

# ISTRUZIONE PER LA CONSULTAZIONE

Questo manuale è stato pensato per chi volesse introdurre nelle sue campagne dei personaggi con magie che abbiano una provenienza particolare: ad esempio magie esclusive delle mummie, degli zombie, etc. e di necromanti che da loro e su loro hanno studiato. Lo stesso per caratterizzare meglio alcune razze sono state inventate **magie raziali** ovvero incantesimi che possono avere solo alcune razze: a loro riservati che gli altri non possono nemmeno imparare. I gruppi secondo i quali ho diviso queste razze sono indicativamente:

**Razze marine** come tritoni, sirene, elfi marini, kuo-toa, shauagin.

**Sotteranee o dell'underdark** come elfi oscuri, duergar, derro, svifferin, illithid, etc.

**Sangueverdi**: goblin, orchi, mezzorchi, orchetti, hobgoblin, mezzorchi, etc.

**Rettili**: Histachi, youan-ti, trogloditi, uomini-lucertola, troll, coboldi, etc.

A queste sono aggiunte magie di fonti come i baatezu, i draghi, i geni, etc. Queste possono essere apprese solo su loro insegnamento: come "vecchi saggi", etc.

Se trovate correzioni, migliorie da fare o richiesta di altro materiale contattatemi pure su facebook o a questo indirizzo [pizzaifunghi@hotmail.it](mailto:pizzaifunghi@hotmail.it)

Grazie. Marco D'Innocenzo

## Ulteriori chiarimenti necessari per gli esperti di magia:

**Cronomanzia**: Scuola di magia che altera il tempo. Questa scuola di magia può essere appresa solo da maghi generici particolari: i cronomanti.

**Cronomante**: Mago generico che proviene da altri tempi o che ha studiato particolarmente la scuola di cronomanzia. Requisiti minimi INT 17 e SAG 16. Razze ammesse solo umani, elfi (al massimo arrivano al 15° liv.), mezzelfi (al 12°). Restizioni di allineamento: non possono essere caotici. Se le poche informazioni non sono considerate sufficienti per introdurlo nelle ambientazioni, consultare il manuale ufficiale TSR "chronomancer".

**Elementalismo**: scuola di magia basata sullo studio dei piani 4 piani dell'elemento. Ogni mago generico elementalista sceglie 1 piano in cui specializzarsi.

**Natura**: scuola di magia che trae forza dalle foreste, dai boschi e dai vegetali. E' esclusiva degli elfi dei boschi e delle creature delle foreste come centauri, driadi, etc.

**Naturalista**: mago generico che ha studiato particolarmente la scuola di natura. Le razze ammesse sono elfi che non hanno limiti di livello. Requisito minimo DES 16. Restizioni di allineamento: solo neutrali autentici come i druidi. Il naturalista è il classico mago dei boschi intento a meditare nelle foreste o nei pressi di una cascata, nemico dei non-morti e difensore della natura. Ha la stessa etica del druido.

**Metamagia**: è la magia che ha per effetto quello di alterare le magie preesistenti. Scuola esclusiva dei maghi generici perché richiede di non avere limitazioni allo studio delle scuole di magia.

**Necromanzia**: ho pensato di dividerla 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 della polvere d'osso* basata su scheletri, etc. La *necromanzia del sangue* di ispirazione vampiresca, quella *della cenere* sui fantasmi e quella *della sabbia* sulle mummie. Non dovrebbero, secondo me, essere rese disponibili e fruibili da chi si specializza in un'altra diramazione di necromanzia o addirittura da chi non è specializzato in quella scuola o che non abbia studiato da questi 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, una mummia, cose relative al suo stato, etc.

**Tecnomanzia**: magia che incanta strutture frutto dell'ingegno rendendole funzionali o migliorandone le prestazioni.

**Tecnomante**: mago generico che ha studiato particolarmente la scuola di tecnomanzia. Le razze ammesse sono umani che non hanno limiti di livello, gnomi che possono arrivare al 16° livello. Requisito minimo INT 16. Il tecnomante è il classico inventore per eccellenza, lo si può trovare in un laboratorio a inventare o a progettare soluzioni tecnologiche. Per intraprendere questo ramo della magia è necessario aver preso *ingegneria e tecnocooscienza* (nwpr).

**Alchimista**: Specialista in incantesimi di **alchimia** con requisiti minimi INT 15 e DES 14. Razze ammesse umani, mezzelfi e gnomi. Scuole proibite illusione/visione e necromanzia. Quando lancia le magie di questa scuola lo fa privi di componente verbale. Questo lo rende immune da *silenzio magico*. Consultare per approfondimenti il manuale TSR "skill & power".

**Dimensionalista**: Specialista in incantesimi di **dimensionalismo** con requisiti minimi INT 16. Razze ammesse solo umani. Scuole proibite incantamento/charme e necromanzia. Consultare per approfondimenti il manuale TSR "skill & power".

**Mago dell'ombra**: Specialista in incantesimi che hanno a che fare con il semipiano delle ombre. Usa magie della **scuola dell'ombra** che da esso trae origine. Ha requisiti minimi INT 15 e SAG 14. Razze ammesse solo umani. Scuole opposte evocazione e scongiurazione. 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.

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.

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).

Consultare per approfondimenti il manuale TSR "skill & power".

## Ulteriori chiarimenti necessari per i sacerdoti:

Per quanto riguarda i sacerdoti ho pensato a incantesimi tipici di particolari culti e riservati a loro come ad esempio per la necromanzia.

**Elementale**: divisa in 16: oltre ai 4 elementi base avremo 8 piani dei quasidelementi che si formano dove i 4 piani degli elementi vengono a toccarsi con i 2 piani dell'energia positiva e negativa: esisteranno alcuni di essi derivanti dalla fusione degli elementi con l'energia positiva: fulmini, vapore, minerali e radianza (rispettivamente per aria, acqua, terra e fuoco), altri derivanti dalla fusione con l'energia negativa: sale, vuoto, cenere e polvere (rispettivamente per acqua, aria, fuoco e terra). A questi vanno ad aggiungersi i 4 piani paraelementali, che sono quelli che vanno a formarsi dal sovrapporsi di 2 piani elementali: magma (terra e fuoco), fumo (fuoco e aria), ghiaccio (aria e acqua) e fango (terra e acqua).

**Necromanzia**: ho diviso come quella degli esperti di magia 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 culti di questo tipo. La *necromanzia della polvere d'osso* basata su scheletri, etc. La *necromanzia del sangue* di ispirazione vampiresca, quella *della cenere* sui fantasmi e quella *della sabbia* sulle mummie.

**Abisso**: dizione per sottolineare l'esclusività della magia del culto dei baatezu dell'abisso che i non appartenenti non possono avere.

**Vegetale**: ho diviso la sfera assumendo come "generica" quella trattata dai manuali ufficiali e sviluppando 3 diramazioni che ho pensato 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*.

Ho pensato ai baatezu come alla possibile fonte di inc.: quella dell'abisso e a loro e ai loro cultori riservata.

# MAGHI

## Livello I

### ADATTARE IL CORPO (dimensionalismo)

R. d'azione 18 m

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Serve a evitare la prova di shock corporeo per non morire o svenire, etc. a causa del cambio di consistenza del proprio corpo nel nuovo piano e al momento del ritorno nel piano materiale, quando riassumerà la consistenza originale. Permette di saper respirare, mangiare e sopravvivere alla temperatura "normale" del piano in cui andare e anche di volare nel piano elementare dell'aria, nuotare in quello dell'acqua, con il solito FM. Tuttavia quando ritornerà nel piano materiale d'origine, il tempo trascorso nell'altro piano, potrebbe non essere lo stesso di quello trascorso nel piano originale. Il corpo del mago, tutte le volte che passa da 1 portale, cambia struttura ad es.: nel piano delle ombre sarà simile ad 1 wraith, in quello dell'elemento fuoco, sarà 1 umanoide di fuoco, etc.

### 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: il livello, la classe, l'età, il peso approssimativo, la razza, l'alimentazione, le malattie, il sesso, etc.

### AVVOLTOIO (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

Con questo inc. il mago convoca 1 avvoltoio o altro rapace 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.

### COPIA (evocazione)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto un oggetto

Tiro Salvezza speciale

Con quest'inc. si può fare una copia di una mappa, lettera o documento scritto. Può anche servire ad 1 mago per copiare un inc. da un altro libro sul suo, ma deve prima superare la prova per apprenderlo, solo dopo potrà lanciare *copia*. Componenti sono 1 pagina vuota e 1 goccia d'inchiostro.

### CLAVA D'OSSO (incantamento/necromanzia della polvere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 clava

Tiro Salvezza nessuno

Il mago rende magica una clava che viene considerata "+2" contro i non-morti fisici e "+1" contro gli altri bersagli. La clava deve essere di lunghezza appropriata; valgono sempre i malus e le regole per le caselle relative alle armi. Componente materiale: della terra presa da una tomba.

### CONOSCERE IL VERO NOME MINORE (divinazione/necromanzia della sabbia/necromanzia della cenere)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago scriba tramite un canto bisbigliato riesce a sapere il vero nome di 1 mummia presente nel raggio d'azione. Questo gli servirà per avere vantaggi usando i suoi inc. dal momento che più cose sa delle vittime e più pericolosi diventano i suoi inc. Deve però avere 1 oggetto di sua appartenenza.

### COMPONENTI ALTERNATIVE (metamagia/natura)

R. d'azione 0

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Componenti V, S

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza Nessuno

Esclusivo degli elfi, permette di sostituire con comunissimi vegetali trovati anche con *erboristeria* (nwpr), le componenti materiali non speciali degli incantesimi.

#### **COMPRESIONE** (tecnomanzia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Per poter comprendere e lanciare questa magia è necessario avere *ingegneria*. 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.

#### **CONFONDERSI NELLE ALGHE** (illusione)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei tritoni e degli elfi del mare. Chi fa questo inc. riesce a mimetizzarsi stando fermo con il 3% di possibilità x livello in 1 banco d'alge abbastanza grande da nascondere. Se si possiede la nwpr *nascondersi*, va aggiunto il 10% alla prova. Contato gli alti punteggi di DES (vedi *nascondersi nelle ombre*). In questo stato è possibile solo respirare: qualsiasi movimento ne vanificherà l'effetto.

#### **CONFONDERSI NEL FANGO** (illusione)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei shauagin e dei kuo-toa. Chi fa questo inc., con un gesto viene ricoperto da uno strato di fango sufficientemente spesso da renderlo mimetizzato nei fondali marini, dei laghi sotterranei, etc. con il 3% di possibilità x livello. Se si possiede la nwpr *nascondersi*, va aggiunto il 10% alla prova. Conta anche l'alto punteggi di DES (vedi *nascondersi nelle ombre*). In questo stato è possibile solo respirare. In questo stato è possibile solo respirare: qualsiasi movimento ne vanificherà l'effetto. Componente materiale è un po' di fango.

#### **CONFONDERSI NELLE 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

Quest'incantesimo esclusivo dei maghi dell'ombra e delle creature dell'underdark 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.

#### **DOPPIA IMMAGINE** (illusione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 2 round x liv.

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. Con 1 semplice gesto della mano e 1 sillaba, il mago crea 1 immagine di sé stesso che lo imiterà in tutti i suoi movimenti. Appena colpita, scomparirà. Molto simile alla magia di 2° livello *immagini illusorie*, ma con il passare dei livelli non aumentano il numero di immagini create con questo inc.

#### **ECO METAMAGICO** (metamagia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 magia

Tiro Salvezza nessuno

Quest'incantesimo deve essere lanciato subito dopo alla magia bersaglio dal mago. Con questo incantesimo cerca di trovare la traccia (l'eco) della magia precedente che potrebbe ancora essere presente attorno a lui. La possibilità di riuscita è pari al 20% + 1% x livello del mago. Se il tiro riesce, *eco metamagico* si fonde con la traccia residua del precedente incantesimo, duplicandolo. Ciò significa che dà vita ad 1 copia della magia lanciata al round precedente, che dirige dove vuole il mago. Solo magie di 1° livello possono essere duplicate in questo modo: altre magie sono troppo complesse (in termini energetici) per essere ricreate. In termini di iniziativa, l'iniziativa della magia duplicata va a sommarsi (chiaramente) a quella del round di *eco metamagico* per ottenere il momento finale della duplicazione

#### **IMMAGINE DILAZIONATA** (cronomanzia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 round per livello  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza neg.

Con questa magia il cronomante causa un effetto ottico che distorce la vista ai nemici (come in *sfoatura*), nel senso che la reale posizione del cronomante è diversa (nell'istante successivo a quello del presente) da quello che viene percepito. Questo comporta malus -2 al txc nel caso che cercassero di colpirlo. I movimenti del mago lasciano "una scia" (come si vede nei cartoni animati), dalle posizioni in cui si trovava negli istanti precedenti al presente.

#### **INDIVIDUAZIONE DEI PORTALI** (dimensionalismo)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto raggio di 18 m  
Tiro Salvezza nessuno

Serve a individuare la presenza di macchine portali o portali celati nell'ambiente anche magicamente e capirne anche il piano comunicante.

#### **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.

#### **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 più densa e scura, al fine di poter celarvisi dentro o diminuire la luminosità di una torcia ad esempio.

#### **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 incantesimo può essere lanciato solamente 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 dalla diffusione del colore.

#### **MAGIE DELLE GEMME: RIFLESSI DI GEMMA** (divinazione)

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

Questa magia riservata alle creature dell'underdark e studiata da un gruppo di svifferin, ha permesso di sintetizzare effetti magici partendo da parole magiche che polverizzano una gemma particolare di colore ambra che si trova nel sottosuolo. Tenendo in mano una gemma anche piccola, il mago riesce a vedere i riflessi di gemme simili nel raggio d'azione di 100 m, anche i frammenti sottocutanei di vittime che non le hanno rimosse con chirurgia (nwpr). Non consente di vedere le altre gemme, solo quelle ambra particolari. Funziona anche se le vittime sono invisibili o nascoste o mimetizzate.

#### **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 che abbia speso almeno 2 caselle non relative alle armi in *ultrafania o anatomia*, può far sussultare 1 arto di 1 cadavere umanoide nei suoi 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 (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.

**NASCONDERE L'ODORE** (illusione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 sangueverde

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei sangueverdi permette di nascondere il proprio odore per non essere trovati da animali e mostri con fiuto elevato.

**POLVERE DI ELAM** (convocazione/alchimia)

R. d'azione 18 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto cubo con spigolo di 9m

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo copre l'area indicata con un dito di polvere. Se lanciato all'interno della stanza la polvere coprirà tutte le cose e la stanza apparirà come fosse stata abbandonata per anni. E' utile per mascherare o celare ma l'incantesimo può essere usato anche in combattimento per coprire una fuga. Gli esseri presenti nell'area se dotati di apparato olfattivo o visivo (tale descrizione generica vale per i mostri in quanto umani e semiumani hanno tutti naso e occhi) dovranno effettuare 1 TS contro inc. per non avere i due organi disturbati e rallentati da starnuti o bruciore agli occhi. Tranne questi spiacevoli inconvenienti l'incantesimo non è in grado di arrecare nessun danno. la durata degli effetti è di 1d4+1 round sempre che non venga lavata la faccia in qualche modo, al chè essi termineranno subito.

**PROPELENTE** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Per poter comprendere e lanciare questa magia è necessario avere *ingegneria e alchimia*. 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 infiammare, 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).

