precedentemente sedata tramite una bevanda, viene svestito. Il suo cuore viene chiuso ermeticamente dentro un vasetto e al suo posto viene messo uno scarabeo d'oro di valore non inferiore alle 2000 m.o. mentre la ferita magicamente si richiuderà lasciando una cicatrice grande e ben visibile sul petto. Da quel momento l'umanoide invecchia ad una velocità di 1/20 rispetto al normale, non necessita più di mangiare o bere e non agirà mai coscientemente contro l'interesse della sua divinità. La sua circolazione sanguigna sarà più lenta e i veleni agiranno con tempo di insorgenza doppia rispetto al normale. Avrà bonus ai TS contro malattie di +1 e i non-morti intelligenti come i vampiri non proveranno attrazione per lui e per il suo sangue, pur non sapendone il perché. Fin dal suo risveglio che avverrà alla fine di questa magia, il suo aspetto risulterà più emaciato, disidratato e dimagrito. Questo è uno stato intermedio tra l'essere vivente e non-morto. Solo i sacerdoti di un culto particolare che si sono distinti per meriti verso la religione possono essere oggetto di questo rituale.

### **Cerchia VII**

#### **CONTAMINARE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti basati sugli zombie. Con questo inc. è possibile contaminare ad esempio una pozza d'acqua o un frutteto inscrivibile in un cubo di spigolo 18 m. Chi berrà o mangerà da questo luogo verrà avvelenato se fallirà 1 TS contro veleno con malus -4 morirà in 1d3 round. Il tempo di insorgenza di questo veleno è di 1d4 turni. *Ind. del veleno* scopre la magia anche se ha malus del 3% x livello del sacerdote alla possibilità di vederlo. *Purificare cibo e bevande* funziona normalmente e elimina gli effetti venefici di questo inc. sulla porzione da mangiare/bere.

#### **FIUME DI LARVE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia della carne, necromanzia del sangue

R. d'azione 90 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza neg.

Questo incantesimo esclusivo di culti vampirici o basati sugli zombie, causa la fuoriuscita dal terreno di silenziose larve infette capaci di far ammalare ogni vivente nell'area d'effetto che inevitabilmente ne verrà a contatto. Contrarranno infatti 1d3 malattie e avranno malus di -5 ai TS contro malattie necessario per debellarle dopo 1 giorno di incubazione delle stesse. La FOR e COS scenderanno di -2 ogni giorno per 1 giorno x livello del sacerdote.

#### **GEROGLIFICO DELLO SCRIBA** (metamagia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 round

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Il sacerdote può lanciare 1 magia sacerdotale su 1 vittima bersaglio presente nello stesso piano semplicemente scrivendo su 1 tavoletta d'argilla o su un papiro strani geroglifici che comprendano il nome della magia da lanciare e il Nome Antico del bersaglio. Soltanto magie sacerdotali con area d'effetto 1 bersaglio umanoide con tempo di lancio massimo 1 round possono essere così lanciate. La componente materiale è 1 papiro magico del valore di 1000 m.o. e 1 oggetto del bersaglio che si consuma.

#### **INFRANGERE IL RIPOSO SEPOLCRALE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia delle ossa, necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto cubo di spigolo 6 m  
Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. riservato a culti scheletrici o basati su fantasmi, il sacerdote riesce a incantare 1 area adibita a tomba o luogo di deposizione e seppellimento di cadaveri. Ogni umanoide ivi deposto deve superare 1 TS contro inc. o svilupperà nel giro di 1d10 giorni a scelta del master 1 abitatore della cripta, poltergeist, fantasma, ghost, spettro, heucuva, scheletro guerriero, etc. fino a quando non sarà oggetto di *consacrare*. Comp. materiali sono 2000 m.o. di ceneri di vampiro.

#### **MALEDIZIONE DELLA TOMBA INVIOLABILE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia della sabbia  
R. d'azione 20 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riservato culti particolari come quello di divinità mummie o licanthropi, etc. permette di incantare 1 oggetto come un sigillo o una porta mediante iscrizioni magiche. Chiunque lo rompa, o tenti di farlo, fa scattare la maledizione, che è individuabile con *individuazione delle maledizioni e delle trappole magiche*. La o le vittime umanoidi (fino a 5 nel raggio di 9 m al momento dell'effrazione) otterranno una maledizione rimuovibile solo con *scacciamaledizioni* o desiderio fatto da chi ha livello pari o superiore al sacerdote che impone anche una missione per il culto prima di effettuare questo inc. Effetti possibili licanthropia, cancrena maggiorata, attirare mostri di un certo tipo come mummie, cambio di razza in minotauro, uomo-scorpione, etc. Componente materiale è colori e inchiostro di valore 5000 m.o.

#### **MIGLIORARE IL RITUALE** (necromanzia)

Sfera necromanzia delle ossa  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 ora  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 oggetto  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riservato a culti scheletrici permette al sacerdote, toccando 1 pozione o filatterio, di dar successo automatico ai tiri del rituale della trasformazione in lich e permette di avere bonus +5 al TS previsto per la trasformazione in drago spettrale. Ricordiamo che per diventare lich va seguita la procedura: dopo aver lanciato *incantare 1 oggetto, giara magica, permanenza e reincarnazione* su 1 oggetto di valore 1500 m.o. x livello del sacerdote, è necessario preparare 1 pozione altamente tossica e incantarla con *forma d'ombra, permanenza, cono di freddo, morte apparente, animare i morti*. La notte successiva di luna piena la pozione è pronta e berla comporta 1 prova di shock corporeo per non morire senza possibilità di ritorno, nemmeno con magie. Ricordiamo che per diventare drago spettrale va seguita la procedura: va fatta 1 pozione contenente i seguenti ingredienti: *pozione del controllo dei draghi malvagi, pozione di invulnerabilità, sangue di vampiro*. Il risultato varia (vedi tabella percentuale nel manuale dei mostri alla voce drago spettrale) e c'è 1 TS da superare secondo tabella anch'essa del manuale dei mostri.

#### **NAVE DEL VIAGGIO ETERNO** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia, necromanzia della cenere  
R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6 turni  
Area d'effetto 1 piramide  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie o dei fantasmi. Il sacerdote per prima cosa deve aver costruito una nave di dimensioni adatte a contenere il suo sarcofago, averla adornata come ritiene, averla designata come sua nave per il viaggio e postala nella futura tomba. Non è possibile avere più di uno di questi costrutti così destinati. Potrà arrearla e difenderla come meglio pensa con *glifi* personalizzati con effetti. Al momento della sua morte e/o al momento della distruzione della mummia (se lui è questo mostro), ricomparirà nella sua nave con gli oggetti che aveva in quel momento, mentre quelli che aveva diventeranno cenere. Rappresenta in pratica una camera di resurrezione preparata in vita e/o una eccezione al fatto che un non-morto non possa tornare in vita dopo essere distrutto. E' necessario superare 1 prova di resurr. e perdere 3 punti a CAR permanentemente. Il valore della nave e delle decorazioni non deve essere inferiore a 50000 m.o.

#### **PIOGGIA DI SANGUE** (necromanzia)

Sfera: necromanzia del sangue  
R. d'azione 90 m  
Componenti V, S  
Durata 1 turno  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto cubo di spigolo 36 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo incantesimo esclusivo di culti vampirici, causa una pioggia di sangue densa nell'area, che dall'alto scenderà verso il basso come fosse un temporale, per la durata. Ogni creatura e ogni oggetto bagnato e ricoperto quindi da questo liquido, verrà attaccata da ogni animale e mostro carnivoro o onnivoro (vedi la voce *dieta* descritta nel *manuale dei mostri della TSR*). Gli animali e i mostri hanno diritto a 1 TS contro inc. modificato in base alla SAG, ma decide il master chi attaccheranno, i vampiri non hanno diritto a nessun TS contro questo inc.: possono solo scegliere chi attaccare per

succhiare fino alla morte, dei presenti. Se verrà ingerito sangue di morti o non-morti, entreranno in un ostato di torpore simile al sonno per 24 ore. In secondo tempo anche gli oggetti presenti nell'area verranno "leccati" solo se l'inc. dura ancora e non ci sono creature nell'area.

#### **PIRAMIDE** (incantamento)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto 1 piramide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Il sacerdote per prima cosa deve aver costruito una piramide (di dimensioni volute e con stanze al suo interno di cui una ad uso di tempio) adornata e addobbata come ritiene e designata come sua futura tomba e suo tempio. Non è possibile avere più di uno di questi edifici così destinati. Finché passerà del tempo dentro questa costruzione avrà gli stessi effetti di *dissimulazione*, *chiaroveggenza* e *chiaraudienza*. Potrà arredarla e difenderla come meglio pensa con *glifi* personalizzati con effetti raddoppiati e perfino lanciare 1 *maledizione* su chiunque cerchi di entrare non invitato da lui. La componente materiale che non si consuma è appunto la costruzione in pietra (tufo) scolpita finemente e adornata di preghiere scritte e dipinte di valore 10000 m.o.

#### **POSSESSIONE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata speciale.

Tempo di lancio 2 round

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo dei fantasmi. Permette di abbandonare il proprio corpo in uno stato di morte celebrale (attenzione al normale deperimento del corpo) e insinuarsi nel corpo di 1 altro umanoide di cui è conosciuto il Nome Antico. La somma di SAG, INT e livello delle 2 menti devono essere sommate e chi ha il valore più alto, prende il controllo del corpo e delle sue azioni. La mente inferiore può essere bandita dal corpo stesso oppure confinata in un angolo dal quale potrà assistere o meno alle azioni svolte dalla mente dominante: Se la mente dominante supera di almeno 9 la contesa, può cacciare l'altra al di fuori del corpo in 1 prigione magica creata in precedenza. Se la contesa è vinta con lo scarto tra 8 e 4, l'altra mente sarà segregata in 1 angolo dove non potrà fare nulla né accorgersi di quello che accade. Se invece è vinta di 3 o meno, assisterà impotente alle azioni della mente dominante (potrà però studiare e leggere quello che legge la mente dominante). In caso di parità è necessario per ogni azione effettuare una prova di SAG per vedere in quel round chi prende il sopravvento sull'altra. Se oggetto di *charme*, gli effetti andranno sulla mente che in quel momento ha il sopravvento. La mente dominante può tornare nel proprio corpo originale (sempre che ci sia ancora 1 corpo altrimenti verrà sbalzata fuori quando vuole o se scacciata con *scacciare non-morti* con 1 numero di DV pari ai suoi DV (non livelli), non importa quanta distanza ci sia tra il corpo e la mente purché siano nello stesso piano d'esistenza. Mentre i p.f., le caratteristiche, etc. del corpo rimangono le stesse, i TS vengono usati quelli della mente che domina. Può con l'esperienza passare ulteriormente di livello, ma solo le conoscenze verranno influenzate, il corpo e i p.f. resteranno quelli del corpo non proprio. Per evitare questo inc. è necessario superare 1 TS contro inc. con malus -5 e i bonus della SAG. *Visione del vero* e magie simili permettono di vedere come stanno le cose. Questa magia può essere fatta solo 1 volta al mese, per ogni uso superiore è necessario fare 1 TS contro inc. con malus -3 cumulativo o perdere 1d3 punti a INT.

#### **PUTRESCENZA** (necromanzia della carne)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 0

Componenti S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. esclusivo di culti basati sugli zombi, permette al sacerdote che mangia un pezzo di carne cruda, di emanare un odore nauseabondo di carne in decomposizione per 1 round x livello ripugnante per i viventi e che charma ogni zombi nel raggio di 18 m. Ogni round di presenza nell'area deve superare 1 TS contro inc. o obbedire al sacerdote permanentemente. Sono immuni gli altri non-morti e gli zombie con più DV/livelli del sacerdote.

#### **SARCOFAGO DEL RIPOSO** (necromanzia)

Sfera: necromanzia della sabbia

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 sarcofago

Tiro Salvezza nessuno

Riservato a culti basati sulle mummie permette a chi lo lancia di incantare 1 sarcofago sul quale sono incisi e disegnati i caratteri di sabbia che compongono il suo nome antico. Quando colui per il quale è preparato questo sarcofago vi entra, smette di invecchiare e non necessita cibo e acqua e ossigeno per respirare. E' immune agli inc. dei primi 2 livelli. La componente materiale sono 5000 m.o. di materiali e decorazioni. Sono possibili fino a 3 sarcofaghi uno che contenga l'altro, allora le protezioni valgono per i 2 livelli di inc. per sarcofago fino all'immunità alle magie fino al 6° livello.

# SEZIONE RUNISMO

## MILITARI

### GUERRIERO KIT: COLLEZIONISTA DI TROFEI

**Descrizione:** Questo kit è accessibile solo a nani, sangueverdi e rettili con INT e SAG 12. I collezionisti di trofei sono comuni in queste culture e non è difficile trovare nelle loro tane collezioni di orecchie, teste, mani, o altro sulle quali disegnano rune magiche.

**Ruolo:** All'interno della società hanno un ruolo particolare dal momento che sono sicari, avventurieri disposti al possibile per ampliare le loro collezioni di trofei o addirittura vendere "pezzi ricercati" ai mercati.

**Nwpr:** Ha bonus +1 alle prove *lavorazione della pelle* o comunque relative alla sua tipologia di collezione.

**Vantaggi:** Questo guerriero può imparare un numero di rune pari al bonus alle nwpr concesse dal suo punteggio di INT, purché protettive, potenziamenti per scudi, armature, etc. di suo utilizzo. Può apprenderle quando vuole, ma non può cambiarle in futuro.

**Svantaggi:** dato il l'aspetto di avventuriero e cacciatore di prede, non attira nessun seguace automaticamente raggiunti i livelli alti.

### GUERRIERO KIT: FORGIAFERRO

**Descrizione:** Questo kit è accessibile solo a nani, sangueverdi e rettili con INT e FOR 14. I forgiaferro sono degli artigiani armaioli specializzati nella lavorazione di metalli per loro evoluti (in questo caso il ferro).

**Ruolo:** All'interno della società hanno un ruolo particolare dal momento che sono produttori, mercati e riparatori di oggetti in ferro e metallo.

**Nwpr:** Ha bonus +1 alle prove *lavorazione del metallo* o comunque relative alla professione di armaiolo.

**Vantaggi:** Questo guerriero può imparare un numero di rune, purché scrivibili su armi o oggetti in metallo, che lui produce pari al bonus alle nwpr concesse dal suo punteggio di INT. Può apprenderle quando vuole, ma non può cambiarle in futuro.

**Svantaggi:** dato il suo ruolo di costruttore e maniscalco, attira solo 1d6 seguaci armaioli di professione 1 volta costruita 1 fucina dal costo di 3000 m.o. almeno raggiunto il 9° livello.