**PROTEZ. DA FAME E SETE** (scongiurazione)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata 1 giorno per livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Dopo aver ricevuto questo inc., il soggetto non ha bisogno di mangiare e bere; quando termina l'inc., il beneficiario torna nelle condizioni in cui era al momento in cui la magia è stata fatta. Le componenti sono un po' di carne essiccata ed una tazza d'acqua.

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

**PUGNALE D'OSSO** (incantamento/necromanzia della polvere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 pugnale

Tiro Salvezza nessuno

Con il tocco il mago può rendere magico il pugnale d'avorio cesellato di valore almeno 500 m.o. e raffigurante rune e 1 particolare razza umanoide. Se verrà usata contro questa razza, causerà +2 danni da punta. Questo rende tale pugnale utile anche ai ladri.

**RACCONTO INQUIETANTE** (necromanzia della cenere/charme)

R. d'azione 18 m

Componenti 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. Chi non dorme 8 ore al giorno ha malus di -1 alle reazioni cumulabile per ogni giorno in cui non s'è riposato. *Sonno o dissolvimagia* fa finire l'inc. all'istante.

**RALLENTAMENTO METAMAGICO** (metamagia/cronomanzia)

R. d'azione 100 m

Durata 6 rounds

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.

**RICAVARE SOSTANZE** (alchimia)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

L'alchimista riesce in breve tempo a separare, produrre, distillare attraverso 1 procedimento che avrebbe richiesto molto tempo, 1 dmq di composti chimici basici voluti (non di valore).

**RITIRATA RAPIDA DI KERITH** (alterazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round +1 x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc., lo stregone triplica automaticamente il suo fattore movimento. Per compiere altre azioni deve fermarsi.

**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. esclusivo dei rettili, permette di scaldare il sangue del rettile toccato, dandogli bonus +1 all'iniziativa per la durata. Dal 10° livello tale bonus diventerà +2.

**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 solo turno.

**VEDERE CREATURE ETEREE** (dimensionalismo/divinazione/necromanzia della cenere)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 3 round + 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago è in grado di vedere le creature eterree come i fantasmi, etc. Questa magia non consente comunque di comunicarci.

## Livello II

**ANIMARE I MORTI MINORE** (necromanzia della carne/necromanzia della polvere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago può animare come con *animare i morti* il cadavere di 1 umanoide a seconda del suo settore di specializzazione della necromanzia: come scheletro con DV pari al livello mezzi dello stregone se specialista della necromanzia della polvere o come zombie da liv/2 +1 livelli. Altro limite (come l'inc. simile di 5° liv.) è che non si può animare dando più DV al cadavere rispetto a quanti ne aveva da vivo. Questa magia interessa solo 1 cadavere: per animarne due ad esempio occorrono due incantesimi. Per la durata di questo il mago perde temporaneamente 1 punto di FOR, DES o COS a sua scelta che ritorna riposandosi 1 ora dopo che il non-morto è stato distrutto.

**AUTOPSIA** (necromanzia del sangue/necromanzia della carne/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 corpo per livello

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. il mago con *anatomia e/o chirurgia* può ottenere risultati di esami autoptici in tempo reale e con massima accuratezza. Eseguendo con la nwpr l'autopsia di 1 corpo x livello all'interno della stessa giornata, capisce la causa della morte e lo stato dei tessuti, come se avesse sottoposto a esami moderni le salme.

**CELARSI NELLE OMBRE** (ombra)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto il mago

#### Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei maghi dell'ombra e delle creature dell'underdark simile a *confondersi nelle ombre* tranne che il mago può anche muoversi e camminare (non attaccare), rimanendo confuso nelle ombre. Se dichiara di attaccare, sarà subito visibile. 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.

#### CHARME ACQUATICI (incantamento)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1d3 creature marine

Tiro Salvezza speciale

Questa magia, riservata alle razze marine, permette di charmare come l'omonimo inc. 1d3 creature acquatiche nel cubo di 6 m di spigolo. Esse devono effettuare 1 TS modificato per la SAG per resistere.

#### CONOSCENZA DEL TEMPO ATTUALE (cromomanzia)

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. (solo della giornata in cui fa la magia), quanti round mancano al tramonto o altro a sua scelta.

#### CONTROCONVOCAZIONE (scongiurazione)

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

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto cubo con spigolo di 36 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 liv. del mago sono colpibili con l'incantesimo. Componente materiale: un po' di pepe.

#### CORPO DI SABBIA (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0

Componenti V

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 2

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.

#### DIFENDERE PORTALI (dimensionalismo)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questa magia impedisce l'accesso al portale da parte dei non autorizzati: per poter varcarne la soglia bisogna sapere la parola d'ordine, altrimenti la superficie del portale rimane dura come 1 specchio. Se chi tenta di entrare nel portale è di livello superiore a quello del mago, ha diritto a 1 TS contro inc. per negare l'effetto e poter accedere all'uscita del portale.

#### FILTRO (scongiurazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, M

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Il mago crea una sfera protettiva invisibile in grado di filtrare tutti i vapori tossici come quelli prodotti da *nube maleodorante*. L'unica eccezione è data dal soffio di un drago: in tal caso il danno è solo dimezzato. Componenti materiali sono un filo di ragnatela ed un pezzetto di tela di cotone

#### FORZA DEL DEBOLE (necromanzia della cenere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Toccando 1 vittima umanoide vivente è possibile farle perdere 1 punto di FOR per 8 ore. E' necessario 1 txc. Questo tocco si scarica dopo 1d4+2 round.

#### FORZA SPETTRALE (necromanzia della cenere)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto personale  
Tiro Salvezza nessuno

Permette di perde 1 punto di FOR per le prossime 8 ore per avere +1 ai txc per la durata dell'inc. Questo funziona anche per i txc attraverso *mano spettrale* ad esempio.

#### **GIOCHETTO DEGLI GNOMI** (visione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata 1d4 round  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 bersaglio  
Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. Il mago gnomo riesce a creare un'illusione ottica che coinvolge le componenti materiali nel sacchetto dell'umanoide bersaglio: egli dovrà fare 1 prova di INT per riuscire a vedere quali esse siano realmente, peggiorando l'iniziativa di 3 rispetto al normale. Se però non supera questa prova, perderà la magia a causa del mancato utilizzo delle componenti. Il round successivo può ripetere la prova di INT, sempre che l'illusione persista. Per fare questa illusione è necessario avere 2 o 3 oggettini (ossicini, pinoli, etc.) da frullare nelle mani e poi lanciaarli in direzione del bersaglio.

#### **INDIVIDUAZIONE DELLA VITA** (divinazione)

R. d'azione 3 m x liv  
Componenti V, S,  
Durata 5 round  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 creatura  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago è in grado di determinare se una creatura è viva anche quando è in coma, trance o sotto l'incantesimo *morte apparente*. Qualsiasi tipo di protezione mentale o di barriera metallica impedisce questa magia Per determinare se l'inc. funziona o meno, uno strato spesso 2,5 cm di pietra o legno si considera equivalente a 3 m di spazio.

#### **LETTURA DELLO SCRIBA** (divinazione/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0  
Componenti V  
Durata 1d4+2 round  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto personale  
Tiro Salvezza speciale

Il mago scriba tramite un canto bisbigliato riesce a decifrare e leggere (non lanciare) pergamene sacerdotali e da mago con una percentuale del 3% x livello o almeno a capire in genere a cosa serve, delle scuole di illusione, divinazione e necromanzia.

#### **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. La componente materiale è 1 bicchiere del sangue del vivente bersaglio dell'inc.

#### **MEDITARE NELLA NATURA** (incantamento)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 turno  
Area d'effetto il sacerdote  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo degli elfi. Chi fa questo inc. è in grado 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.

#### **POLVERE PIRICA** (tecnomanzia/alchimia)

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.

#### **PROTEGGERE LE UOVA** (illusione)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 giorno x livello  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 uovo  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei rettili, permette di modificare le sembianze e le dimensioni di 1 uovo rettile in 1 altro tipo di uovo: un drago potrebbe quindi far sembrare le

sue uova quelle di un uccello o di un coboldo. Al momento dell'apertura l'inc. termina.

#### **PUGNALE DI VETRO** (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 rendere magico 1 pugnale di vetro trasparente che non appena colpirà 1 umanoide vivente, diventerà rosso assorbendo il liquido nella ferita. Questo pugnale potrà essere messo dentro 1 calderone (vedi magie di questa scuola), dove rilascerà il liquido della vittima di cui è impregnato.

#### **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 un livello che può lanciare: ad es. un cronomante di 4° livello non può rallentare *scarica di fulmini*.

#### **SACCHEGGIATORI DI HAR** (convocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 round ogni 2 livelli

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 10 m x livello

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi o dei convocatori specialisti. Crea un mini esercito di goblin (1 goblin x livello) con INT 6 che, all'ordine del mago, balzano sulla zona obiettivo e la scandagliano senza scrupoli, trovando ogni oggetto minimo che vi si nasconda o che sia semplicemente presente. Gli oggetti vengono recuperati, e divisi per tipo da una congrega di catalogatori, quindi depositi ai piedi del mago. Ogni round possono essere recuperati 10 oggetti ogni livello del mago. Il mago può impartire ogni round l'ordine di un particolare tipo di oggetti, che vengono recuperati per primi. L'area da scandagliare è di 10 metri di raggio ogni livello del mago. Vi è il 5% di possibilità per livello del mago che vengano trovati scomparti segreti durante la raccolta. La durata è di un round ogni 2 livelli del mago. Eventuali problemi di raccolta vengono segnalati con un rapporto al mago. Le creature parlano un linguaggio militaresco, comprensibile al mago. Materiale: un piatto d'oro a quattro scomparti (non si consuma).

#### **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 10m 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 ¼ (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 risentono di questo incantesimo.

#### **SOSTANZA ALCALINA** (alchimia)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza ½

Per poter comprendere e lanciare questa magia è necessario avere *alchimia*. Il mago crea ¼ l di acido x livello. Questo liquido corrosivo può apparire dentro 1 contenitore o su 1 singola vittima infliggendo 1d4 danni da acido x livello, ½ con un TS contro inc. Componente materiale è una goccia di acido.

#### **SUSSURRI DELLA NOTTE** (alterazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x liv.

Tempo di lancio 2

Area d'effetto r. di 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia esclusiva dell'underdark e delle sue razze 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 mai sorpreso se attaccato.

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

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questa magia consente di rendere magico un 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 tecnomarchingegno, 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, una volta ogni tanto.

#### **TENTACOLO D'ACQUA** (alterazione)

R. d'azione 10 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. esclusivo degli elementalisti e delle razze acquatiche permette di dare forma a una massa d'acqua 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.

#### **TRAPPOLA DEL TESCHIO** (necromanzia della polvere)

R. d'azione 10 m

Componenti: V, S, M

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto area con spigolo di 9 m

Tiro Salvezza ½

Il mago lancia un teschio nell'area, pronunciando le parole della magia e chiunque per primo passerà nell'area, farà scattare la magia: causerà un'esplosione di fuoco che farà 1d4 ogni 3 livelli del mago a tutti nell'area d'effetto.

#### **VOCALIZZARE** (alterazione/metamagia)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata 5 rounds

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto una creatura

Tiro Salvezza nessuno

Il beneficiario può lanciare inc., senza proferire parola e quindi senza componente vocale. Componenti: un campanellino senza battaglia.

## **Livello III**

#### **BARRIERA D'ACQUA** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x liv.

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle razze marine crea un muro fluttuante di onde d'acqua verticale che si sviluppa per un'altezza di 3 m dalla base semicircolare di raggio 1,5 m con spessore 1 m. Tutte le fonti di danno a base di fuoco e derivati 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.

#### **BASTONE D'AVORIO** (incantamento/necromanzia della polvere)

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, cesellato e lavorato di valore non inferiore alle 500 m.o. che è la componente materiale e lo definisce come suo "bastone personale" che viene incantato e considerato "arma +3" contro i non-morti. Avrà con esso bonus +2 al tempo di lancio dei suoi inc. di necromanzia della polvere.

#### **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 da battaglia pesante 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. 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 *scongiurazione* e di *invisibilità* a questo costruito 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.

#### **CONOSCERE IL VERO NOME** (divinazione/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago scriba tramite un canto bisbigliato riesce a sapere il vero nome di 1 umanoide bersaglio. Questo gli servirà per avere vantaggi usando i suoi inc. dal momento che più cose sa delle vittime e più pericolosi diventano i suoi inc. Deve però avere 1 oggetto di sua appartenenza.

#### **CONTROLLA CREATURA CONVOCATA** (incantamento)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S

Durata 1 round x liv

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura convocata

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo della razza degli elfi. La creatura convocata effettua 1 TS contro inc. con malus -1 e se fallisce, passa agli ordini del mago come per l'inc. *dominio*. Le creature convocate tramite magie di livello superiore a quello posseduto dal mago non possono essere così controllate.

#### **CORTOCIRCUITO MINORE** (metamagia)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto r di 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.

#### **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

Tiro Salvezza nessuno

Il mago fa apparire su 1 cadavere umanoide o animale 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. Se conosce il vero nome dell'umanoide, le sue gesta, etc. il tempo di lancio diverrà 1.

#### **FUOCO SPIRITUALE DI KEDHRAAL** (necromanzia della cenere/necromanzia del sangue)

R. d'azione 30 m + 5 x liv

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., dimezzabili con un TS contro inc. 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.

#### **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 esclusiva degli gnomi 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. Gli effetti una *palla di fuoco* o magie analoghe le lasciamo all'interpretazione del master, come sempre. Componente materiale è metallo e legno adatti del valore di 250 m.o.

**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

Questo inc. permette di individuare 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 (rilucerà di luce blu scura) e chi l'ha usata negli ultimi 10 anni, perché l'uso anche lieve di questa scuola lascia una scia sugli usufruttori di color azzurro.

**INCREMENTA POTERE DI ELAM** (metamagia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1d3+1 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo consente al mago di incrementare il proprio potere di 1d3 livello di esperienza (non cumulabili). Ciò non significa che il mago acquisisce livelli, ma che le sue magie saranno lanciate come se avesse 1d3 livello di più.

**IPPOCAMPO GIGANTE** (convocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 ippocampo gigante

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle razze marine permette di convocare questa cavalcatura. Dal 10° livello sarà possibile convocare 1 carrozza o 1 carro da guerra con 2 ippocampi e il posto per 2 umanoidi di dimensioni medie o 3 piccole.

**FIORITURA FUORI STAGIONE** (natura)

R. d'azione 10 m x liv.

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Componenti V, S, M

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Con questo inc. esclusivo degli elfi, le piante nell'area fioriscono e lasciano cadere nel vento i petali dei loro fiori che a contatto con le creature presenti sortiscono effetti diversi: i non-morti fisici subiscono 3d10 di danno, 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.), i golem, elementali, etc. sono immuni. Questo inc. può essere fatto solo in presenza di vegetazione. Componente materiale è un petalo di fiore.

**MAGIA DELLE GEMME: CONGEGNI-TRAPPOLE** (tecnomanzia/alterazione/illusione/scongiurazione)

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 studiata da un gruppo di svifferin, permette di migliorare l'efficienza di un congegno-trappola mentre la sta costruendo qualcuno semplicemente toccandola: la possibilità di *individuare* la con magia 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 bonud +7, e se prevede 1 TS esso avrà malus -3. I materiali non perderanno la funzionalità con il passare del tempo a causa dell'arrugginimento ad esempio. La componenete materiale è una delle solite gemme da inserire nel congegno.