## SACERDOTI

### RUNECASTER

**Descrizione e ruolo:** Sacerdote con requisito primario INT e SAG proveniente da culture arretrate a cui gli dei concedono a differenza degli inc., di imparare questa forma di magia: le rune. Egli pur ignorando il concetto di magie evolute proprie degli altri sacerdoti e dei maghi e perfino delle rune degli esperti di magia geomanti, ha imparato alcuni simboli di origini divine tramandati dagli anziani della tribù e i loro potenziali. Può dipingerle, incidere, disegnarle, etc. su oggetti o supporti considerando che ogni oggetto ne può contenere solo 1. I requisiti minimi sono FOR 11, INT 14 e SAG 15. Le razze ammesse umani che non hanno limiti di livello, sangueverdi, rettili, gnoll e minotauro che arrivano fino ai livelli permessi ai chierici di base. Per quanto riguarda progressione è da considerarsi chierico e ne segue l'avanzamento secondo la tabella del P.E. Con il punteggio al requisito primario 16 almeno ha diritto al 10% dei P.E. a fine avventura.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle degli esperti di magia e dei sacerdoti. Tenendo presente che per disegnare e tracciare rune sulla pietra servono le nwpr *tagliare pietre, doti artistiche, lavorare il legno, lavorazione dei metalli o fabbricare armi/scudi*, etc. consigliamo di prendere le necessarie.

**wpr:** nessuna limitazione di armi e armature.

**Vantaggi:** Questa classe usa il potere delle incisioni dette rune. Possono essere imparate, ma non consumate giornalmente come gli inc. normali. Ne conosce solo 2 al 1° livello e non c'è limite giornaliero a queste incisioni tracciabili tranne che, come già detto, ogni oggetto può averne solo 1 e non deve essere un oggetto magico. Quando vede una runa magica sacerdotale, può impararla o cercare almeno, con la stessa probabilità con cui un mago impara inc. nuovi. Se riesce, la impara e potrà riprodurla quando vuole impiegando 2 round di tempo. Se non ci riesce può riprovare solo al livello successivo. Attivare le rune incise al momento che serve, comporta una prova di SAG, altrimenti non funzionano. Esse hanno durata 10 round se non specificato diversamente, dopodiché vengono considerate cancellate e andranno quindi rifatte. Essendo incisioni, tatuaggi magici, etc., sono soggette sia a *dissolvi magie* che a *cancellazione*, etc. Oltre alle rune descritte nei vari manuali relative ai culti nordici (Pagina 36 del manuale *viking setting, poi modificato nel mystara - gazetteer 07 - the northern reaches*), propongo alcune nuove.

### RUNECASTER KIT: ARTIGIANO METALLURGO

**Descrizione e ruolo:** Questo kit è accessibile solo a nani anche derro o duergar, sangueverdi, rettili, gnoll e minotauro. Specializzato in oggetti in metallo sui quali incidono rune magiche, all'interno della società ha un ruolo particolare dal momento che è sacerdote e al tempo stesso procuratore di armamentari (armi e armature in prevalenza) con rune magiche capace di rendere potente l'esercito della tribù.

**Nwpr:** Ha bonus +1 alle prove *lavorazione del ferro, fabbricare armi e armature*, etc. purché in metallo.

**Vantaggi:** Questo sacerdote può fare 1 runa permanente attivabile 1 volta al giorno su 1 oggetto metallico di sua produzione come armi, armature, etc. al costo di 1 missione per il culto a scelta del master o 2000 m.o. se ha 1 fucina a disposizione e il materiale per produrre l'oggetto desiderato.

### RUNECASTER KIT: INCISORE DELLA TRIBÙ

**Descrizione:** Questo kit accessibile solo a nani anche derro o duergar, sangueverdi, rettili, gnoll e minotauro, è legato al proprio territorio dove è vissuto o dove decide di stanziarsi anche con la sua tribù. Trovato il luogo giusto, inizia a disegnare o incidere rune che hanno anche scopo di demarcazione del territorio di sua influenza, come una palude, un bosco, un deserto roccioso, etc.

**Ruolo:** Questi esponenti influenti del clero rappresentano i sacerdoti cardine per molte tribù primitive semi-analfabete.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei sacerdoti.

**Vantaggi:** Una volta tracciate rune su oggetti grandi e immobili come alberi, menhir, etc. nel luogo di influenza suo o della tribù e avendo speso per farlo 200 m.o. di strumenti per incidere, pittare, etc., può attivarle semplicemente concentrandosi su di esse alla velocità di 1 runa ogni round ininterrotto di concentrazione se è stato lui a incidere e se sono a una distanza massima di 10 m x livello.

## RUNECASTER KIT: COSTRUTTORE DI TRAPPOLE

**Descrizione e ruolo:** Questo kit è accessibile solo a nani anche derro o duergar, sangueverdi, rettili, gnoll. Protettori di luoghi o tombe, specializzato in iscrizioni e disegni runici con scopo di trappola per i tombaroli, i curiosi indesiderati. Artisti del bello, sono chiamati a dipingere e fare statue, portali e labirinti per il culto e per i ricchi personaggi importanti della tribù e ricoprire luoghi sepolcrali con rune protettive e maledicenti i profanatori.

**Nwpr:** Può scegliere tra quelle dei sacerdoti.

**Vantaggi:** Le rune *trappola* disegnate spendendo 200 m.o. sono permanenti e vengono considerate di 3 livelli superiori al reale per poter essere rimosse con *dissolvi magie* e danno malus -15% alla prova dei ladri di *rimuovere trappole magiche* (ricordiamo che le trappole magiche comportano già un dimezzamento della percentuale di riuscita). Le rune fatte così scattano come normali trappole quando qualcuno le infrange o le tocca inavvertitamente.

## RUNE

**Gli immortali** - Indica la reale forma di creature camuffate come visione del vero oppure crea 1 cerchio di protezione con gli stessi effetti di protezione dal male, oppure conferisce +2 a tutti i TS quando attivata.

**Il bersaglio** - Se fatta su uno scudo, attira su di esso il primo proiettile energetico dei primi 3 livelli di inc. che bersaglia chi lo indossa come *dardo incantato*, *freccia acida di Melf*, *freccia di fuoco*, etc. Non causerà danno che allo scudo.

**Il bestiame** - Indica la presenza di 1 tesoro nel raggio di 27 m o indica la direzione di un tesoro specificamente indicato, oppure scherma 1 tesoro dall'individuazione magica. Rivela il possessore di 1 oggetto che porta 1 runa.

**Il bisogno** - Permette di ritardare di 1 turno gli effetti di 1 singolo attacco fisico: il possessore della runa deve indicare l'attacco che vuole evitare prima che vengano fatti i tiri per colpire e le ferite. Altro effetto possibile della runa è che permette al possessore della runa di muoversi al doppio della sua velocità normale per la durata dell'inc., senza risentire della stanchezza. Oppure conferisce al possessore della runa +2 ai TS per la durata dell'effetto.

**Il bisonte** - Provoca la paralisi di un animale selvaggio ostile oppure dona al possessore della runa FOR 18/79.

**Il cacciatore** - Le armi da lancio e da tiro su cui questa runa viene fatta, hanno +2 al TxC e sono considerate magiche +2.

**Il caos** - Provoca l'ammutinamento delle creature convocate nel raggio di 4,5 m; agiscono secondo il loro allineamento senza obbedir più al controllore.

**Il cavallo** - Il possessore della runa riesce automaticamente in ogni tiro *nwpr cavalcare*. È possibile convocare 1 cavalcatura che si trovi entro 1,6 km.

**Il cavaliere senza testa** - Se tracciata spendendo 100 m.o. di colori su 1 cranio umanoide, ne anima il corpo come *scheletro guerriero* (con le abilità come da *manuale dei mostri*) per 8 ore. Pronunciato il nome di 1 vivente ne darà la caccia per tagliargli la testa e portarla al runecaster e riavere la sua.

**Il circolo luminoso** - Incisa o disegnata spendendo 500 m.o. di materiali su 1 superficie di raggio 1,5 m, rende l'area e chi c'è dentro immune agli attacchi fisici di 1 categoria scelta al momento dell'incisione/disegno tra: licantropi, baatezu, vampiri, scheletri, zombie o fantasmi per 8 ore.

**Il circolo oscuro** - Incisa o disegnata spendendo 500 m.o. di materiali su 1 superficie di raggio 1,5 m, rende l'area e chi c'è dentro immune agli attacchi fisici di 1 categoria scelta al momento dell'incisione/disegno tra: animali, mostri vegetali, insetti per 8 ore.

**Il curioso** (trappola) - Quando viene toccato l'oggetto su cui è incisa questa runa considerata trappola magica, attira l'attenzione dell'artigiano delle rune che verrà messo a conoscenza dell'accaduto. Per evitare questo è necessario rimuovere trappole magiche.

**Il diritto di nascita** - Permette di ignorare l'effetto di 1 attacco fisico che ridurrebbe in negativo i p.f. del beneficiario o che causerebbe la sua morte causa veleno. La runa scatta al momento del verificarsi di 1 delle precedenti eventualità. Servono 500 m.o. di materiali per tracciarla. Non è cumulabile.

**Il fuoco** - La runa brucia come 1 torcia per 2 ore, ma non consuma il materiale su cui è iscritta anche in caso di pioggia, ma non sott'acqua. Altro effetto possibile è che se si effettua con successo 1 TxC con l'oggetto su cui è posta la runa, il bersaglio (o la vittima) subisce 4d4 danni da fuoco.

**Il ghiaccio** - Provoca 1 tempesta di grandine nel raggio 18 m. Le creature subiscono 4d6 punti di danno (TS Bacchette per dimezzare i danni).

**Il giorno** - La runa emana 1 luce potente nel raggio di 60 m per 10 round (senza produrre calore). Quest'effetto non viene influenzato da buio magico. Altro effetto possibile della runa è che crea buio nel raggio di 36 m. Tutti gli attacchi subiscono penalità di -4 e permette al possessore della runa di vedere nel buio come se possedesse *infravisione*.

**Il legno** - Se fatta su un proiettile o un'arma appuntita di legno obbliga a 1 TS contro paralisi la vittima se vampiro. Se fallisce la vittima rimarrà paralizzata con quest'arma conficcata per la durata di 10 round.

**Il magma bruciante** - Chi ha questa runa incisa perde 2 punti a COS e subisce 1d6 danni da ustione, oppure se creatura legata all'elemento acqua e/o aria deve fare 1 TS contro inc. o essere distrutta.

**Il mistero** - Chi si trova entro 18 m dal possessore della runa non lo nota. Chi osserva la scena da oltre 18 m non è influenzato da quest'effetto. Altro effetto possibile della runa è che il possessore della runa viene allertato della presenza di creature invisibili nel raggio di 18 m pur senza vederle. Non rivela distanza o posizione dell'essere invisibile: la sola indicazione della presenza dell'essere è il brillante e intensificato bagliore della runa attivata.

**Il sole** - Un incantesimo curativo lanciato dal possessore della runa cura automaticamente il massimo possibile e la runa svanisce dopo questo effetto. Altro effetto possibile della runa è di ottenere gli effetti di *rianimare i morti* con la perdita di 1 a COS e prova percentuale di resurrez. se l'umanoide beneficiario è morto da al massimo 1 turno (2 round dei quali trascorsi a disegnare la runa). Oppure se viene toccata dalla runa attivata, la vittima perde permanentemente 1 punto a COS e va a 0 p.f. Chi ha tracciato la runa (che scompare) invecchia 10 anni nel II° e III° caso al momento dell'utilizzo.

**Il rancore** - Se incisa su ascia o accetta da lancio, chi le usa la prima volta ha +1 al TxC e al danno per la solita durata, lo fa entrare in furia del berserker dopo 3 round per 10 round. Se è già berserk allora fin dal primo round.

**Il regalo** - Se fatta su 1 scaglia di drago, guscio di tartaruga o scudo, conferisce a chi la indossa RM del 15% quando viene oggetto del prossimo inc.

**Il tombarolo** (trappola) - Quando viene toccato, mosso, fatto cadere o rotto l'oggetto come una porta di pietra, uno scrigno, 1 teschio, etc. su cui è incisa questa runa fino a quel momento invisibile a occhio nudo e considerata trappola magica, nel raggio di 3 m vengono rimosse tutte le aeree presenti derivanti da magie dei primi 4 livelli, come *protezione dal fuoco*, *pelle coriacea*, etc. come risultato di *dissolvimagie* riuscito. Per evitare questo è necessario rimuovere trappole magiche.

**Il viaggio** - Per 1 periodo di 6 ore, il possessore della runa si desta dal sonno se 1 nemico o 1 creatura con intenzioni ostili si avvicina entro 30 m e ha +2 alle prove di COS per contrastare la fatica o pericoli dovuti alle condizioni atmosferiche.

**Il viandante notturno** - Rende invisibile ai vampiri e ai non-morti di carne come i ghouls per 1d4 ore o fino alla dichiarazione di 1 attacco.

**L'acqua** - Il possessore della runa può respirare sott'acqua. Incisa nella prora di 1 nave la protegge dall'affondamento per 1d10 turni, ma non protegge i membri dell'equipaggio dalle condizioni circostanti.

**L'Alce** - Uno scudo con questa runa si considera magico +1 per la durata di 10 round dall'attivazione, oppure l'effetto è che il possessore della runa ha bonus +3 a i TS contro inc. o un'arma con questa runa para automaticamente 1 singolo attacco per round per 1 turno. Il giocatore deve scegliere ogni round quale attacco intende parare prima dei tiri per colpire e ferire.

**L'arma dei troll** - Se fatta su 1 tronco di legno usato come clava a 2 mani, permette alla creatura di taglia G che la usa, di poter distribuire i danni causati con essa nel corpo a corpo (2d6+4) con i bonus della FOR, fino a 3 creature di taglia M o minore per la durata: effettuato 1 TxC e scelte fino a 3 creature, potrà dividere i danni solo a quelle che risultano colpibili con il risultato del TxC effettuato. Non è considerata arma magica. I mostri vegetali sono immuni ai danni di tale arma.

**La betulla** - Se non si indossa armatura, la pelle diventa resistente come la corteccia, CA naturale 6. Indossare qualsiasi altra armatura nega i benefici, ma può sempre usare lo scudo. Altro effetto possibile della runa è che il possessore subisce metà danno da 1 attacco fisico: può scegliere dopo aver saputo l'entità del danno provocato dall'attacco. La runa svanisce dopo questo effetto oppure il possessore della runa può decidere di recuperare 4d6+6 p.f. La runa svanisce dopo questo effetto.

**La crescita** - Le piante normali crescono nel raggio di 4,5 m creando 1 formidabile barriera fino a che non vengono distrutte o muoiono naturalmente.

**La luna cremisi** - Disegnata su 1 licanthropo indotto da *maledizione della licanthropia*, spendendo 1000 m.o. in erbe rare, consente di non far perdere la volontà al beneficiario la prossima notte di luna piena se supera 1 prova di SAG con malus -5 fino all'alba.

**La natura crudele** - Crea 1 fulmine, che provoca 4d6 punti di danno (TS contro bacchette per dimezzare i danni). Oppure crea 1 violenta tempesta di vento e pioggia in 1 raggio di 6 m. Le creature all'interno dell'area devono eseguire 1 prova di FOR (o di DES se più appropriato) ogni round per poter eseguire le proprie azioni normalmente. Il possessore della runa non può fare altro che concentrarsi per la durata dell'effetto.

**La guerra** - Un'arma inscritta con questa runa colpisce automaticamente provocando il massimo danno. La runa svanisce dopo questo effetto. O il beneficiario della runa ignora gli effetti di paura, o la runa riduce di 1 punto il morale di chi attacca il portatore della runa e si trovi nel raggio di 3 m.