**NEMICO DELL'OMBRA** (ombra)

R. d'azione 10 m x liv

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza speciale

L'ombra di 1 umanoide s'anima e cerca di bloccare e impedire qualsiasi azione il suo proprietario per la durata della magia. Ha stessa CA, TS, caratteristiche e p.f. (thac0 con malus di -5), ma infligge solo 1d4 danni. Per evitare questo, la vittima deve effettuare 1 TS contro inc. con malus di -2.

**OCCLUDERE CUNICOLI** (alterazione)

R. d'azione 5 m x liv.

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle creature dell'underdark 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.

**ODORE DEL SANGUE** (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

Riservata alle razze marine, 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 72 m.

#### **PLASMARE LE OMBRE** (ombra/alterazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato alle creature dell'underdark. Il mago è in grado di creare oggetti fatti di ombra solidificata. Essi si comporteranno come fossero oggetti magici +2 ai fini di colpire creature immuni ad armi meno potenti, etc., pur non avendo questi bonus. Se esposte alla luce diretta del sole, ogni round essi dovranno effettuare 1 TS contro distruzione con malus -1 per non essere dissolti, per il resto possono essere oggetto di magie come *arma magica*, *permanenza*, etc.

#### **RISONANZA METAMAGICA** (metamagia)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Lanciando questa magia, il mago sceglie 1 bersaglio. La prossima magia lanciata da esso (entro la durata di questo inc.) subirà gli effetti della metamagia.

Viene effettuato lo stesso tipo di prova di *dissolvi magia*. Se riuscito la magia lanciata dal bersaglio fallisce, venendo trasformata in energia grezza che lo investe, causandogli 1 danno x il livello della magia che ha lanciato. Se la magia lanciata dal bersaglio resiste alla prova, *risonanza metamagica* termina.

Un bersaglio non può essere oggetto di più di 1 risonanza per volta.

#### **RISUCCHIO DEL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza 1/2

Per apprendere questa magia è necessario avere la casella non relativa *anatomia o taumaturgia*. 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 1/2 la quantità, arrotondata per difetto. La vittima perde altrettanti punti a COS finchè non riposerà 8 ore consecutive o saranno passate 24 ore.

#### **SCAVARE CUNICOLI** (evocazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia esclusiva dell'underdark e delle creature che la popolano permette, di scavare con le mani 1 porzione di 2 m di diametro per round.

#### **SCUDO D'OSSO** (incantamento/necromanzia della polvere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 scudo osseo

Tiro Salvezza nessuno

Il mago rende magico 1 scudo fatto d'ossa come 1 guscio di tartaruga, etc. che se usato da lui, gli conferisce bonus +4 alla CA e la possibilità di poter lanciare comunque inc. di necromanzia.

#### **SFIDA DEL LATIFOGIE** (natura)

R. d'azione 10 m x liv.

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Componenti V, S, M

Area d'effetto raggio 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. esclusivo degli elfi, il mago anima il tronco e i rami di un 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.

#### **TOCCO DEL GHOUL** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Il tocco del mago irrigidisce ogni umanoide per 1d6 +2 round a meno che non superi 1 TS contro paralisi con malus di -2, inoltre chiunque si trovi nel r di 3 m deve superare 1 TS contro veleno a causa del puzzo di carne marcia emanato dal mago stesso, o avere malus di -5 sul thac0 fino alla fine dell'incantesimo. Componente materiale è un frammento inumidito di un ghoul o una manciata di terra presa dalla tana di uno di loro.

**TECNET** (tecnomanzia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

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). E' possibile ricevere consigli quindi, pareri, etc. e perfino scambiare magie da trascrivere e studiare sui libri.

**SOFFOCARE** (necromanzia della carne)

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

Componenti V, S

Durata 2d4 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza neg.

Il mago blocca i muscoli dell'apparato respiratorio dell'umanoide vivente per la durata della magia. Il tempo di apnea sopportabile, salvo cas. non rel. Particolari è di COS/3 round. Dal 3° round di apnea in poi, la vittima avrà malus di -1 alle reazioni a causa della mancanza di ossigeno.

**SOLVENTE DI CORROSIONE** (alchimia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 3 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Il mago assembla le componenti materiali dentro 1 ampolla di vetro che può scagliare (con 1 txc con thac0 di 1 militare di pari livello al suo lo stesso round) infliggendo 1d3 danni x liv. da *acido* alla vittima nel r. d'azione (la magia dura altri 2 round, in cui le componenti sono ancora buone ma il txc andrà fatto con il suo thac0 e con gittata 10/20/30 m). gli oggetti colpiti o addosso alla vittima che non siano di metallo devono fare 1 TS contro acido. Le vittime avranno malus-2 ai txc per la durata della magia.

**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 dei rettili permette di percepire le fonti di calore presenti nel raggio di 18 m anche in piena oscurità.

**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

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi o degli alteratori. Il mago diviene paonazzo, inizia 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.

**VOLONTA' FERREA** (scongiurazione)

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata 1 ora

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

La creatura colpita è immune a *charme* (di 1° livello) e blocco. Inoltre non crede automaticamente a tutte le illusioni fatte da maghi di livello pari o inferiore al terzo.

Componente materiale è un pezzetto di ferro.

## Livello IV

**ALAMBICCHI INCANTATI** (incantamento/alchimia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia esclusiva degli elfi incanta 1 serie di alambicchi, toccando almeno 1 di essi, che vengono usati per produrre sostanze liquide anche magiche rendendoli puliti e magicamente potenziati: il risultato finale del processo alchemico avviene in tempo dimezzato e se prevede 1 TS abbia malus-1 ad esempio se crea 1 acido.

#### **ALTERARE IL PESO** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Il mago è in grado di aumentare o diminuire la spinta gravitazionale sull'umanoide bersaglio: il peso di questo aumenta o diminuisce a piacere del mago, fino a 5 kg x livello (il peso finale della creatura deve essere almeno 1 kg comunque).

#### **ANIMARE GLI ANIMALI MORTI** (necromanzia della polvere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

E' possibile animare 1 scheletro animale toccandolo con il suo "bastone personale" secondo le regole dell'inc. *animare i morti* partendo da cadaveri di animali.

#### **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. esclusivo dei rettili e degli elfi della natura, dà gli stessi effetti di *invisibilità potenziata* 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).

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

R. d'azione 5 m x liv.

Componenti V, S

Durata 1 round x liv

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. 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, etc., ma non magie memorizzate o poteri psichici). Può essere clonata solo se ha DV pari alla metà del livello dell'illusionista.

#### **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.

#### **DIPENDENZA** (necromanzia del sangue)

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

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza speciale

Per apprenderla è necessario avere la nwpr *anatomia e taumaturgia*. Rende 1 vittima dipendente da questa magia: se almeno 1 volta ogni 2 settimane non sarà oggetto di questa magia, avrà malus -1 a COS cumulativo. Per evitare questi effetti la vittima ha diritto a 1 TS contro inc. con malus di -2 e per rimuovere questa magia dovrà ricevere contemporaneamente *scaccia maledizioni e benedizione*, fatti da sacerdoti di pari livello (almeno) del mago.

#### **DISINTEGRAZIONE MINORE** (alchimia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza neg.

Con questa magia l'alchimista può disintegrare 1 qualsiasi oggetto di dimensioni inscrivibili in un cubo di 50 cm di spigolo che non supera 1 TS contro disintegrazione nei 4 elementi che la compongono: terra, acqua, aria e fuoco. I golem sono immuni.

**DISPERDERE LA CONOSCENZA MINORE** (incantamento/necromanzia della cenere/mentalismo)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantaneo

Tempo di lancio 4

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza 1/2

Questa magia 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.

**EFFICIENZA MAGICA** (metamagia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia permette al mago di migliorare i prossimi 3d4 livelli di magie che lancerà: può aumentare a scelta al momento dei lanci il danno che tali magie possono provocare (+1 ai danni) oppure aumentare l'area d'effetto di 1 mc x livello.

**FALSA DIVINAZIONE** (incantamento/metamagia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto cubo con spigolo di 12 m

Tiro Salvezza speciale

Il mago concentrandosi può imporre false risposte divinatorie nell'area d'effetto: descriverà egli stesso in anticipo quali saranno le risposte che tali magie daranno.

Incantesimi come *pietre parlanti* e persino *parlare con i morti*, forniscono false informazioni preparate dall'incantatore. La presenza dell'incantesimo può essere rivelata da *visione del vero*. Le vittime hanno comunque diritto ad 1 TS contro inc. con malus di -2 per evitare gli effetti.

**FERMAR IL PROIETTILE MAGICO** (metamagia)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago riesce a deviare, far finire, etc. la traiettoria di magie "proiettate" come *palla di fuoco*, *fulmine*, etc. che in genere partono dal mago che le fa per poi andare a colpire il bersaglio. Con questa magia è possibile deviarne il movimento, facendole fermare e poi "cadere a terra" in 1 punto qualsiasi della traiettoria originale (appunto spesso è l'asse mago lancia-tiro - bersaglio) con i risultati facilmente immaginabili. La magia influenza 3d4 livelli di magie del livello che può lanciare.

**FERMARE LA MERIDIANA** (cronomanzia)

R. d'azione 18 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.

**IDENTIFICAZIONE ISTANTANEA** (divinazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. riesce ad identificare con la stessa precisione di *identificazione* un oggetto magico, senza dare malus alla costituzione.

**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 +1 a tutti i TS permanentemente. Se conosce il vero nome dell'umanoide o saprà informazioni al suo riguardo come ad es. sotto che segno zodiacale è nato, chi erano i suoi igenitori, che lavoro facevano, etc. il bonus sarà di +3. La componente materiale è una benda di qualità ottima e del raro inchiostro di origine marina di valore 200 m.o.

**INVULN. ALLE ARTI PSIONICHE** (scongiurazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto sfera con raggio di 1,5 m

Tiro Salvezza nessuno

Il mago crea una sfera di 1,5 m di raggio attorno a se stesso leggermente luminosa che blocca l'effetto di qualsiasi potere e attacco psionico: dentro l'area non ha effetto. La sfera non protegge da artefatti. Tale inc. è soggetto a *dissolvi magie*.

#### **LIQUIDO COMBUSTIBILE** (alchimia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 4

Area d'effetto r di 9 m

Tiro Salvezza ½

Per imparare questa magia è necessario aver *alchimia o chimica*. Permette di combinare certi elementi chimici per creare 1 reagente chimico contenuto in 1 fiala o ampolla. Questa, lanciata usando il thac0 di 1 militare di pari livello del mago, si romperà a contatto di 1 oggetto, di 1 creatura o del suolo, liberando il liquido contenuto che prenderà subito fuoco e infliggerà 2d6 danni da fuoco magico il 1° round, 4d6 il 2° e 6d6 il 3° round. Comp. materiale è 1 piccolo contenitore, zolfo, cloro e sodio.

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

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 4

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi. Con questa magia viene temporaneamente riparata 1 macchina d'assedio (componente materiale) ad es. bottino di guerra, che avrà bonus +3 ai txc. Vengono convocati anche 5 rettili umanoidi della razza di chi lancia l'inc. con 1DV e Ca 10 della razza di chi lancia questa magia necessari per il suo funzionamento.

#### **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 riservata alle creature dell'underdark svifferin, 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 gema ha la durezza di una pietra dura con +3 ai TS. Il mago può farla sbriciolare con un gesto.

#### **MANO SPETTRALE POTENZIATA** (necromanzia della cenere/ombra)

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

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Simile all'omonimo di 2° livello tranne per il fatto che è possibile effettuare ogni magia a tocco tramite la mano spettrale con bonus +6 al txc ed ha CA -1. Quest'ultima è feribile solo da armi +2 o superiori e non trasmette danni al proprietario, si muove con FM 15 ed ha solo 4d4 p.f. E' possibile farne più di una contemporaneamente.

#### **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. Il FM è 6, 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 stoffa e legno adatti per 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.

#### **PAPIRO DELLO SCRIBA** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 0

Componenti V

Durata la giornata  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago ha preparato personalmente una pergamena magica usando polvere di palude o di tomba, la incanta toccandola e cantando questo inc. Se usata permette di non perdere la concentrazione se colpito o distratto in altro modo al momento del lancio se supera 1 prova di INT-2. Se ha studiato in maniera approfondita in biblioteche ad esempio quell'inc. la prova non avrà malus.

#### **POTENZIA ARPIONE/LANCIA** (alterazione)

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

Questa magia riservata alle razze marine rende più potente un'arma tra arpione e lancia. Conferisce bonus +3 per la durata della magia.

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

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round  
Tempo di lancio 4  
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.

#### **SFERA AL VETRIOLO** (alchimia)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata 4 round  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto 1 cubo x livello di spigolo 3 m  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo degli gnomi crea 1 palla da bowling contenente acido che se lanciata il round stesso con il thac0 di 1 militare di pari livello, va a colpire 1 bersaglio, rompendosi. I danni inflitti da acido sono 1d4 x livello (massimo 12d4). Se il TS viene fallito, il round successivo subirà altri danni (n° di d4 pari al livello del mago -2); e farà ancora 1 TS. Se lo fallirà, prenderà (n° di d4 x livello del mago -4), etc. La sfera può essere lanciata anche i round successivi alla sua creazione, ma allora il txc sarà fatto con il thac0 del mago. Il 4° round comunque le componenti saranno troppo ossidate per avere effetto. La componente materiale è 1 biglia.

#### **SOTTERRAMENTO** (alterazione)

R. d'azione il mago  
Componenti V, S  
Durata 2 round x livello  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Con questo incantesimo, 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.

#### **SPECCHIO D'ACQUA SOLIDA** (alterazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto specchio d'acqua di raggio 3 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo di elementalisti e delle razze acquatiche permette di rendere la superficie di 1 massa d'acqua presente nell'area d'effetto, solida come un pavimento. Chi andrà a tuffarsi non potrà quindi entrarci. Chi vorrà uscire dall'acqua, non potrà. Una creatura che spinge con FOR 20 o *dissolvimagic*, farà terminare l'effetto.

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

R. d'azione 60 m + 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto 1 creatura x livello  
Tiro Salvezza speciale

Tale magia permette di creare nelle vittime un potente spirito di emulazione nei confronti del mago. Ogni creatura colpita che fallisce un TS contro incantesimi con bonus si blocca sul posto, ed inizia a fare le stesse mosse che fa il mago. Se il mago si avventa contro qualcuno, essi 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 una 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).

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

R. d'azione 18 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

Questa magia funziona come *teletrasporto* di alterazione, 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.

#### **TESCHIOMANIA** (incantamento/necromanzia della polvere)

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 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 della polvere ogni giorno 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. Per ogni teschio incantato oltre al primo, chi lancia tale inc. soffre -3 alle reazioni fino a quando non vengono distrutti quelli in eccesso. I maghi non malvagi devono avere il consenso dei morti di poter usare in questo modo i loro teschi.

#### **TRASFORMAZIONE FORZATA** (necromanzia della carne)

R. d'azione 10 m per livello  
Componenti V, S, M  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto 1 creatura per livello  
Tiro Salvezza ½

L'esperto di magia può costringere un essere trasformatosi per magia a riassumere subito la sua forma originaria. Se le creature sono davvero trasformate, devono superare un TS o ritornare se stesse per un round nel quale non possono far nulla e prendersi 3d10 di danno. Se azzeccano il TS dimezzano il danno e non ritornano alla loro forma originale. Componente materiale: un pelo di licanthropo ed una farfalla viva.

#### **TRAPPOLA DI CARNE** (necromanzia della carne)

R. d'azione 10 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 animarlo o rianimarlo: appena soggetto a magie di necromanzia anche sacerdotale, esso emanerà 1 nube verdastra nel raggio di 9 m che farà perdere 1 punto a COS a chi fallirà 1 TS contro veleno. *Ind. delle maledizioni e rimuovere maledizioni* funzionano con questo inc.