**La tana** (trappola) - Se fatta all'entrata della tana, del proprio carro, etc. la rende invisibile allo sguardo del primo gruppo di passanti che non ne conosce l'ubicazione per 24 ore. Se stanno seguendo piste, orme, tracce anche ematiche o odorifere, etc. non risentiranno di questa runa.

**La trappola** (trappola) - Se fatta su 1 trappola ne potenzia gli effetti: il TS se previsto avrà malus -2, il TxC bonus +3.

**L'occhio** - Se fatta su 1 oggetto farà capire a chi la traccia se è magico e indicherà di cosa si tratta come se fosse sottoposta a *identificazione*.

**L'ordine** - Dà bonus +3 ai TS contro magie che confondono la mente come *caos o confusione* o uguale bonus a decifrare documenti criptati.

**Orifiamma orchesco** - Inciso solo da orchidi, orchidi magi, mezzorchidi, etc. su un'arma consente bonus +3 alle reazioni del CAR con creature dell'elemento fuoco oppure bonus +3 alla CA contro tali creature, +1 ai danni e +2 ai TS contro fuoco magico.

**Oriflutti** - Inciso solo da razze del mare e rettili come sirenidi, tritoni, troll, uomini lucertola, coboldi, etc. su un'arma consente bonus +3 alle reazioni del CAR con creature dell'elemento acqua oppure bonus +3 alla CA contro tali creature, +1 ai danni e +2 ai TS contro magie dell'elemento acqua.

**Oripietra goblin** - Inciso solo da razze goblinoidi come goblin, hobgoblin, etc. su un'arma consente bonus +3 alle reazioni del CAR con creature dell'elemento terra oppure bonus +3 alla CA contro tali creature, +1 ai danni e +2 ai TS contro magie dell'elemento terra.

**Orinubi** - Inciso solo da razze volanti come spiritelli, etc. su un'arma consente bonus +3 alle reazioni del CAR con creature volanti oppure bonus +3 alla CA contro tali creature, +1 ai danni e +2 ai TS contro magie dell'elemento aria.

# INDICE ESPERTI MAGIA

Impulso Del Momento I  
Controconvocazione II  
Distrarre Con La Seduzione II  
Termovisione III  
Insinuare Terrore IV  
Spirito Di Emulazione V  
Repulsione Dei Soggetti VI  
Servitori VII  
Pensiero Dell'auramante VIII  
Paesaggio IX

## CRONOMANZIA

Marcatempo I  
Rallentamento I  
Studio Sincronizzato I  
Conoscenza Del Tempo Attuale II  
Rallentare Effetti Magici II  
Scatto II  
Sminuisci Durata Minore II  
Individuazione Turbolenze Temporalì III  
Ripetere L'azione III  
Dilatazione Temporale IV  
Fermare La Meridiana IV  
Fuso Orario Metabolico V  
Invecchiamento V  
Riavvolgere Il Tempo V  
Libertà Temporale VI  
Riavvolgere L'evento VI  
Tempo Inverso VI  
Alacrità Di Elayne VII  
Alterare La Meridiana VII



Sminuisci Durata Maggiore VII  
Duplicazione Temporale VIII  
Temporis VIII  
Invertire Lo Scorrere Della Clessidra IX

## MALEDIZIONE

Maledizione Del Colpo Errato I  
Maledizione Dell'inciampo I  
Maledizione Del Disarcionamento II  
Equilibrio Marinaro\* III  
Maledizione Spezzadifesa III  
Colonna D'avorio IV  
Maledizione Della Foresta\* IV  
Maledizione Della Corruzione V  
Maledizione Della Sfortuna V  
Maledizione Del Sole E Della Pietra VI  
Maledizione Dell'infestazione VI  
Maledizione Del Sonno VII  
Ritratto Artistico VII  
Maledizione Della Corruzione Di Massa VIII  
Schiavizzare\* IX

## MENTALISMO

Disturbo Del Pensiero I  
Disciplina Mentale I  
Controllare Sangueverdi II  
Nota Mentale II  
Rilevamento Mentale III  
Risucchio Di Evaor III  
Disperdere La Conoscenza Minore IV  
Disturbo Del Pensiero Di Massa IV  
Briglia Mentale V  
Risucchio Di Intelligenza Di Eklat V  
Sforzo Mentale Eccessivo V  
Plasmare I Ricordi VI  
Blindatura Mentale VI  
Groviglio Mentale VII  
Insinuare Pensieri VII  
Collezionare Menti VIII  
Gabbia Mentale VIII  
Schiavizzare\* IX

## OMBRA

Confondersi Nelle Ombre I  
Intensificare Ombre I  
Fuga Sull'ombra II  
Cappa D'ombra II  
Danza Delle Ombre III  
Nemico Dell'ombra III  
Clone IV  
Risucchio Di Forza IV  
Casa Delle Ombre V  
Labirinto Di Ombre V  
Vegliare Le Ombre V  
Altare Delle Ombre VI  
Presenza Nella Notte VI  
Immergere Nell'oscurita' VII  
Oblivio Nell'invisibile VII  
Oscurare L'aura VII  
Attraversare L'ombra VIII  
Nascondere L'aura VIII  
Confinamento Nelle Ombre VIII  
Corpo D'ombra IX  
Eclissi IX  
Rifugio Introvabile IX  
Rituale Dell'ombra IX

## TECNOMANZIA

Tecnocomprensione I

Propellente I  
Polvere Pirica II  
Tecnocopertina II  
Cavalcatura Meccanica III  
Imbracatura Volante III  
Magia Delle Gemme: Congegni-Trappole III  
Tecnonet III  
Uomo D'ottone III  
Mongolfiera IV  
Mostro Tecnologico IV  
Tecnosaldatori IV  
Tecnoserver IV  
Tecnoteletrasporto IV  
Trivella Degli Gnomi IV  
Corpo Meccanico V  
Genio Pontili V  
Macchina D'assedio Degli Orchi V  
Tecnolaboratorio V  
Dirigibile VI  
Macchina Da Guerra Di Har VI  
Richiamo Del Tecnocostrutto VI  
Apparato Minore Di Kwalish VII  
Riparazione Tecnomantica VII  
Salva Con Nome VII  
Abominio Tecnologico VIII  
Neutralizza Tecnologia VIII  
Colosso Tecnologico IX  
Migliorare Il Juggernaut IX

#### **SOTTERRANEA**

Privilegio Oscuro I  
Sussurri Della Notte II  
Magia Delle Gemme: Congegni-Trappole III  
Occludere Cunicoli III  
Depositare Nel Sottosuolo IV  
Magia Delle Gemme: Involucro Di Gemma IV  
Avvizzimento Oscuro V  
Magia Delle Gemme: Bagliori Accecanti V  
Spirito Sotterraneo V  
Insidie Del Mondo Sotterraneo VI  
Magia Delle Gemme: Frammenti Di Gemma VI  
Artigiano Oscuro VII  
Magia Delle Gemme: Cristallizzazione VI  
Infastidire Lo Spirito Sotterraneo VIII  
Potenza Oscura VIII  
Esili Oscuri IX  
Sogni Del Mondo Sotterraneo IX

#### **ARGILLA**

Bastone Personale I  
Tavoletta D'argilla I  
Fanghi Della Protezione II  
Individuazione Dei Replicanti II  
Fanghiglia Corrosiva III  
Terreno Di Fango Minore III  
Fanghiglia Primordiale IV  
Replicante D'argilla Minore IV  
Amuleto D'argilla V  
Corpo D'argilla V  
Maschera D'argilla V  
Scettro D'argilla VI  
Terreno Di Fango Maggiore VI  
Replicante D'argilla Maggiore VII  
Rinvenire Dall'argilla VII  
Trono D'argilla VIII  
Valanga Di Fango VIII  
Frantumare I Costrutti\* IX  
Trappola D'argilla IX

## CINEREOMANZIA

Dardo Cinereo I  
Vedere Attraverso La Cenere I  
Ammantare Di Cenere II  
Tocco Della Cenere II  
Marchio Cinereo III  
Cenere Di Lapilli IV  
Sentore Della Cenere IV  
Ammantare Di Cenere Maggiore V  
Nube Cinerea V  
Cancelli Di Cenere VI  
Sovraddosare La Cenere VI  
Eliminare Con La Cenere VI  
Ridurre In Cenere VI  
Landa Cinerea VII  
Portale-Miniera Di Cenere VII  
Cannone Di Cenere VIII  
Fine Cinerea VIII  
Incenerire IX  
Nube Cinerea Maggiore IX

## CRIOMANZIA

Ammantare Di Ghiaccio I  
Dardo Ghiacciato I  
Gelare Sul Posto II  
Prime Gelate II  
Manto Dell'inverno III  
Rime Ghiacciate III  
Brivido Dell'inverno IV  
Favore Dell'inverno IV  
Raggelare IV  
Elemento Schiacciante V  
Invocare Il Gelo V  
Morsa Dell'inverno V  
Trasfusione Di Gelo V  
Cuore Di Ghiaccio VI  
Gelido Riposo VI  
Invocare Il Freddo Inverno VI  
Portale-Miniera Di Ghiaccio VII  
Tormenta Dell'inverno VII  
Trono Di Ghiaccio VII  
Bastioni Dell'inverno VIII  
Fredda Pace VIII  
Annientare Il Tempo Del Disgelo IX  
Gelido Riposo Del Villaggio IX  
Vascello Di Ghiaccio IX

## ELETTROMANZIA

Bastone Personale I  
Dardo Elettrico I  
Custodire La Luce Elettrostatica II  
Vortice Di Potere Elettrico II  
Donare La Luce III  
Elettrostimolare III  
Dissipare L'energia IV  
Incanalare L'energia IV  
Bagliore Elettrico V  
Campo Elettrocontrollato V  
Elettroseparazione V  
Controllare Con L'energia VI  
Sovraccarico Di Potere VI  
Crogiolarsi Nella Luce Minore VII  
Luce Elettrizzante VII  
Controllare Con L'energia Maggiore VIII  
Fulmine Penetrante VIII  
Crogiolarsi Nella Luce Maggiore IX

## FUMO

Avvolgere Col Fumo I

Scia Di Fumo I  
Analizzare Fumi II  
Catena Di Fumo II  
Fumo Di Copertura III  
Segnali Di Fumo III  
Evocare Fumi IV  
Marchiare Con Il Fumo IV  
Aura Della Fumarola V  
Interrogare Il Fumo V  
Rete Di Fumo V  
Finire In Fumo VI  
Fumi Tossici VI  
Fumi Di Antiche Battaglie VII  
Runa Di Fumo Di Keldom VII  
Nero Manto Di Fumo VIII  
Torre-Palazzo Di Fumo VIII  
Fumi Mortali IX  
Vascello Di Fumo IX

## LAVAMANZIA

Aura Del Lavamante I  
Dardo Di Lava I  
Forza Magmatica II  
Scaldare La Pietra II  
Assorbire Il Magma III  
Spruzzo Di Lava III  
Invocare La Forza Del Vulcano IV  
Vena Di Lava IV  
Deviare La Vena Lavica V  
Getto Di Lava V  
Sapienza Del Vulcanista V  
Eruzione Di Lava VI  
Trappola Di Lava Semifusa VI  
Deviare Eruzione Lavica VII  
Terra Bruciante VII  
Canale Lavico VIII  
Torrente Lavico VIII  
Addormentare Il Vulcano IX  
Risvegliare Il Vulcano IX

## MINERALI

Dardo Del Ferromante I  
Individuazione Dei Minerali I  
Breccia Nell'armatura II  
Opacizzare Le Gemme II  
Amuleto Del Forgiaferro III  
Benedizione Del Ferromante III  
Fucina Del Forgiaferro IV  
Lente Del Metallurgo IV  
Arrugginire V  
Gemma Magica Di Decorazione V  
Scontento Del Forgiaferro V  
Cristallo Del Potere VI  
Fontana Di Mercurio VI  
Arrugginire Di Massa VII  
Sapienza Del Metallurgo VII  
Megalite Del Potere VII  
Metallo Rifrangente VIII  
Sala Delle Gemme VIII  
Matrice Del Potere IX  
Metallo Tagliente IX

## NUVOLE

Deviare Con Il Vento I  
Disarmare I  
Immobilizzare I Venti II  
Soffio Dissolvente II  
Mulinello Del Disarmo III  
Trottola Distruttrice Di Har III

Getto Improvviso IV  
Vento Turbinante IV  
Arrugginire V  
Setacciare I Venti V  
Vento Disidratante Del Sud V  
Creare Correnti VI  
Neutralizzare Gas VI  
Nuvole Di Copertura VII  
Vento Dello Sgretolamento VII  
Vento Di Pulizia VII  
Onda Dirompente VIII  
Palazzo Delle Nuvole VIII  
Vento Della Conoscenza VIII  
Vento Della Corrosione Magica VIII  
Parole Trasportate Dal Vento IX  
Venti Delle Caverne Profonde IX  
Vento Del Diniego IX

## **PIROMANZIA**

Aura Del Piromante I  
Dardo Elementale I  
Allontanare Le Fiamme II  
Raggio Di Calore II  
Sfera Della Purezza Della Fiamma III  
Vedere Attraverso Le Fiamme III  
Getto Improvviso IV  
Passa Fiamma IV  
Alimentare Le Fiamme V  
Aura Piroclastica V  
Ondata Di Calore V  
Fiamma Interiore VI  
Incendiare VI  
Convergere Le Fiamme VII  
Influsso Di Calore VII  
Padroneggiare La Fiamma Interiore VII  
Fuoco Invisibile VIII  
Invocare Le Fiamme VIII  
Riaccendere Le Speranze VIII  
Controllare Le Fiamme IX  
Incendiare Potenziato IX  
Muro Di Calore IX

## **POLVERE**

Polvere Dell'appartenenza I  
Polvere Del Torpore I  
Ossa In Polvere II  
Polvere Della Conoscenza Passata II  
Maleducazione Della Polvere III  
Polvere Di Casa III  
Polvere Di Biblioteca IV  
Ritorno Alla Polvere IV  
Contesa Delle Polveri V  
Tempesta Di Polvere V  
Trappola Di Polvere V  
Polvere Degli Ingranaggi VI  
Polvere Dei Passati Eroici VI  
Regno Di Polvere VII  
Ridurre In Polvere VII  
Corona Di Polvere VIII  
Polvere Dei Passati Imperi VIII  
Polverizzare IX  
Frantumare I Costrutti \* IX

## **PROFONDITA'**

Disarmare I  
Intorbidire L'acqua I  
Flusso Dell'alta Marea II  
Tentacolo Elementale II

Galleggiare III  
Marcire III  
Mulinello Del Disarmo III  
Muro D'acqua Ondosa III  
Odore Del Sangue III  
Getto Improvviso IV  
Specchio D'acqua Solida IV  
Arrugginire V  
Invocare La Forza Delle Maree V  
Limite Delle Maree V  
Creare Correnti VI  
Erompere Dal Terreno VI  
Infrangere Le Onde VI  
Arrugginire Di Massa VII  
Scarica Elementale VII  
Convocare Mostri Marini VIII  
Onda Sferica Dirompente VIII  
Acque Torbide IX  
Maelstrom IX  
Meditare Nelle Acque Profonde IX  
Segni Di Forza Delle Maree IX