#### **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 liv. 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.

#### **VISTA SPECIALE DI ELAYNE** (divinazione)

R. d'azione r di 18 m  
Componenti V, S  
Durata 2 round + 1 round x liv.  
Tempo di lancio 4  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Quest'incantesimo esclusivo degli elfi e dei mezzelfi permette di individuare le protezioni magiche che sono attivi su 1 o più creature. Questa magia non è considerata

attacco. Il materiale per quest'incantesimo sono 2 pezzi di quarzo (valore totale : 50 mo). Nessuna concentrazione è richiesta per usare o mantenere l'incantesimo.

#### **VENDETTA DEL SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S

Durata 2d4 round

Tempo di lancio 4

Area d'effetto cubo di 6 m di spigolo

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia studiata da un gruppo congiunto di emomenti e underchiani :-D ha portato alla scoperta di cratteristiche simili presenti nel sangue di elfi e gnomi chiari e oscuri (svifferin). Causa un'abbassamento temporaneo della COS a tutti gli elfi e gli gnomi 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**

#### **APPRENDISTA ILLUSIONISTA** (illusione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. Viene creata 1 copia del mago in tutto e per tutto uguale a lui con 3 p.f. ogni 2 livelli. Questa illusione solida può lanciare le magie del mago purché di illusione/visione, scalandole tra quelle memorizzate. Permette quindi di lanciare 2 inc. per round. Questa illusione può compiere azioni, etc. come se fosse il mago a farla. Ha i suoi punteggi alle caratteristiche, conoscenze, 1 personalità propria e il suo allineamento, anche se non recherà danno all'originale in nessun modo. Basta *dissolvi magie* per porre fine a questa magia. Essendo un'ombra travestita, anche le magie che influenzano i non-morti funzionano.

#### **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.

Esclusivo di elementalisti dell'acqua e dell'aria e razze acquatiche, fa arrugginire 1 oggetto in metallo nell'area che fallisce 1 TS contro distruzione: sarà inutilizzabile.

#### **ARTIGIANATO OSCURO** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

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 di fattura oscura dandole +1 come bonus magico ogni 6 livelli del mago. La comp. materiale è una gemma da 2000 m.o.

#### **CANCRENA DELLA MUMMIA** (necromanzia della carne e necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

La creatura toccata perde subito 4d8 p.f. e viene infetta da 1 malattia che la farà perire in 1d3 mesi. Per ogni mese dal contagio, perde 2 punti a CAR e finché dura la malattia, la vittima recupera solo il 10% dei p.f. tramite magie, dormendo, o in altro modo. La cancrena si cura con *cura malattie* fatta da un chierico di livello maggiore al mago. *rigenerare* restituisce i p.f. persi. Se la vittima azzecca 1 TS al momento del tocco, non contrae la malattia, ma perde solo 4d8 p.f. Se conosce il vero nome di questa vittima o altre informazioni sulla sua nascita, il TS avrà malus -2. Le comp. materiali sono frutta marcia ed un brandello di bende di mummia.

#### **CORROSIONE** (alchimia)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza speciale

Il mago corrode con il tocco il metallo, imponendo 1 TS contro disintegrazione. Le creature di metallo subiscono 2d8 (+1 danno x livello del mago), ½ con 1 TS.

#### **COSTRUIRE COL CORALLO** (alterazione/necromanzia della polvere)

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 di dimensioni inscritte in un cubo di 6 m di spigolo partendo da una piccola quantità di materiale. E' necessaria una prova di edilizia nwpr per la staticità dell'oggetto.

**CONO INCENDIARIO** (evocazione)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. escusivo dei rettili e dei sangueverdi permette, ferendosi e causandosi 1d4 danni con una lama, di creare 1 cono di sangue nebulizzato incendiario che dal mago, per una profondità 36 m e base 18 m, causerà 1d6 danni x livello a tutti i presenti.

**DEBOLEZZA EMATICA** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura vivente

Tiro Salvezza neg.

Per apprendere questa magia è necessario avere *anatomia o taumaturgia*. La vittima che fallisce il TS contro inc. è preda di 1 temporanea debolezza che gli comporterà giramenti di testa, gambe fiacche, difetti alla vista, -1 a COS e malus -2 alle reazioni 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, mistura di erbe rare, nasi di coboldi, pelo di manticora 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.

**DEPERIMENTO** (necromanzia del sangue)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza speciale

Il mago impone all'umanoide vivente nel raggio di 10 m x livello, 1 TS contro inc. Se lo fallisce subirà 1d6 da deperimento ogni livello del mago come se non riuscisse a sintetizzare gli zuccheri ingeriti normalmente. Tuttavia perderà comunque 1 punto nella caratteristica più alta tra COS e FOR. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, sangue di drago 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. Il punto della caratteristica può essere ripreso riposando 8 ore consecutive o dopo 24 ore, mentre per la cecità occorrerà una cura magica. Componente materiale: vedi descrizione.

**DUPLICATO** (metamagia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Il mago crea 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).

**FUSO ORARIO METABOLICO** (cronomanzia)

R. d'azione 10 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.

**GENIO PONTILI** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia, il tecnomante crea 1 passerella allungabile di metallo e legno larga quanto basta a far passare 1 carro e 1 umanoide medio. In lunghezza invece 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.

**HOMUNCULUS** (necromanzia della polvere/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 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 debolissimo (4 a tutte le caratteristiche tranne INT), viene usato come fedele assistente di laboratorio. Pur non potendo parlare, può imparare *leggere/scrivere, alchimia, ricerca* e tutte le abilità che possono essere utili. Fedele servitore del suo creatore, spazza, compie studi sui testi assegnatigli, fa pozioni, pergamene (può infatti immagazzinare 1 livello di magie di necromanzia pari al suo punteggio di INT) 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. Non è possibile avere più di 1 homunculus alla volta.

#### IDRATAZIONE (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 ora x liv.

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle razze marine permette alla pelle del mago di essere sempre idratata e in perfette condizioni anche se fuori dall'acqua da diverse ore. Le branchie saranno anche loro idratate e verrà prolungato l'effetto se presente di respirare sott'acqua di 1 ora per livello. Rende immuni a *rinsecchimento*.

#### INVULN. ALLE ARMI NORMALI (scongiurazione)

R. d'azione 0

Componenti V, M

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 1,5 m

Tiro Salvezza nessuno

Il mago crea una sfera di 1,5 m di raggio attorno a se stesso leggermente luminosa che non può essere penetrata da armi non magiche, mentre egli può attaccare anche con armi. Può essere dissolta con *dissolvi magie*. Componente materiale: un frammento di arma ed una scaglia di drago.

#### INFORMATORE DELLE TENEBRE (divinazione/necromanzia della cenere/ombra)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 ombra di umanoide

Tiro Salvezza speciale

Il bersaglio umanoide vede la propria ombra cambiare di forma, parlare e muoversi a discrezione del mago, suscitando inquietudine. Se la creatura bersaglio ha fallito 1 TS contro inc. con malus -2, il mago può far camminare la sua ombra anche staccandosi dai piedi della vittima, come se fosse 1 creatura immateriale indipendente. Di fatto, potrà interrogarla a piacimento e lei dovrà rispondere come meglio può. Questa ombra infatti non è altro che la proiezione del lato oscuro del suo proprietario ed è stata testimone di tutta la vita del suo padrone (chi non ha ombra...?). Al termine del turno di durata della magia, essa scompare per riapparire al suo posto originale: sotto i piedi del suo proprietario. Se il mago abbasserà di -1 la propria FOR, costringerà l'ombra a restare per 1 ora x livello. *Dissolvi magia* sull'ombra, fa finire la magia. Per tutto il tempo di assenza dell'ombra dal suo proprietario, egli ne rimane sprovvisto. *Rimuovi maledizioni* effettuato sulla vittima da 1 sacerdote di livello almeno pari a quello del mago fa cessare la magia all'istante.

#### INVECCHIAMENTO (cronomanzia)

R. d'azione 10 m x livello

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 cumulabile è da farsi contro militari per indebolire i loro attacchi. L'aumento temporaneo di SAG e INT non permette di imparare nuove magie.

#### LETTURA NELLA MEMORIA (divinazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questa magia esclusiva della razza elfica permette al mago di sapere quali inc. o poteri psichici sono stati memorizzati dalla vittima nella giornata e quali (quanti punti potere) gliene rimangono da usare al momento. Per negare l'effetto la vittima deve superare 1 TS con malus di -3.

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

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti S, M

Durata 1d2 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto r di 1,5 m

Tiro Salvezza speciale

Questa magia riservata alle creature dell'underdark svifferin 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.

#### MURO D'OSSA (necromanzia della polvere)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

Durata 1 turno

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 mq per liv. con spessore di 15 cm per liv.

Tiro Salvezza nessuno

Dal suolo spunta 1 muro d'ossa; non è necessario che sia verticale. Avendo buchi ed intercapedini, conferisce riparo contro proiettili solo del 50% e le creature piccole possono sgattaiolare attraverso i suoi pertugi alla velocità di 3 m per round subendo 1d8 ferite ogni 3 m percorsi. Se il muro viene fatto in un'area dove ci sono delle creature, appare ovunque, ma non nella zona da loro occupata anche se tali vittime subiscono 2d8 danni. Il muro può essere distrutto con armi contundenti da creature con forza 18 o più; ogni 10 danni inflitti, crolla 1 superficie di 1,5 x 1,5 mq e spessa 15 cm. Se viene fatto per collegare 2 sponde, non infligge danno alle creature che ci passano sopra. Componente materiale è un ramo di una pianta secca presa da un cimitero.

#### **MURO DISSOLVENTE** (scongiurazione)

R. d'azione 10m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago crea un campo di energia che può modellare come un *muro di fuoco*. Qualunque cosa o creatura lo attraversi è soggetta a *dissolvi magia*.

#### **NASCONDERSI NELLE TOMBE** (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

Con questo inc. la stanza dove c'è il mago 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 suo corpo 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. 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 componente materiale è un pugnello di sabbia.

#### **OLIO VISCOSO** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Serve a far scivolare le vittime che si trovano nell'area d'effetto e che sbagliano il TS (ogni round per i prossimi 1d4 round le vittime devono ripetere il TS, dopodiché considerare l'olio troppo spanto per far scivolare ancora). Quest'olio può essere usato anche per altri scopi: se incendiato in qualche modo, i danni alle creature nell'area d'effetto saranno 2d6+1 x liv. del mago. La durata di queste fiamme è di 1d4 round. Componente materiale è 1 goccia di olio.

#### **OMBRA DELLA SERA** (ombra/metamagia)

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 5

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia è possibile lanciare le magie della scuola ombra come se fossero lanciate da un mago di 1 livello ogni 5 livelli effettivi, superiore. Questo influisce su durata, area d'effetto, raggio d'azione di molti inc. Eventuali TS delle vittime avranno penalità -1. Visivamente, l'ombra del mago diventerà allungata come quella che ha al crepuscolo, più grande e minacciosa, diventando fluttuante come una fiamma. Questo effetto innaturale provoca inquietudine negli animali e nelle persone.

#### **PADRONANZA MAGICA** (metamagia)

R. d'azione 0

Componenti V o S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Per tutta la sua durata, questa magia permette al mago di ridurre al minimo la componente somatica, vocale e materiale (non devono essere materiali speciali): 1 semplice gesto della mano o 1 sillaba sono sufficienti perché la magia venga eseguita. Ogni mago può decidere se eliminare del tutto o la componente verbale o somatica, ma allora le altre due resteranno inalterate. Nota: tale modifica sulle magie non cambia il loro tempo di lancio. Infatti, il mago rilascia forse la magia con un semplice gesto o parola, ma si deve comunque concentrare durante il lancio. *Padronanza magica* può essere lanciata sia con un semplice gesto che con una semplice parola, il che ne fa una magia utile per i maghi imbavagliati o legati.

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

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V,S

Durata 1 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura

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.).

#### **RISONANZA METAMAGICA MAGGIORE** (metamagia)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Uguale in tutto e per tutto a *risonanza metamagica*, tranne per il numero di magie che possono essere colpite (1 ogni round), per la durata (3 round), che per i danni subiti (che sono raddoppiati rispetto a *risonanza metamagica*).

#### **RISUCCHIAVITA** (necromanzia della cenere/necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x liv.

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 verdastrò che parte e va a finire sul mago. La magia causa 1d6 x liv. di danni alla vittima (max 10d6) che vengono aggiunti a quelli che il mago ha in questo momento senza superare il suo massimo.

#### **SCARICA DI ELETTRONI** (tecnomanzia)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S.

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Il tecnomante è capace di rilasciare 1 certa quantità di elettricità dal proprio palmo della mano o di elettrizzare 1 oggetto di metallo, che se è abbastanza fine, s'illuminerà ottenendo gli stessi effetti di *luce* per 1 round per livello, altrimenti gli unici effetti saranno quelli di fare 1d6+1 danni da elettricità x livello del tecnomante a chiunque la tocchi o a chi è collegato tramite conduttori. La prima creatura che entrerà a contatto con la scarica elettrica (anche attraverso materiali conduttori), farà un TS contro inc. per ½ il danno, le altre (se ce ne sono) per negare l'effetto.

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

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 5

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Con questa magia, il tecnomante incanta 1 propria stanza/struttura, 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 una porta normale o dalla porta del laboratorio eterico (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 specialmente 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 specialmente 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 specialmente per l'occasione (costo: 2500 m.o. per m).

#### **RIGENERARE LE OSSA** (necromanzia della polvere)

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. Sono rigenerabili al massimo 1d4 p.f. ogni 3 livelli.

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

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

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. Può spostare il punto di visuale a suo piacimento, purchè ci sia ombra dalla quale lui può vedere e sentire.

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

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza 1/2

L'umanoide vivente che fallisce 1 TS contro inc. con malus -3, si sente deperito e perde 1d4+4 punti alla caratteristica di FOR per la durata della magia. In ogni modo subirà 4d6 danni.

#### **SCUDO DI CHIOME** (natura)

R. d'azione 10 m

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Componenti V, S, M

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Con questo inc. esclusivo degli elfi, il mago anima 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 delle stesse chiome e anche alle creature arrampicate sugli alberi ovviamente. 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 quindi di atterrare subiscono 1d4 danni x livello del mago dimezzabili con 1 TS contro soffio modificato per la DES e perdono 1d4+4 cariche di *pelle coriacea*. Questo inc. può essere fatto solo in presenza di alberi fitti. Componente materiale è una foglia di albero.

#### **SETE DI SANGUE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti nessuna

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza 1/2

Un rivolo di sangue magicamente parte dalla vittima a sangue caldo per giungere alla bocca del mago. La vittima subirà 1d4 danni ogni livello del mago (max 10d4) 1/2 con TS contro inc. e quest'ultimo guadagnerà altrettanti p.f.

#### **STELE DI AHA** (incantamento/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 necessito 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.

#### **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. esclusivo degli elfi, fa comparire 1d4+1 tronchi cilindrici del diametro di 1,5 m sdraiati 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*.

#### **TRONO DI CARNE** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

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.

#### **VIBRAZIONE DISTRUTTIVA DI TENSER** (invocazione/evocazione)

R. d'azione 50 m + 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza speciale

Dalle dita del mago parte un raggio verdastro che va a colpire l'oggetto bersaglio dell'inc., provocandone l'esplosione se fallisce un TS contro disintegrazione.

Chiunque si trovi nel raggio d'azione dell'esplosione, subisce dei danni a causa dello scoppio dimezzabili con TS contro paralisi:

PESO (dell'oggetto in kg)

DANNO

RAGGIO D'AZIONE DELL'ESPLOSIONE.