### **RADIANZA**

Aura Radiante I  
Infondere Energia I  
Corrompere L'energia II  
Individuazione Delle Fonti Di Energia II  
Esplosione Dell'aura Minore III  
Vortice Di Potere Radiante III  
Raggio Laser IV  
Rinforzare La Fonte Radiante IV  
Duplicato V  
Opporsi All'energia V  
Pietra Del Potere Consunta V  
Cristallo Del Potere VI  
Inondare Di Energia VI  
Dissolvere Nella Luce VII  
Vento Di Energia VII  
Flusso Di Energia Incontrollabile VIII  
Megalite Del Potere VIII  
Matrice Del Potere IX

### **SALE**

Aura Del Sale I  
Dardo Di Sale I  
Consultare Il Sapere Del Sale II  
Salare La Falda\* II  
Armatura Di Sale III  
Schegge Di Sale III  
Esplosione Di Sale IV  
Spargere Il Sale IV  
Elemento Schiacciante V  
Recinto-Trappola Di Sale V  
Torturare Con Il Sale V  
Lancia Dei Predoni VI  
Trono Di Sale VI  
Biblioteca Di Sale VII  
Pioggia Salata VII  
Esercito Di Sale VIII  
Torre Di Sale VIII  
Tempesta Salmastra IX

### **SPELEOMANZIA**

Dardo Di Pietra I  
Pergamena Di Pietra I  
Servire La Terra II  
Tentacolo Elementale II  
Occludere Cunicoli III

Sotterramento III  
Getto Improvviso IV  
Muro Di Terra IV  
Coperta Di Sabbie Profonde V  
Elemento Schiacciante V  
Percepire Attraverso Il Menhir V  
Recidere I Legami Della Terra\* V  
Tempesta Di Sabbia Soffocante VI  
Erompere Dal Terreno VI  
Fendere A Terra VII  
Percepire Attraverso Il Dolmen VII  
Pioggia Di Pietre VIII  
Animare Statue VIII  
Forza Della Ziggurat VIII  
Scuotere La Terra VIII  
Erigere La Ziggurat Di Pietra IX  
Frantumare I Costrutti \* IX  
Migliorare Il Rituale Della Fossilizzazione IX  
Potenziare Il Golem IX  
Sollevare Il Terreno IX

### VAPORE

Avvolgere Col Vapore I  
Raggio Di Vapore I  
Catene Di Vapore II  
Individuazione Delle Fonti Di Energia II  
Vapori Nocivi III  
Vapori Solfurei III  
Aura Di Vapore IV  
Calappio Di Vapore IV  
Catene Multiple Di Vapore V  
Lago Dei Vapori Amici V  
Vapori Della Sapienza V  
Evaporare VI  
Vapori Bollenti VI  
Esplosione Di Vapore VII  
Neutralizzare I Vapori VII  
Generatore A Vapore VIII  
Vapori Revitalizzanti VIII  
Evaporare Masse IX  
Nebbie Delle Foreste IX  
Vascello Di Nebbia IX

### VUOTO

Aura Del Nullificatore I  
Individuazione Delle Fonti Di Energia II  
Sapienza Del Nullificatore II  
Implodere III  
Prosciugare L'energia Minore III  
Baratro Sul Nulla IV  
Bolla Di Vuoto IV  
Comunicare Con Il Nulla V  
Corrompere L'energia V  
Svuotare Le Speranze V  
Disperdere Nel Vuoto VI  
Nullificare VI  
Infrangere Il Vuoto VII  
Intravedere Il Vuoto VII  
Fuga Di Potere VIII  
Specchio Sul Nulla VIII  
Finire Nel Vuoto IX  
Prosciugare L'energia Maggiore IX

### NATURA DELLE FORESTE

Componenti Alternative I  
Incantare Le Foglie Cadute I  
Danza Delle Foglie II  
Meditare Nella Natura II  
Fioritura Fuori Stagione III

Ponte Di Legno\* III  
Sfida Del Latifoglie III  
Alghe In Serpenti IV  
Celarsi Negli Acquitrini IV  
Dominare Vegetali IV  
Indurire La Cortecia V  
Scudo Di Chiome V  
Tronchi Delle Foreste V  
Frenare Con Le Mangrovie VI  
Meditazione Armonica VI  
Ricondurre Alla Natura VI  
Tronco Abbattuto VI  
Crescita Del Sottobosco VII  
Normalizzare I Boschi VII  
Tronco Cavo VII  
Lignificare VIII  
Rivincita Della Vita VIII  
Scudo Di Chiome Potenziato VIII  
Coprire Con Le Frasche IX  
Nascondere Nei Boschi IX  
Nebbie Delle Foreste IX  
Vascello Delle Alghe IX

### **NECROMANZIA DELLA CARNE**

Avvoltoio I  
Muovere La Carne Vacillante I  
Autopsia II  
Infettare Con Le Larve II  
Blocco Emorragico III  
Forza Dello Zombie III  
Trappola Di Carne IV  
Incubo Di Carne IV  
Rigor Mortis V  
Vigor Mortis V  
Innesto Provvisorio\* V  
Homunculus V  
Trono Di Carne V  
Estrarre Informazioni VI  
Fiume Di Larve VI  
Creare Ibrido VII  
Ricucire\* VII  
Incantare Il Golem VIII  
Volto Del Morto VIII  
Chimera IX  
Larva Di Carne IX  
Putrescenza IX

### **NECROMANZIA DEL SANGUE**

Analisi Del Sangue I  
Individuare Tracce Di Sangue I  
Scaldare Il Sangue I  
Autopsia II  
Corrompere Il Sangue II  
Individuare Il Vivente II  
Infettare Con Le Larve II  
Pugnale Del Sangue II  
Blocco Emorragico III  
Odore Del Sangue III  
Risucchio Del Sangue III  
Fuoco Spirituale Di Kedhraal III  
Dipendenza IV  
Vendetta Del Sangue IV  
Debolezza Ematica V  
Risucchiavita V  
Ferite Del Passato VI  
Malattia Ematica VI  
Fascino Del Sangue VII  
Attirare Predatori VII  
Fiume Di Larve VII



Shock Anafilattico VIII  
Nube Di Sangue VIII  
Apprendere Dal Sangue IX  
Risucchio Corporeo IX

#### **NECROMANZIA DELLA SABBIA**

Corpo Di Sabbia I  
Sabbia Guardiania I  
Muovere La Carne Vacillante I  
Autopsia II  
Conoscere Il Nome Antico II  
Vento Di Sabbia II  
Cremare III  
Lettura Dello Scriba III  
Ideogrammi Del Servitore IV  
Legame Dello Scriba IV  
Aspetto Da Vivente V  
Velo Tombale V  
Stele Di Aha V  
Nome Di Potere VI  
Punizione Della Sabbia VI  
Concedere Conoscenza VII  
Maschera Pettorale Del Comando VII  
Stele Di Aha II VII  
Assassinare VIII  
Rinsecchimento VIII  
Volto Del Morto VIII  
Maschera D'avorio IX  
Piramide IX

#### **NECROMANZIA DELLE OSSA**

Pittare Crani I  
Sepoltura Del Rettile I  
Legame D'ossa Minore II  
Bastone D'avorio III  
Salvaguardia Del Rettile III  
Inspesire Le Ossa\* III  
Costruire Col Corallo O Avorio III  
Legame D'ossa IV  
Teschiomania IV  
Gabbia D'avorio IV  
Monumento D'avorio IV  
Decalcificazione V  
Homunculus V  
Rigenerare Le Ossa V  
Furia Ossea VI  
Richiamare Legame D'ossa VI  
Animare Barriera Ossa VII  
Trono D'ossa VII  
Trappola Delle Lance VII  
Assassinare VIII  
Dissotterrare Ossa VIII  
Incantare Il Golem VIII  
Animare Mostro D'ossa VIII  
Maschera D'avorio IX  
Sentenza IX  
Vascello Scheletrico IX  
Migliorare Il Rituale IX