Fino a 2,5

1d8

60 cm

2,51-11,50

1d12

90 cm

11,51-45,5	1d20	150 cm
45,51-225	2d12	300 cm
225,1-900	3d12	450 cm

Componente materiale è una sfera d'oro finemente lavorata.

## Livello VI

### ALTERARE MAGIA PLANARE (dimensionalismo)

R. d'azione 0

Componenti V, S.

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 5 m x livello

Tiro Salvezza nessuno

Con questo incantesimo, il mago crea 1 interferenza nelle proprietà "normali" del piano in cui si trova per quanto concerne l'uso della magia: nell'area d'effetto di questa magia vigono le regole del piano di provenienza del mago stesso: questo è fondamentale per i piani a bassa magia o a magia nulla (cioè che sono caratterizzati da 1 *campo antimagia* e/o antipsionicità che renderebbero nulli tutti gli incantesimi dei maghi, mentre quelli dei sacerdoti dipendono dalla vicinanza della divinità).

### ANIMARE I RETTILI (necromanzia della polvere)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei rettili o dei necromanti specialisti nella necromanzia della polvere. Con questo inc. è possibile animare come con *animare i morti* (vigono le stesse restrizioni) gli scheletri di rettili animali e/o mostri come scheletro con DV pari al suo livello. Serpenti, alligatori, coccodrilli, drago-tartaruga, etc. possono essere animati. Sono possibili però solo le abilità speciali legate all'apparato scheletrico come "il colpo di coda" dei draghi, etc. I danni inflitti restano quelli del mostro originale, senza però effetti di veleno, soffio, etc.

### AREA PLANARE (dimensionalismo)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S.

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 quadrato x livello di 3 m di spigolo

Tiro Salvezza ½

Teletrasporto 1 porzione di ambiente da 1 dei piani elementali al piano in cui è il mago. infligge 12d6 di danni da fuoco, acqua, vento o pietra. Le creature nell'area d'effetto devono fare 1 prova di shock corporeo con malus -15% per non morire (il master dà ai mostri 1 punteggio odi COS a sua discrezione).

### 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 esclusiva degli gnomi 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: p.f. 80, 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.

### CREMARE POTENZIATO (necromanzia della cenere/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Il mago fa apparire su ogni cadavere nell'area d'effetto, 1 fiamma bluastro che brucia i corpi riducendoli in cenere e polvere impossibili da animare come non-morti fisici come scheletri e zombie. Se conosce il vero nome dei cadaveri o altre informazioni a loro riguardo, la velocità dell'inc. sarà 1.

### 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, un 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, anche dall'interno di esso, semplicemente toccando la sua superficie. Componente materiale è metallo e legno adatti per la costruzione del valore di 500 m.o.

### EROMPERSI 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. esclusivo degli elementalisti 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 (ne l'caso dell'elemento fuoco) dimezzabili con TS modificato per la DES.

#### **ESTRARRE INFORMAZIONI** (necromanzia della carne)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata 1 giorno  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto il mago  
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). Il mago acquista temporaneamente anche il punteggio di INT del suo pasto se superiore al suo, altrimenti avrà +1.

#### **FERITE DEL PASSATO** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti spec  
Durata 1 round ogni 4 livelli  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto 1 umanoide vivente  
Tiro Salvezza speciale

Il mago riapre una 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 1 punto di COS e 1d3 danni ogni 3 livelli del mago 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 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 stavolta o subire l'effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

#### **INVULN. ALLE ARMI MAGICHE** (scongiurazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round per livello  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto raggio di 1,5 m  
Tiro Salvezza nessuno

E' come l'inc. *invulnerabilità alle armi non magiche*, ma funziona con quelle magiche. La sfera non protegge da creature magiche come golem ne contro artefatti. Tale inc. è soggetto a *dissolvi magia*. La componente materiale è un frammento di arma magica.

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

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V,S  
Durata 1 round x liv  
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).

#### **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

Per apprendere questa magia è necessario aver *anatomia e taumaturgia*. 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: (se il sacerdote sarà di livello superiore a quello del mago daranno la metà dei benefici (p.f. curati arrotondati per difetto) e la vittima perde anche -1 a COS. Per rimuovere questi effetti, dovrà ricevere contemporaneamente *gurigione e dissolvi magie*, fatti da sacerdoti 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 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.

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

R. d'azione 10 m x liv.  
Componenti V, M  
Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle creature dell'underdark e studiata da svifferin, 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.

#### **NERO DEL CALAMARO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di 48 m di spigolo

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle razze marine permette la comparsa di inchiostro in tutta l'area d'effetto che renderà la visuale nulla. Le correnti disperderanno l'inchiostro in pochi round come da durata. Comp. materiale è un po' d'inchiostro.

#### **MURO D'OMBRA** (necromanzia della cenere/illusine/scongiurazione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 turno + 1 round per livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Inc. di provenienza dall'underdark, crea una nube nera spessa ed alta 6 m. La larghezza viene da lui decisa fino ad un massimo di 2m x livello. Può creare un anello intorno a sé, ma l'altezza rimane sempre di 6 m. Chi dall'esterno entra nella nube ne esce da dove è entrato. Le creature che non entrano del tutto nel muro sono immuni.

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

R. d'azione 10 m x livello

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.

#### **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 incantesimo 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. Questo costruito non deve arrecare danno a creature o cose a seguito di questa magia.

#### **TEMPESTA D'OSSA E SABBIA** (necromanzia della sabbia/necromanzia della polvere/scongiurazione)

R. d'azione 0

Componenti S, M

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Con spessore di 1 m, va a crearsi una tempesta di schegge d'ossa e sabbia che tutt'attorno a chi fa questo inc. fermerà i primi 2d6+2 proiettili anche magici indirizzati verso l'area interna come ad esempio quadrelli di balestra o anche inc. come *palla di fuoco* che cozzeranno su di essa. Non viene però limitata la visibilità in maniera considerevole: semplicemente le frecce finiranno le loro corse su questa barriera, come gli inc. predetti ad esempio. *Tempesta di ghiaccio* e altre magie a area funzionano normalmente.

#### **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.

#### **RICONDURRE ALLA NATURA** (natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Esclusivo degli elfi, causa la distruzione di 1 non-morto o creatura del piano negativo che fallisce 1 TS contro inc. Se fatto su chi sta lanciando magie di necromanzia, ne causa il fallimento e subisce 2d8 danni. Nel raggio di 9 m il terreno s'ammannerà di erba verde e piccoli alberelli tipici della zona.

#### **VERDE SANGUE DEL VIGORE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei sangueverdi permette, ferendosi con 1 coltello e causandosi 1d3 danni, dare a tutti gli appartenenti a queste razze nell'area d'effetto di avere bonus +5 al morale e +2 ai danni. Questo inc. non né cumulabile con altri simili.

#### **VOLTO DEL MORTO** (necromanzia della carne/necromanzia della sabbia/necromanzia della polvere/ombra)

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Ogni creatura che si trovi a 18 m o meno dal mago che lo stia guardando nel volto, si spaventa a causa del volto che diventa palesemente putrido in diverso grado di decomposizione a scelta del necromante. 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 con malus -1. Chi ne ha di più senza malus.

## **Livello VII**

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

R. d'azione 0

Componenti S

Durata: 1 turno + 1 round / Lvl

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Gli incantesimi 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.

Si tratta di 1 inc. silenzioso che può essere lanciato spesso senza che nessuno se ne accorga grazie alle sue componenti solo somatiche e il tempo di lancio rapido.

#### **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.

#### **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, un 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 p.f. 20 e la CA 2. E' possibile fare magie di *scongiurazione* e di *invisibilità* a questo costruito, anche dall'interno di esso, semplicemente toccando la sua superficie. Componente materiale è metallo e legno valore di 1500 m.o.

#### **BRECCIA MAGICA** (metamagia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 2 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo influenza l'area d'effetto degli altri incantesimi di durata superiore a 1 round: è possibile creare 1 varco in 1 *muro di fuoco* o far "spostare" le trappole magiche dalla rotta del mago. L'area su cui è possibile fare questo sarà comunque un cubo di spigolo 3 m (dal 10° livello 6 m). Allo scadere della magia, tutto ritorna come prima. Le magie di livello superiore a quelle che può lanciare il mago non risentono di questa magia come anche *sfera prismatica*, *muro prismatico*, *respingi incantesimo* ed altri incantesimi di scongiurazione a scelta del master.

### **CASTELLO D'ALGHE** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 costruzione

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo dei tritoni e degli elfi marini. Il castello o la costruzione incantata, viene mimetizzata nel folto di un banco d'alghe giganti. Chi volesse vederlo deve fare 1 TS contro inc. con malus -3, altrimenti non riuscirebbe a trovarlo nemmeno se ci passasse accanto. La comp. materiale è 1 pinna di piovra gigante.

### **COLLANTE RAPIDO** (alchimia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Crea nelle mani del mago 1 sfera che contiene 1 composto chimico appiccicoso che l'alchimista può al solito lanciare con 1 txc (considerare il thac0 di 1 militare di pari livello al suo nel round stesso oppure con il suo thac0 nei round seguenti). Quando la sfera viene rotta, rilascia nel r di 6 m questa sostanza chimica. Tutte le creature devono effettuare 1 TS contro inc. con malus -4 per non restare immobilizzate per la durata della magia. Se la sfera viene lanciata i round dopo che viene creata, l'alchimista effettua il txc con il suo thac0. Dopo 3 round dalla creazione le componenti chimiche sono troppo ossidate e non fanno più effetto. Componenti materiali sono della colla animale o vegetale.

### **COMPOSTO PIRICO** (tecnomanzia/alchimia)

R. d'azione 18 m

Componenti V, S, M

Durata 5 round

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia crea 1 sfera fragile contenente 1 miscela di polveri particolarmente potente: tutte le armi d'assedio come bombarde, catapulte, etc. caricate con questi proiettili aggiungono +1 al danno (quando usano questo proiettile). La miscela perde d'effetto dopo 5 round e possono essere create 1 sfera ogni 2 livelli del mago. Se il mago crea sfere per gragnucole, daranno +1 al risultato dei dadi dei danni, ma senza mai superare il totale.

### **CONVOCAZIONE DI HAR** (convocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cono di raggio 18 m e altezza di 36 m

Tiro Salvezza ½

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi. L'incantesimo si manifesta con un ruggito possente, poi si formerà un vortice di nubi nere. Dal vortice emergerà un drago che, ruggendo, sorvolerà l'area da colpire inondandola con una vampata di fuoco magico. Ogni creatura presente nell'area d'effetto, escluso il mago, che, inondato di fiamme, non subirà danni, perderà 10d8 p.f. dimezzabili con TS contro soffio. Il drago, lanciato un solo soffio, s'inarcherà e tornerà nel vortice con un ultimo ruggito. Il drago non può essere colpito da nessuna forma di attacco. Materiale: biglia nera di vetro.

### **CREARE ESPERIMENTO** (necromanzia della carne)

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 ora

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Per apprendere questa magia è necessario aver *chirurgia*, *taumaturgia* o *anatomia*. 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. 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. Solitamente sono oggetto della magia *dipendenza*, che ne assicura il ritorno dal padrone "a prova di *dominio* indesiderato" di altri. Le modifiche alle caratteristiche sono di partenza quelle della razza principalmente usata e poi è possibile dare +1 e -1 ad 1 altra caratteristica a scelta.

### **DISPERDERE LA CONOSCENZA** (incantamento/necromanzia della cenere/mentalismo)

R. d'azione 180 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza 1/2

Questa potente magia permette al mago di controllare la mente dell'usufruttore di magia che fallisce 1 TS contro inc. con malus -5 ma i bonus per la SAG, facendogli perdere magie/punti potere psichici come se non le avesse studiate. I livelli persi sono 4d8 o 10d6 ppp e chi fa la magia decide, una volta conosciuto il numero di livelli di inc. cancellati, a quali livelli scalare le magie appunto perse. Tuttavia la vittima sceglie quali.

### **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 speciale

La vittima umanoide che fallisce 1 TS contro inc. con malus -1 prova attrazione per il suo sangue e sente la necessità spasmodica di vederne sgorgare dalle sue vene. 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+ FOR, ma è un effetto secondario. 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. 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 -3 stavolta o subire l'effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

#### **FATO FAVOREVOLE** (divinazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S.

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Quest'incantesimo è esclusivo degli elfi. Per la durata dell'incantesimo, il mago è protetto da un'aura invisibile. Al momento opportuno a sua scelta, potrà effettuare 2 tiri di dadi anziché 1. Ad esempio quando saprà di essere colpito da una magia potente che probabilmente lo ucciderà come *palla di fuoco* (prima che il nemico tiri i danni, dopo aver dichiarato l'uso dell'effetto di *fato favorevole*, l'attaccante tirerà 2 volte i dadi dei danni e il divinatore sceglierà il risultato conveniente), oppure se dovrà superare un TS, ne tirerà 2 e sceglierà il più conveniente. Dopo l'uso la magia termina.

#### **FRECCIA D'OSSO** (necromanzia della polvere)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 6

Area d'effetto spec.

Tiro Salvezza neg.

L'esperto di magia aprendo la mano in direzione della vittima, lancia delle schegge d'osso, con 1 unico txc con il suo THAC0. Se colpisce, il bersaglio deve fare 1 TS contro inc. o morire. Se lo supera subisce solo 1d8+1 danni per livello. I non morti sono immuni. Questa magia toglie 1d4+4 cariche di magie come pelle coriacea. Componente materiale è 1 proiettile da scagliare.

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

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questa potente magia dell'underdark 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.

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

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle creature dell'underdark e ai maghi dell'ombra 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. Esse, 1d4 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. Per poter fare ogni cosa, devono effettuare 1 prova di SAG con malus -5. Se non la superano, resteranno a tremare inerti.

#### **LUCE DEI MORTI** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 round x ogni 5 livelli dello stregone

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Il mago sviluppa un fascio di luce per 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 un TS con malus di -1, 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 sopracitati, essa muore e, nel giro di 1d4+1 round, si rialzerà come scheletro o zombie indipendente. I fasci di luce sono due, e possono essere gestiti in maniera autonoma, ma non hanno effetto doppio se vengono concentrati su 1 unico soggetto. La perdita dei valori è, come si è detto, permanente, ma è possibile ripristinarli normalmente tramite *guarigione* o *rigenerazione* sacerdotale. 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, mentre armature, scudi, mantelli, tuniche ed anelli magici conferiscono un tiro salvezza che dipende dal loro grado di magia (es. se si possiede uno scudo +1, un armatura +2 ed un anello +1 si ha un bonus totale di +4 per non subire gli effetti dell'incantesimo. 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.

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

R. d'azione 10 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 degli gnomi dell'underdark, gli svifferin, 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*.

**MASCHERA PETTORALE DEL COMANDO** (necromanzia della sabbia)

R. d'azione 10 m x livello  
 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 4,5 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 per la divinità se non è stato loro ordinato dal loro padrone di andare contro di lui attaccandolo o comunque di non ascoltarlo. Questi effetti cessano se effettuerà attacchi. Se conosce il vero nome delle mummie o le loro gesta anche in vita, etc., il TS avrà malus -2.

**MENTORE DIMENSIONALE** (dimensionalismo)

R. d'azione 10 m  
 Componenti V, S  
 Durata 1 turno x livello  
 Tempo di lancio 7  
 Area d'effetto 1 creatura  
 Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo degli elementalisti permette di mettere in comunicazione la dimensione dove si trova il mago che lo effettua e la dimensione della creatura voluta di cui conosce il nome ad es: efreet del fuoco, djinni dell'aria, marid dell'acqua, dao della terra, etc. Se questa creatura accetta la convocazione, essa entra in trance nel suo piano e davanti al mago compare un mezzobusto etereo raffigurante la creatura così evocata. In questa forma non è possibile effettuare magie, toccare cose materiali, etc.: soltanto parlare, gesticolare, etc. Questo inc. è usato per sancire accordi, apprendere, studiare inc. da creature extraplanari, e cose del genere. Termina istantaneamente anche prima della durata prevista se una creatura delle due lo voglia.

**MOTORE A VAPORE** (tecnomanzia)

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

Questa potente magia serve a rendere magico 1 marchingegno precedentemente costruito di costo non inferiore a 5000 m.o. e che grazie alla magia funzionerà consumando propellenete speciale e produrrà un movimento di ruote dentate che se collegate a ruote con pale permette di costruire un battello a vapore ad esempio.

**NEUTRALIZZARE GAS** (alchimia/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

Il mago dissipa tutte le nubi e i veleni dall'area d'effetto, comprese magie come *nube assassina*, *nube incendiaria*, etc.

**NUBE CORROSIVA\*** (alchimia)

R. d'azione 10 m x livello  
 Componenti V, S, M  
 Durata istantanea  
 Tempo di lancio 7  
 Area d'effetto cubo di spigolo 18 m  
 Tiro Salvezza neg.

Il mago crea una nube verdastra di acido che corrode tutto tranne i metalli e i minerali come pietra, etc. Tutto ciò che è nell'area d'effetto deve superare 1 TS contro inc. o essere corrosa. Le componenti materiali sono due ampole d'acido. La forma inversa causa l'ossidazione dei metalli (le armi sono rugginose e inutilizzabili come le armature, etc.). Per evitare questo ad ogni oggetto metallico basta 1 TS contro disintegrazione.

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

R. d'azione 0  
 Componenti V, S, M  
 Durata permanente  
 Tempo di lancio 3  
 Area d'effetto r di 30 m  
 Tiro Salvezza speciale

Con 1 semplice gesto della mano e 1 sillaba, il mago diventa invisibile sprofondando nell'ombra e cancella i ricordi della sua effettiva presenza in chi lo sta guardando e chi si trova nell'area d'effetto. I primi hanno diritto a 1 TS contro inc. con malus di -3 e gli altri di -5 (modificati per la SAG). Componente necessaria è 1 cappa o mantello (non si consuma).

### **PIOGGIA DELLE FORESTE** (natura)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round x liv.  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto cubo di spigolo 36 m  
Tiro Salvezza speciale

Esclusivo degli elfi, causa nell'area d'effetto l'inizio di una pioggia fitta e molto fine e dal terreno saliranno banchi di nebbia e vapore. Tutti gli inc. che fanno danni da fuoco subiscono -3 a tutti i dadi delle ferite. Le creature costituite da fuoco subiscono 1d4 ogni 2 livelli (max 10d4) di danno per round di permanenza dimezzabile con TS contro inc. Nell'area il terreno s'ammanterà di erba verde e robuste piante tipiche della zona compresi arbusti. Componente materiale è un po' di terra.

### **RICUCIRE\*** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto 1d6 corpi  
Tiro Salvezza speciale

Riesce a collegare tendini e tessuti partendo da più pezzi di cadavere, cucendoli insieme al fine di poter animarli come unico mostro successivamente. Questo permette di poter superare il limite di *animare i morti* e cioè di avere cadaveri interi. Saranno sempre visibili le cicatrici dei rattoppi. La forma inversa permette tramite il tocco di distruggere 1 zombie o mummia che fallisce 1 TS contro inc. Se conosce il vero nome del non-morto o le sue gesta, altre informazioni interessanti a suo riguardo, il TS avrà malus -2.

### **RIGENERAZIONE DEL TROLL** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto il mago  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei rettili permette al mago di rigenerarsi 1 p.f. ogni round purchè purchè tali ferite non siano causate da acido e/o fuoco.

### **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, ed altri effetti simili. 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 alla fine della magia tocca 1 costruito tecnomantico 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 incomberne 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.

### **SHOCK ANAFILATTICO** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata speciale  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto 1 umanoide vivente  
Tiro Salvezza speciale

Per usare questo potere è necessario avere *veleno* o *erboristeria*. 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 alle reaz. per tutto il giorno. 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 -4 o subire lo stesso effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

### **SETTE OCCHI** (scongiurazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S

Durata 2 round per livello

Tempo di lancio 7

Area d'effetto spec.

Tiro Salvezza speciale

Con questo inc. si creano 7 occhi magici che fluttuano attorno al mago e che durano fino a quando non vengono utilizzati o al massimo 1 round x livello. Fino a quando ne rimane almeno 1, il mago può vedere a 360°. Ogni occhio ha poteri diversi:

- 1) Sventa il primo attacco di controllo mentale come *charme* o *blocca persona*, poi scompare.
- 2) Sventa il primo attacco fisico sia ravvicinato che a distanza effettuato sul mago.
- 3) Assorbe il danno che l'esperto di magia si prenderebbe dal primo inc. come *fulmine* o *palla di fuoco* o altro proiettile magico.
- 4) Protegge dal primo veleno che entra in contatto con il mago.
- 5) Protegge dal primo attacco che priva di livelli, vita, del mago come *risucchio* o *inc. della morte* o anche il risucchio di forza, etc.
- 6) Difende dal 1° attacco derivante da un oggetto magico. Se ad es. viene usata una *bacchetta dei fulmini*, egli può decidere quale occhio usare.
- 7) Sventa il 1° attacco che *pietrifica* o *blocca*. Se ci sono 2 occhi che proteggerebbero da questo attacco, lo stregone decide quale occhio usare.

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

R. d'azione 10 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 di tutti gli 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 risentono di questo incantesimo comunque.

#### **STELE DI AHA II** (incantamento/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.

#### **TRONO D'OSSA** (necromanzia della polvere)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

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 36 m, +1 ai danni.

#### **TRAPPOLA DELLE LANCE** (necromanzia della polvere)

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: chi ci passa sopra di taglia G o inferiore, precipiterà per 9 m e verrà infilzato da 1d4+3 lance verticali d'ossa considerate magiche +4. Le creature volanti che superano 1 prova di sorpresa possono volare fuori da essa.

#### **SCARICA ELEMENTALE** (evocazione)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo degli specialisti degli elementi. Nell'area d'effetto tutte le creature elementali non di specializzazione del mago, tornano nel loro piano d'origine se falliscono 1 TS contro inc. con malus -2.

## **Livello VIII**

#### **ARTIGIANO OSCURO** (alterazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3 turni

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

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

#### **ARTIGLIERIA DI HAR** (convocazione)

R. d'azione 300 m  
Componenti V, S, M  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza ½

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi. E' possibile convocare una batteria di artiglieri governata dai conosciuti goblin. Ogni livello del mago viene creata 1 catapulta, servita da 3 goblin che ha un solo colpo, poi di danneggiare. Ogni catapulta può lanciare a comando un proiettile ad una distanza massima di 300 m. Il proiettile causa 2d6 p.f. nel raggio di 3 m., dimezzabili con TS contro inc. Le catapulte rimangono nel luogo della convocazione sino al termine dell'incantesimo. I goblin non possono attaccare se non sparando con la catapulta. Se attaccati fuggiranno in tondo per tornare sempre alla catapulta. I componenti sono 1 sasso ed un tubo di ferro lungo 2 metri e cavo, materiali che si consumano.

#### **ASSASSINARE** (necromanzia della polvere/necromanzia della sabbia)

R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 4  
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" o se conosce il vero nome, le gesta o altre informazioni sulla nascita della vittima avrà bonus +7 al txc.

#### **ATTRAVERSARE L'OMBRA** (necromanzia della cenere/ombra)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1d4 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 risbuicare 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.

#### **AURA DI CALMA METAMAGICA** (metamagia)

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

Lanciando quest'incantesimo, il mago influisce direttamente sul lancio di qualsiasi magia nell'area d'effetto (sia che siano lanciate dall'area d'effetto, sia che vengono lanciate verso l'area d'effetto), tranne per le proprie. Qualsiasi magia colpita deve effettuare 1 prova simile a *dissolvi magia* o sciogliersi in 1 polverina luccicante (il che significa che la magia colpita non ha effetto). Tale polverina dà a chiunque nell'area (e che rimanga dentro) bonus ai TS contro magie (qualsiasi sia il TS richiesto) di 1 (cumulativo fino a +3) per la durata di *aura di calma metamagica*. Chiunque può effettuare 1 TS con bonus +2 per evitare gli effetti della polverina luccicante, e di solito, lo faranno chi non conosce gli effetti di tale magia, chiaramente. Tale polverina rivela le presenze invisibili e nascoste, ma senza accecamento o altre penalità. Notare che il mago non ha nessun controllo sulle magie che vengono colpite: quindi anche magie lanciate dai suoi compagni, se presenti/e nell'area d'effetto, possono subirne gli effetti.

#### **BARRIERA** (scongiurazione/convocazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S, M  
Durata 2 round per livello  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto raggio di 1,5 m  
Tiro Salvezza nessuno

Tale inc. crea una barriera invisibile intorno al mago di raggio 1,5 m che non lascia passare materia solida o incantesimo dall'esterno verso l'interno. Gli incantesimi *frantumazione* o *dissolvi magia* possono distruggere la barriera, mentre *irritazione* non risente della protezione e *vetrificazione* la rende una vera e propria gabbia di vetro non magico e visibile intorno al mago. Gli inc. fatti dall'esperto di magia, tranne quando i bersagli sono dentro i 1,5 m o quando la barriera è vetrificata, funzionano normalmente. Componente materiale è un pezzo di vetro.

#### **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

Quest'incantesimo causa la perdita per 8 ore di -1 a FOR in chi lo fa, ma teletrasporta le vittime che falliscono 1 TS contro inc. con malus-5 nel piano delle ombre.

#### **CONVOCARE LA SFINGE** (convocazione/necromanzia della sabbia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 3 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

E' possibile con questo inc. convocare 1 sfinge con 20 DV al fine di proteggere la propria incolumità. La convocazione causa la perdita di 1d4 p.f. e la promessa alla sfinge di poter mangiare i cadaveri dei nemici non facendo prigionieri. Per le altre abilità è necessario guardare il *manuale dei mostri*. Se conosce il vero nome della sfinge da convocare o le sue gesta, etc. il tempo di lancio diverrà 8. La componente materiale è della polvere di mummia.

#### **CONVOCARE ELEMENTALE DEL TEMPO MINORE** (cronomanzia/attrazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round x liv.  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto 1 elementale bersaglio  
Tiro Salvezza nessuno

Il mago convoca questa creatura e tutte le volte che viene ferito deve effettuare 1 TS contro inc.: se lo fallisce perde il controllo dell'elementale. Può comunque attaccare anche quando controlla tale creatura.

#### **CONVOCARE MOSTRI MARINI** (convocazione)

R. d'azione 10 m x livello  
Componenti V, S  
Durata 1 round x liv.  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle razze marine 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 spappolate. 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.

#### **DISSOTTERRARE OSSA** (necromanzia della polvere)

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.

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

R. d'azione 10m x liv.  
Componenti V, S  
Durata 1d3 round  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto il cronomante  
Tiro Salvezza nessuno

Come nei cartoni animati, 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 esempio 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 magia.... Il numero di fotogrammi del cronomante sono 1d3 (con lui al massimo saranno 4, quindi). Una volta finita la durata della magia, il cronomante originale (unico rimasto), prenderà tutti gli effetti arrecati nel frattempo anche ai fotogrammi, tutti i danni compresi. Se uno di quei fotogrammi muore, il cronomante farà una brutta fine.

#### **FANTASMA** (necromanzia della cenere/dimensionalismo)

R. d'azione 0  
Componenti V  
Durata 2d8 rounds  
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. non può essere colpito da armi che non siano +3 o speciali, 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).

#### **INTELLIGENZA SEMIARTIFICIALE** (tecnomanzia)

R. d'azione 18 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Con questo incantesimo il tecnomante può connettere parte di un cervello a un costrutto, dandogli una intelligenza semiartificiale, nel senso che eseguirà gli ordini assegnati con una INT pari a quella della parte del cervello inserita. E' da notare che bisogna avere una grande conoscenza dell'organo perchè va separata la parte della personalità, con i ricordi, etc. da quella puramente matematica (che è quella che serve per la riuscita dell'intento). Smettendo di invecchiare e di necessitare di

nutrimento, collegato magicamente ad un costrutto, ne conferisce capacità di ragionamento. Maneggiato con cura e messo in apposito contenitore facente parte di un tecnocostrutto, può essere in futuro rimosso e trasferito su altri tecnocostrutti come preferisce il mago. La componente materiale è scontata e deve essere di una creatura morta da non più di 24 ore.

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

R. d'azione 10 m  
Componenti V, S, M  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi. Quando lanciato, crea una 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 faro 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 *saccheggiatori di Har*, con THACO 20, che impiegheranno le armi di bordo (le due alle balliste ed il drago). Componenti: un carro a 4 ruote, 100 Kg. di metallo qualsiasi, una miniatura d'ariete ed una di drago di platino (100 mo), due lanterne, una sfera di metallo. I componenti si consumano soltanto se la macchina viene distrutta, a parte le miniature, che comunque non si consumano.

#### **METAMAGIA DI ELAYNE** (metamagia)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 turno / Lvl  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Permette al mago di modificare tutti gli incantesimi lanciati durante la durata di *metamagia di Elayne*, e con effetti più importanti. In breve, il mago può cambiare il colore, la luminosità, e il suono di ogni incantesimo che lancia (ma non può rendere invisibile un effetto "visibile", accecare un avversario aumentando la luminosità, o eliminare del tutto il suono prodotto, fino a rendere silenzioso un incantesimo), e può inoltre modificare la forma dell'area d'effetto (se esiste), finché il volume o la superficie finale è uguale a quella classica. Quindi il mago potrebbe lanciare delle *palle di fuoco* triangolari, etc., bianche lucenti ululanti, oppure fare in modo che 1 *tempesta di ghiaccio* sembri 1 tempesta di sassi, ma non potrebbe modificare la forma di un *cono di freddo*, o eliminare del tutto il suono.

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

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

Serve a scassare 1 tecnologia bersaglio. Per tecnologia è intesa 1 qualsiasi delle magie di questa scuola o 1 apparato, costrutto, 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.

#### **ONDA SFERICA DIROMPENTE** (evocazione)

R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia riservata alle razze marine e/o specialisti degli elementi acqua e/o aria, 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.

#### **PARALISI OCULARE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione speciale  
Componenti V, S, M  
Durata speciale  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto 1 umanoide vivente  
Tiro Salvezza speciale

Il mago altera la composizione del sangue di 1 vittima e impone all'umanoide vivente nel raggio di 10 m x livello, 1 TS contro inc. Se lo fallisce rimarrà cieco, perderà 1 punto a COS e subirà 6d6 anni. Altrimenti perderà comunque 1 punto a COS e dimezzerà il danno inflitto. 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 -2 o subire lo stesso effetto. Il punto della caratteristica può essere ripreso riposando 8 ore consecutive o dopo 24 ore, mentre per la cecità occorrerà una cura magica. Componente materiale: vedi descrizione.

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

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questa potente magia riservata alle creature dell'underdark permette alle sue magie di diminuire e perforare la RM dei bersagli del 5% x livello. La componente materiale è una rara gemma d'ambra lavorata.