#### **NECROMANZIA DELLA CENERE**

Forza Del Debole I  
Racconto Inquietante I  
Conoscere Il Nome Antico II  
Poltergeist Molesto II  
Cremare III  
Fuoco Spirituale Di Kedhraal III  
Infrangere La Tomba Degli Avi III  
Fredda Aria Di Tomba IV  
Guardia Fantasma IV

Tutore IV  
Risucchiavita V  
Risucchio Di Forza V  
Maledizione Dell'infestazione V  
Interrogazione Dei Morti VI  
Cenere Mortuaria VI  
Consumzione Dei Morti VII  
Luce Dei Morti VII  
Attraversare L'ombra VIII  
Fantasma VIII  
Magia Atavica VIII  
Materializzare Fantasma IX  
Possessione IX

# INDICE SACERDOTI

## SACERDOTI

Consacrare I  
Inspesire L'arma II  
Tamburo Tribale III  
Benedizione Delle Armi IV  
Proiettili Magici IV  
Protezione Dal Ghiaccio IV  
Seduzione Con Lo Sguardo IV  
Svuotare Le Tane IV  
Arco Di Fulmini V  
Artigiano Oscuro V  
Masso Gigante V  
Olifante Della Guerra V  
Ricordi Fittizi V  
Ritiro Specialistico V  
Bagliore Accecante VI  
Ballo Tribale VI  
Caverne Sicure VI  
Prigione VI  
Terreno Di Caccia Della Tribu' VI  
Idolo Protettivo VII  
Invocare La Difesa Dei Sacri VII  
Individuazione Del Peccato VII  
Intervento Divino VII  
Insinuare Peccato VII  
Oscurare L'aura VII  
Pensieri Dimenticati VII  
Sogni Del Mondo Sottterraneo VII

## ELEMENTI ARIA

Passare Attraverso Le Correnti III  
Animare L'elemento IV  
Sgretolare IV  
Creare Correnti V  
Materializzare Elementale Acqua/Aria\* V  
Tempesta Di Fulmini VI  
Tempesta Salmastra VII  
Tornado VII

## ELEMENTI ACQUA

Passare Attraverso Le Correnti III  
Animare L'elemento IV  
Barriera Di Correnti IV  
Creare Correnti V  
Materializzare Elementale Acqua/Aria\* V  
Sorgente Termale V  
Inondare VI  
Onda Improvvisa VI  
Pioggia Salata VI

Maelstrom VII  
Nubifragio VII  
Tormenta Dell'inverno VII

#### **ELEMENTI FUOCO**

Animare L'elemento IV  
Curare Dalla Fiamma IV  
Passa Fiamma IV  
Piroclasma VI  
Incenerire VI  
Eruzione Di Lava VII  
Fuoco Invisibile VII

#### **ELEMENTI TERRA**

Occludere Cunicoli III  
Scuotere III  
Animare L'elemento IV  
Calendario Di Pietra IV  
Sotterramento IV  
Insidie Del Mondo Sotterraneo V  
Franare VI  
Polverizzare VI  
Eruzione Di Lava VII  
Fossilizzazione VII

#### **NECROMANZIA DEL SANGUE**

Cauterizzare Le Ferite I  
Pugnale Rituale I  
Scaldare Il Sangue I  
Coagulare II  
Individuare Il Vivente II  
Infuso Di Sangue II  
Liberare Le Formiche II  
Raggelare Il Sangue\* II  
Bere Il Sangue III  
Corrompere Il Sangue III  
Percepire Le Tracce III  
Isteria Di Sangue IV  
Sanguisughe Curative IV  
Scrivere Con Il Sangue IV  
Sete Di Sangue IV  
Malattia Ematica\* V  
Risucchiavita V  
Sangue Velenoso V  
Sangue Verde Del Vigore V  
Infettare Con Le Larve VI  
Sangue Dei Morti VI  
Fiume Di Larve VII  
Pioggia Di Sangue VII

#### **NECROMANZIA DELLA CARNE**

Muovere La Carne Vacillante I  
Pugnale Rituale I  
Potenziare La Carne III  
Cambio Di Muta III  
Degna Sepoltura IV  
Mangiare La Carne IV  
Aspetto Cadaverico V  
Conservare\* V  
Muro Di Carne V  
Rigor Mortis V  
Stritolare La Carne V  
Vigor Mortis V  
Fame Del Ghoul VI  
Infettare Con Le Larve VI  
Innesto Provvisorio\* VI  
Vermi Necrofori VI  
Contaminare VII  
Fiume Di Larve VII

Putrescenza VII

## **NECROMANZIA DELLA SABBIA**

Conoscere Il Nome Antico II  
Ideogrammi Del Servitore III  
Ispirazione Letteraria III  
Concedere Conoscenza IV  
Nascondersi Nelle Tombe IV  
Papiro Dello Scriba IV  
Animare Mummia Di Stracci V  
Palude Del Sacrificio V  
Maledizione Dello Scarabeo Assassino VI  
Occhio Del Mahat VI  
Ushabti VI  
Geroglifico Dello Scriba VII  
Maledizione Della Tomba Inviolabile VII  
Nave Del Viaggio Eterno VII  
Piramide VII  
Sarcofago Del Riposo VII

## **NECROMANZIA DELLE OSSA**

Aura Nera I  
Pittare Crani I  
Animare Gli Animali Morti II  
Flauto D'osso III  
Inspessire Le Ossa\* III  
Corno Del Comando Sugli Scheletri IV  
Degna Sepoltura IV  
Teschiomania IV  
Armatura Scheletrica V  
Animare Lo Scheletro Gigante VI  
Infrangere Il Riposo Sepolcrale VII  
Migliorare Il Rituale VII

## **NECROMANZIA DELLA CENERE**

Conoscere Il Nome Antico II  
Infrangere La Tomba Degli Avi III  
Bisbiglii Notturni IV  
Confinare\* IV  
Spia Fantasma IV  
Gioco Di Orgar V  
Risucchiavita V  
Tutore Spettrale V  
Materializzare Fantasma VI  
Infrangere Il Riposo Sepolcrale VII  
Nave Del Viaggio Eterno VII  
Possession VII

## **VEGETALE ALBERI**

Bastone Della Natura II  
Alghe In Serpenti III  
Animare I Vegetali IV  
Fortificazione Lignea IV  
Crescita Del Sottobosco V  
Soffocare Nell'edera V  
Lignificare VI  
Tronco Cavo VI  
Coprire Con Le Frasche VII  
Regno Silvestre VII  
Rivincita Della Natura VII  
Trappola Della Palude VII

## **VEGETALE ERBE**

Papiro Del Druido II  
Decotto Del Ristoro III  
Balsamo Curaferite IV  
Decotto Della Vita IV  
Tisana Della Luna IV  
Balsamo Curaustioni V

Incantare Le Foglie V  
Incantare Le Zucche V  
Tisana Della Sera VI  
Spore Velenose VII  
Tisana Della Cura VII

#### **VEGETALE FUNGHI**

Ammuffire III  
Decotto Del Ristoro III  
Animare I Vegetali IV  
Ridurre A Muffa V  
Rivincita Della Natura VII  
Spore Velenose VII

#### **INSETTI**

Liberare Le Formiche II  
Tarlare IV  
Emolinfia V  
Formiche Assassine V  
Armata Di Formiche VI  
Maledizione Dello Scarabeo Assassino VI  
Nugolo Del Crepuscolo VI  
Vermi Necrofori VI  
Maledizione Degli Insetti VII

#### **ANIMALE**

Benedizione Degli Animali I  
Carica Dei Facoceri III  
Nugolo Del Crepuscolo VI  
Crescita Gigante VII