#### **REAZIONE CHIMICA ELEMENTALE** (alchimia)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 2d4 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Per imparare questa magia è necessario aver le nwpr *alchimia e chimica*. Il mago riesce a far reagire le componenti chimiche presenti nell'ambiente con la creatura/oggetto bersaglio, indebolendola: le creature soggette a questa magia possono essere elementari, paraelementali, quasidelementali e le creature di metallo o altro materiale. Esse verranno a contatto con 1 reagente (componente materiale) lanciato dall'alchimista che le indebolirà progressivamente (subiranno -2 dadi vita di penalità ogni round i durata della magia, riducendo anche il loro thac0 nel caso di creature degli elementi e le loro dimensioni); gli oggetti avranno -4 ai TS per tutta la durata. C'è diritto a 1 TS contro inc. con malus-4 per negare gli effetti della magia. I golem non sono immuni da questo inc.

#### **SHOCK ANAFILATTICO DI MASSA** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1d3 umanoidi viventi

Tiro Salvezza speciale

Per usare questo potere è necessario avere *anatomia, veleno o erboristeria*. Il mago può provocare 1 shock anafilattico negli umanoidi viventi bersaglio: i loro organismi reagiranno come se fossero stati intossicati da veleno animale o vegetale che hanno in circolo e provocherà la morte sul colpo. Le vittime hanno diritto a 1 TS contro inc. con malus di -2 per evitare tale effetto e se lo supereranno avranno malus-2 alle reazioni (tutti i tiri di dado) per tutto il giorno. Questa magia può essere fatta anche preparando 1 calderone contenente acqua di palude, miscela di erbe rare e del sangue delle vittime (1 fiala per ognuna). Quando sarà evaporato tutto il contenuto del calderone, le vittime (nello stesso piano del mago) dovranno fare 1 TS contro inc. con malus di -5 o subire lo stesso effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

#### **SCHIUSURA INATTESA** (necromanzia della carne)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto 1 uovo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei rettili, permette di incantare 1 uovo e rinascere come con *reincarnazione* quando un combattimento andrà male se sarà nel raggio di 1 km x livello. Non importa il tipo di uovo: la razza e i ricordi del rettile resteranno i soliti. La componente materiale sono 5000 m.o. di erbe rare. Solo 1 uovo per volta è possibile incantare in questo modo e se verrà distrutto prima della schiusura, il rettile dovrà fare 1 TS contro morte o morire anche lui.

#### **SIMULACRO DI ROTAR** (illusione)

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto cubo di 6 m di spigolo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. L'esperto di magia attinge dal piano delle ombre per dar forma a mostri o oggetti illusori. Tale inc., simile a *mostri dell'ombra*, consente di riconoscere che i mostri/oggetti creati sono ombre (esseri nebulosi fatti di tenebra, dalla sagoma ad esempio draghesca). Molti necromanti considerano questo incantesimo di loro esclusivo uso e ne rivendicano la conoscenza agli illusionisti. Il totale di DV di mostri che il mago può creare con questo inc., è uguale al suo livello. Ogni round queste ombre possono cambiare sembianze/abilità a seconda della volontà del mago (possono diventare le ombre di mostri differenti come fossero dei mutaforme). Oltre alle abilità delle creature di cui assumono la forma, queste ombre risucchiano 1 punto di FOR ai viventi che toccano.

#### **SPIA OCCULTA** (divinazione)

R. d'azione il piano d'esistenza

Componenti V, S

Durata 1 ora per livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Quest'incantesimo è esclusivo degli elfi. Il mago è in grado di vedere e sentire tutto ciò che vede e sente il proprietario fino a 3 m, il quale non si accorge di niente (come per tutti gli inc. di divinazione). Questa magia non è fissa, cioè la visuale si sposta con il bersaglio. E' necessario avere 1 calderone pieno d'acqua e 1 oggetto del bersaglio messo a bollire e fondere nell'acqua sul fuoco. Ogni round va girato con un romaiolo di legno.

#### **RINSECCHIMENTO** (necromanzia della sabbia/necromanzia della carne)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo incantesimo permette al mago di uccidere e disidratare completamente 1,5 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. Vampiri e zombie se colpiti da questo inc. perdono 10d6 p.f. dimezzabili con TS. Le creature che sopravvivono, perdono -3 a COS per 24 ore.

#### **INCANTARE IL GOLEM** (necromanzia della carne/necromanzia della polvere)

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) che sta creando con l'apposito procedimento descritto nel manuale dei mostri dandogli bonus +3 ai TS e alla CA.

#### **VENTO DELLA CORROSIONE MAGICA** (scongiurazione)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. permette la formazione nell'area d'effetto di una nube d'aria ventosa che ha lo stesso effetto di *dissolvimagia* 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, purchè venga "testato" separatamente il dissolvimento di ogni strato partendo da quello più esterno e fermandosi se 1 strato resiste.

#### **NORMALIZZARE I BOSCHI** (natura)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. esclusivo degli elfi permette di far mettere le radici ai mostri vegetali animati come trent e ritrasformarli in alberi normali e far diventare gli altri mostri vegetali normale vegetazione. Gli uomini muffa diverranno muffe, micoidi semplici funghi, etc.

#### **RIVINCITA DELLA VITA** (natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 8

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza speciale

Esclusivo degli elfi, causa nell'area d'effetto un 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'ammanterà di erba verde e robuste piante tipiche della zona, arbusti compresi. La componente materiale è una goccia di latte vegetale.

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

R. d'azione 10 m x livello

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 un dungeon se la struttura può crollare coinvolgendo anche altre creature fuori dell'area d'effetto di questa magia.

#### **VIBRAZIONE DISTRUTTIVA METAMAGICA** (metamagia)

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 speciale

Questa magia è particolarmente efficace contro maghi di alto livello che sono abituati ad essere protetti da numerose aurore magiche, ma può anche essere usato in una maniera più semplice, contro un unico effetto magico. Se lanciata contro un'unica magia o effetto magico (*muro di fuoco*, etc.), la magia viene disgiunta automaticamente. In termini di gioco è simile a *disgiunzione di Mordenkainen*, ma senza possibilità di colpire oggetti magici e con solo 1 effetto magico come bersaglio. Si vede quindi l'effetto magico vibrare (se è visibile) per poi crollare, disgiungendosi. Se lanciato però contro 1 oggetto, o creatura, sui quali sono presenti varie magie, l'effetto è più devastante: il bersaglio deve fare 1 TS contro inc. con penalità di X (dove X= numero di aurore attive sul bersaglio) o subire appieno l'effetto della *vibrazione distruttiva metamagica*. Se il TS riesce, questa magia agisce come dissolvi magia (l'esito è ancora da determinare, però). Se il TS fallisce, tutte le magie/aurore attive sul bersaglio vengono eliminate, e:

- se il bersaglio è 1 creatura: viene contorta dalla vibrazione magica. Subisce danni pari al numero di livelli di magia disgiunti.

- se il bersaglio è 1 oggetto: deve superare 1 TS contro distruzione con penalità di X od essere distrutto.

Nota: magie immuni a *dissolvi magia* non sono immuni a *vibrazione distruttiva metamagica* (sebbene nel caso del primo TS riuscito e che quindi la magia agisca come *dissolvi magia*, allora l'immunità vale).

## Livello IX

### ABOMINIO TECNOLOGICO (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

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.

### AMNESIA DI RHEIZOM (incantamento/charme)

R. d'azione 36 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio speciale

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Rheizom inventò questo inc. per far perdere la memoria ed i ricordi delle sue vittime, alterarne l'allineamento, etc. Se la creatura non è un umanoide o semiumano ha bonus +4 al TS. Lo stregone può scegliere se impiegare uno o tutti gli effetti che seguono:

1) La memoria del soggetto può essere cancellata in parte o tutta.

2) Possono essere immessi nuovi ricordi o false memorie come amici inesistenti, eventi mai avvenuti, tradimenti da parte di creature che la vittima riteneva amici o sentimenti di amicizia verso il nemico.

3) Cancellare delle abilità come saper lanciare inc., scacciare i non-morti, specializzarsi in un tipo di arma, saperla usare, etc.

4) Far cambiare il modo di pensare della vittima su uno o più argomenti. E' possibile far arrivare anche al cambio di allineamento.

5) Questo punto riassume tutti gli altri e sposta nel tempo l'inizio dell'inc.: lo stregone potrebbe stabilire che il soggetto subisca la cancellazione della personalità nel momento in cui riceve un messaggio o giunge in un certo luogo.

Per poter lanciare l'inc., il mago deve concentrarsi 1 round per ogni effetto dei 5 che vuole imporre alla vittima. Deve essere in grado di vedere il soggetto, in qualche modo, il quale deve effettuare 1 TS con malus di -6 modificato in base alla sua SAG per non subirne l'effetto (1 TS per ognuno dei 5 effetti).

### 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

Questo incantesimo permette di apprendere inc. memorizzati dalla vittima di cui beve il sangue della 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 -4 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, 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 di -9 stavolta o subire l'effetto. Componente materiale: vedi descrizione.

### BUONA SORTE\* (divinazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Quest'inc. è esclusivo degli elfi. Per la durata dell'incantesimo, il mago è protetto da un'aurea invisibile. Al momento opportuno a sua scelta, potrà effettuare 3 tiri di dadi anziché 1. Ad es. quando saprà di essere colpito da 1 magia potente che probabilmente lo ucciderà come *palla di fuoco* (prima che il nemico tiri i dadi, dopo aver dichiarato l'uso dell'effetto di *buona sorte*, l'attaccante tirerà 3 volte i dadi dei danni e il divinatore sceglierà il risultato conveniente), oppure se dovrà superare 1 TS, ne tirerà 3 e sceglierà il più conveniente. Si può fare anche su altri bersagli ed è invertibile. La forma contraria fa scegliere quello peggiore. Dopo l'uso la magia termina.

### 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

Il mago può unire insieme 2 o più creature viventi per creare quindi creature simili alle chimere. La durata di questa magia è permanente, ma quando il mostro muore, il suo cadavere si scomparirà fino a rivelare i cadaveri delle cavie usate per questa magia. Il mago può creare mostri in questo modo con un limite di DV o livelli pari al doppio dei suoi livelli. Le creature non consenzienti devono fare 1 TS contro inc. con malus -4. Al momento dell'assemblamento delle cavie il mago decide quale cervello controlla qualsiasi arto, etc. Questo vale anche per eventuali magie che li influenzano tipo *charme*. 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.

### CONVOCARE WURM (natura/convocazione)

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 uovo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei rettili e degli elfi della natura, permette di convocare 1 wurm (serpente lungo molte centinaia di metri che vive in ogni terreno anche paludoso) che verrà usato come macchina d'assedio. Ha INT 8 e si limita a muoversi a FM 6 nella direzione indicata dal suo creatore. Effettua 1 solo attacco ogni 3 round con la parte posteriore che spazza fino a 6 creature di taglia G, 9 creature M o 15 P nelle vicinanze: se sbagliano 1 TS contro soffio modificato per la DES ma con malus -10 muoiono sul colpo spappolate a terra. Superandolo subiscono 5d10+15 danni. Se colpisce 1 edificio causa 3d4 danni strutturali con caduta di materiale come il DM riterrà. Le statistiche del mostro sono 350 p.f. Ca 10 thac0 5. Può essere colpito da ogni tipo di arma.

#### **COPRIRE CON LE FRASCHE** (natura)

R. d'azione 10 m x liv.

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. esclusivo degli elfi 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 aniamli, etc. verrà percepita da rumori nelle frasche ad esempio, ma non ci sarà la certezza di che razza di aniamle 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.

#### **CORPO D'OMBRA** (necromanzia della cenere/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 riservato alle creature dell'underdark e ai maghi dell'ombra 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.), 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 6d6 danni (per il resto decide il master) effettuando 1 TS contro soffio per ½ il danno. Immune agli attacchi fisici, non beneficia di resistenza alle magie. Dissolvi magia mette fine a tale incantesimo riportando il mago nel suo stato fisico.

#### **CORTOCIRCUITO** (metamagia)

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

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 9

Area d'effetto r di 3 m

Tiro Salvezza 1/2

Questa magia crea 1 cortocircuito su tutte le magie preesistenti nell'area d'effetto, causando un'esplosione. I danni nel raggio di 3 m sono 2d6 ogni 4 livelli del mago ½ con TS contro inc. La penalità al TS è pesante: è pari a 4 più il numero di magie colpite. Inoltre chiunque si trovi nell'area d'effetto viene stordito per 1 round.

Cortocircuito necessita però di 1 importante fonte di magia per funzionare al meglio. Nel caso non ci fossero almeno 9 livelli di magia presenti nell'area d'effetto, i danni subiti vengono dimezzati.

#### **CREARE VARCO DIMENSIONALE** (dimensionalismo)

R. d'azione 18 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia serve a rendere magica 1 costruzione di dimensioni variabili (proporzionalmente costosa e permanente) capace di creare 1 collegamento fisso tra 2 piani o tra 2 punti dello stesso piano. E' necessario sapere comunque la parola d'accesso per varcarne la soglia. Componente materiale: a discrezione del master, ma di valore superiore alle 10000 m.o. per portali di dimensioni umanoidi.

#### **DISSOLVI-ELEMENTI** (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. è esclusivo degli specialisti degli elementi. Questa magia crea una zona in cui le magie degli elementi non di specializzazione del mago è soggetta a *dissolvimagie* 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.

#### **DITO DELLA MORTE II** (necromanzia della cenere)

R. d'azione 40 m + 5 m x livello

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Tale inc. priva della vita qualunque creatura vivente indicata dal mago che fallisca un TS con malus di -5.

#### **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 avviluppate dalle tenebre magiche. 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 alle reazioni a causa dell'inquietudine provocata dall'oscurità. Quelle con SAG 16 o più possono effettuare 1 TS contro inc. con malus -2 per resistere a questi effetti.

#### **GOLEM TECNOLOGICO** (tecnomanzia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia necessita di 1 lungo periodo in cui il mago o chi per lui, ha costruito 1 struttura di metallo e legno dalle dimensioni di 1 gigante (vedi *manuale dei mostri nuovi*). Alla fine di tale preparazione, il mago scrive le rune magiche con inchiostro misto a sangue di wurm ed esegue questa magia.

#### **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

Questo incantesimo permette al mago di andare in dietro nel passato fino ad 1 giorno per 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.

#### **LIGNIFICARE** (natura)

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1d4 creature in 1 cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Esclusivo degli elfi, può trasformare 1d4 creature non golem nell'area d'effetto, con i propri oggetti, in alberi tipico della zona. Tale inc. funziona solo dove possono vivere gli alberi (non nel mare). Componente materiale un po' di terra.

#### **MASCHERA D'AVORIO** (necromanzia della polvere/necromanzia della sabbia)

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

Questo inc. permette di rendere magica 1 maschera d'avorio raffigurante il suo volto di valore almeno 3000 m.o. che fissata su un piccolo manico o simile e avvicinata alla sua faccia, gli permetterà di non perdere l'inc. di necromanzia che sta lanciando se viene ferito mentre, se supera 1 prova di INT con malus (-1 x il livello dell'inc.).

#### **MACCHINA DI CARNE** (necromanzia della carne)

R. d'azione 10 m x livello

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 macchina d'assedio. 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 effettua 1 solo attacco ogni 3 round con la parte posteriore che spazza fino a 6 creature di taglia G, 9 creature M o 15 P nelle vicinanze: se sbagliano 1 TS contro soffio modificato per la DES ma con malus -10 muoiono sul colpo spappolate a terra. Superandolo subiscono 5d10+15 danni. Se colpisce 1 edificio causa 3d4 danni strutturali con caduta di materiale come il DM riterrà. Le statistiche del mostro sono 350 p.f. Ca 10 thac0 5. 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.

#### **MASSACRARE LE RAZZE** (necromanzia del sangue)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 9

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza neg.

Chi fa questo inc. ha raggiunto 1 altissimo livello di conoscenza del sangue degli umanoidi viventi. E' possibile causare shock anafilattici a tutte le creature di uno stesso tipo presenti nell'area d'effetto, lasicando intoccate le altre. Questi bersagli (una volta scelta 1 razza) se falliscono 1 TS contro inc. muoiono.

### **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

Questa magia incanta con il tocco un golem juggernaut precedentemente costruito fangogli +5 DV e RM del 20%.

### **MAREMOTO** (evocazione)

R. d'azione 10 m x liv.

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questa magia riservata alle razze marine permette di creare un'onda di altezza 1 m x livello e con ampiezza di 6 m x livello. Essa si muoverà in 1 direzione stabilita dal mago con FM 15 fino a esaurire la forza per una distanza di 5 m x livello. Distruggerà tutto ciò che impatterà e che non sfallerà 1 TS con malus -5. Solo la pietra o oggetti di metallo non risentiranno alcun ché da questo inc.

### **MAELSTROM** (evocazione)

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa potente magia riservata alle razze marine 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 un TS contro soffio per uscire dall'area d'effetto.

### **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

Esclusivo degli elfi, permette di nascondere una costruzione di legno e vegetali, scavata nel tronco di un albero, oppure collegata ad esso, in un ambiente boschivo sufficientemente folto da circondarla, rendendola introvabile anche per coloro che ci passassero 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.

### **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. 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.

### **POSSESSIONE** (necromanzia della cenere/charme)

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 vero nome. 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 come presenza senza documenti validi per le brume) 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 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. *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)

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 che 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 zombi e simile 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 gli zombie con più DV o livelli del sacerdote.

**RISUCCHIO CORPOREO** (necromanzia del sangue/necromanzia della sabbia)

R. d'azione speciale

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 umanoide vivente

Tiro Salvezza speciale

Il personaggio con *anatomia e taumaturgia* risucchia 3d6 punti di FOR o COS dall'umanoide (dal punteggio via, via più alto) nel raggio di 10 m x livello, che avrà fallito 1 TS contro inc. con malus-1 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, 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 -4 o subire lo stesso effetto. Se conosce il vero nome della vittima, le sue gesta o informazioni sulla sua nascita, etc. il TS avrà un altro malus di -5. Componente materiale: vedi descrizione.

**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

Questo inc. è esclusivo degli gnomi. Con questa magia esclusiva degli gnomi, degli elfi e degli specialisti della magia dell'ombra, 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.

**RESPINGI INCANTESIMO II** (scongiurazione)

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 3 round per livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto l'esp. di magia

Tiro Salvezza nessuno

Tale inc. è simile a *respingi inc.* Se non per il fatto che interessa 10 + 2d4 livelli di inc. (tira il DM).

**REALTA' ILLUSORIA** (illusione)

R. d'azione 5 m x livello

Componenti V, S, M

Durata 1 settimana

Tempo di lancio 2 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il mago rimane concentrato 2 round. Allo scadere di questi l'area sferica di cui il centro è il mago che ha raggio di 5 metri x liv. cambia forma radicalmente per la durata di 1 settimana. La *Realtà Illusoria* permette di modificare tutte le cose, morfologia del terreno compresa, presenti in essa. E' in grado di far apparire alcuni tipi di oggetti (armi, armature, anelli, etc., al massimo con proprietà magiche +2) e persone (umanoidi di tutte le razze, che però non possono lanciare incantesimi né usare poteri psichici, i cui DV o livelli sommati insieme non devono eccedere il doppio del livello del mago stesso e causare danni appropriati a quelli che il mago ha visto fare dalle creature che riproduce nella sua illusione). Questi oggetti e persone non sono effettivamente reali, ma fanno parte di una potentissima illusione, ciò comunque permette di utilizzarle per il periodo di una settimana come se fossero realmente esistenti. Subiscono l'effetto dell'illusione tutti quelli che vi sono all'interno, stregone compreso, mentre gli oggetti e i personaggi prodotti che sono portati al di fuori dall'area della magia perdono di consistenza all'istante. Non è possibile in alcun modo rendere permanente la magia e può essere dissolta solo con "*desiderio*" o "*dissolvi magie*". Es. La compagnia è a guida di un piccolo esercito e deve affrontare un numero non precisato di draghi. Questi sono immuni alle armi non magiche di cui sono in possesso i militari della guarnigione. Il mago con "*Realtà Illusoria*" fa comparire nella pianura una grossa armeria. Al suo interno si trovano armi, armature, anelli e scudi magici +1. Questi avranno effetto solo per una settimana, poi scompariranno nel nulla. Componente materiale: 3 rubini da 100 mo l'uno.

**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

Il mago riesce a far staccare dalla sua posizione 1 porzione di terreno di sua proprietà, dalla forma di calotta semisferica 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.

#### **SFERA DELLA DISTRUZIONE** (convocazione/alchimia)

R. d'azione 5 m x livello  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round per livello  
Tempo di lancio 9  
Area d'effetto spec.  
Tiro Salvezza speciale

Crea 1 sfera nera del diametro di 60 cm che distrugge ogni oggetto con cui viene in contatto. Si muove a FM 5 m. Se la sfera colpisce 1 creatura deve fare un TS contro soffio con malus di 2 o morire. Se viene mandata su 1 altro piano c'è il 50% di possibilità che svanisca. La componente è 1 sfera di cristallo nero.

#### **SENTENZA** (necromanzia della polvere)

R. d'azione 10 m x livello  
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 3round, ma finché la morte agisce, il mago e la vittima non possono essere danneggiate ed attaccate in nessun modo. 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.

#### **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

Riservata alle creature dell'underdark, chi la lancia 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. 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.

#### **TRANSE METAMAGICA** (metamagia)

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

Viene lanciata dai metamaghi nel momento del bisogno e spesso è stata la ragione della salvezza di più di 1 gruppo di eroi. Con una complessa formula, che dura il round intero di lancio, il mago rilascia a velocità folle le energie (magie memorizzate) residue della propria mente, senza però lasciarle svanire nel nulla, in quanto vengono ingabbiate dal mago davanti a lui, in un vortice multicolore di energia accecante. Il mago, durante il lancio è a tutti gli effetti cieco e chiunque fosse testimone del processo deve superare un TS contro inc. o rimanere accecato; muove rapidamente le proprie braccia, e si concentra per l'effetto finale, manipolando, di fatto, l'energia grezza davanti a lui. A fine lancio, l'energia ritorna nella mente del mago, modificata come segue:

- le magie memorizzate di un determinato livello sono eliminate, e trasformate in altre magie dello stesso livello (decide il lanciatore quali).
- nessuna magia presente nella mente del lanciatore al momento del lancio può esserlo dopo il lancio (cioè, non vale trasformare 1 *palla di fuoco* in 1 *follata di vento*, e 1 *dissolvi magia* in 1 *palla di fuoco*: ne *palla di fuoco*, ne *dissolvi magia* possono far parte della lista modificata del metamago).
- il metamago guadagna inoltre X livelli di incantesimi di metamagia memorizzati da scegliere tra le varie forme di *estensione*.
- per ogni livello di potere incantesimi, il metamago ha il 10% (cumulativo) di recuperare in memoria una magia di sua scelta (del dato livello). Es: Kelemor ha lanciato 3 *dardi incantati* e 1 *unto* (tra le magie di primo livello) prima di lanciare *transe metamagica*. Ha quindi il 40% di probabilità di recuperare 1 di questi inc. in memoria (a sua scelta). Nota: se il mago viene colpito perdendo la concentrazione in mezzo al lancio di *transe metamagica*, deve fare 1 TS contro inc. con malus -4 o perdere tutte le magie memorizzate. Se il TS è riuscito, il mago perde soltanto 1 magia per livello di potere (1 magia di 1°, 1 magia di 2°, ecc), scelte a caso.

#### **VASCELLO SCHELETRICO** (necromanzia della polvere/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'equipaggio solitamente è composto da scheletri e ogni scompartimento della stiva varia da costruito a costruito a gusto dell'armatore.

## **SACERDOTI**

## Cerchia I

### ADATTARE IL CORPO (dimensionalismo)

Sfera astrale

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Serve a evitare la prova di shock corporeo per non morire o svenire, etc. a causa del cambio di consistenza del proprio corpo nel nuovo piano e al momento del ritorno nel piano materiale, quando riassumerà la consistenza originale. Permette di respirare, mangiare e sopravvivere alla temperatura "normale" del piano in cui andare e anche di volare nel piano elementare dell'aria, nuotare in quello dell'acqua, con il solito FM. Tuttavia quando ritornerà nel piano materiale d'origine, il tempo trascorso nell'altro piano, potrebbe non essere lo stesso di quello trascorso nel piano originale. Il corpo del sacerdote, tutte le volte che attraversa 1 portale, cambia struttura (nel piano delle ombre sarà simile a 1 wraith, in quello dell'elemento fuoco, sarà 1 umanoide di fuoco, etc.).

### CONSCRARE (incantamento)

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 incantesimo viene impiegato durante vari riti mistici ed è fondamentale in alcune delle più importanti cerimonie sacre di 1 determinata fede. 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 auro 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 *sacchia maledizioni* o *consacrare*. Un'area consacrata non può essere attraversata da spettri/presenze non autorizzate, una area sconscrata invece dà bonus ai non-morti e creature legate al male come vendicatori etc. pari al malus suddetto.

### DEPERIMENTO

Sfera necromanzia della polvere

R. d'azione 18 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 corpo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità scheletriche e causa un immediato deperimento delle parti molli di un cadavere di umanoide che in 2 round non esistono più. Questo scheletro rimasto potrà essere animato con +1 ai valori dei p.f. dei DV.

### IND. DEI MINERALI (divinazione)

Sfera divinazione, elementale minerali

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento minerali. Il sacerdote dichiara al momento della magia quale tipo di minerale vuole cercare e da quel momento li individua nel raggio di 100 m + 25 m x livello con il 35% di possibilità ogni ora.

### MUOVERE LA CARNE VACILLANTE (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 48 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 dei ghouls 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.

### PERGAMENA DI PIETRA (alterazione)

Sfera elementale terra, argilla, fango

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi terra, argilla e fango. Al momento di scrivere una pergamena su tavolette di argilla o di pietra, il supporto magico di questo elemento usato per esse, toccato, diventa più leggero fino a pesare 0,5 kg e avrà bonus +5 ai TS contro distruzione.

#### **PUGNALE RITUALE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne e necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 pugnale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche, zombie e mummie. Serve a incantare un pugnale intarsiato di valore almeno 1000 m.o. che servirà nei rituali di sacrificio. Definendolo come "proprio pugnale per rituali", darà bonus +2 alla velocità degli inc. se lo impugna. Non è possibile averne più di 1 alla volta di pugnali così definiti.

#### **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 dei rettili, permette di scaldare il sangue del rettile toccato, dandogli bonus +1 all'iniziativa per la durata. Dal 10° livello tale bonus diventerà +2.

## **Cerchia II**

#### **ANIMARE GLI ANIMALI MORTI** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne e necromanzia della polvere

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo degli zombie e degli scheletri e ai druidi delle paludi. A seconda del campo di specializzazione, è possibile animare uno zombie o uno scheletro animale secondo le regole dell'inc. di III° cerchia animare i morti partendo in questo caso da cadaveri di animali.

#### **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 altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura di razza elfica. Toccando 1 bastone ligneo 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 +3 e darà bonus +3 al txc se prevedono il "tocco".

#### **CAVALCARE LA FORMICA** (attrazione)

Sfera animale

R. d'azione 18 m

Componenti V, S

Durata 1 giorno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti basati sugli insetti. Davanti al sacerdote compare 1 formica gigante con 3 DV + 1 p.f. x livello, sellata. Eseguirà i suoi comandi: lavorando, attaccando e portandolo dove vuole.

#### **CAVALCATURA RAPIDA** (convocazione)

Sfera convocazione

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 animale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi (goblin, coboldi, etc.). Il sacerdote convoca 1 lupo, 1 cinghiale, 1 cane selvatico, etc. con tutti i finimenti adatti a essere cavalcato e gli ubbidirà per la durata della magia.

#### **CONFONDERSI NELLE ALGHE** (alterazione)

Sfera elementale acqua, vegetale delle erbe

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle razze marine come tritoni, elfi marini, sirenidi, shaugin, kuo-toa. Chi fa questo inc. riesce a mimetizzarsi con il 3% di possibilità x livello in 1 banco d'alge abbastanza grande da nascondere. Se si possiede la nwpr *nascondersi*, va aggiunto il 10% alla prova. Conta anche l'alto punteggio di DES (vedi *nascondersi nelle ombre*). Qualsiasi movimento ne vanificherà l'effetto.

#### **CONFONDERSI NEL FANGO** (alterazione)

Sfera elementale fango

R. d'azione 0

Componenti S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei shaugin e dei kuo-toa. Chi fa questo inc., con un gesto viene ricoperto da uno strato di fango sufficientemente spesso da renderlo mimetizzato nei fondali marini, dei laghi sotterranei, etc. con il 3% di possibilità x livello. Se si possiede la nwpr *nascondersi*, va aggiunto il 10% alla prova. Conta anche l'alto punteggio di DES (vedi *nascondersi nelle ombre*). Componente materiale è un po' di fango. In questo stato è possibile solo respirare. Qualsiasi movimento ne vanificherà l'effetto.

#### **CORPO DI SABBIA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V

Durata 1d4+2 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Il sacerdote con una parola riesce a trasformare il suo corpo e gli oggetti che indossa in 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.

#### **CRIPITARE\*** (alterazione)

Sfera totale

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 pergamena

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità della letteratura, della scrittura e della poesia. Serve a scrivere con lettere e alfabeti sconosciuti un documento anche magico. La forma inversa serve a rendere decifrabile un documento criptato.

#### **ILLUMINARE IMPRONTE** (divinazione)

Sfera divinazione, sole

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti della luce, del bene o simili. Permette di rendere luminescente ogni impronta, segno di artigli, orma di piede, etc. presenti nell'area d'effetto lasciate nell'arco di 24 ore. Non individua il soggetto a cui appartiene, semplicemente la rende luminosa a tutti.

#### **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.

#### **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 di divinità della guerra, dei minotauri e dei sangueverdi. 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 storidito per 1d3 round.

#### **PASSARE ATTRAVERSO LE CORRENTI** (alterazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto il mago

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle razze marine come tritoni, elfi marini, sirenidi, shaugin, kuo-toa. Con questo inc. è possibile muoversi nelle correnti più vorticose e insidiose senza risentirne. Perfino i gorgi non magici sono così scongiurati.

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

Sfera combattimento

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote rende magiche 1 freccia o quadrello o proiettile per livello. Sono da considerarsi +1 anche se non hanno tale bonus fino a che non vengono utilizzati o trascorrono 2 round per livello. Componenti materiali sono i proiettili.

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

Sfera elementale ghiaccio

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento ghiaccio e dei druidi artici e di montagna. La creatura bersaglio che fallisce 1 TS contro inc. ha malus -5 all'iniziativa a causa del freddo istillatole da questa magia.

#### **RIGENERAZIONE DEL TROLL** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

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. esclusivo dei rettili e dei culti rettili, permette al sacerdote di rigenerare 1 p.f. ogni round a 1 creatura purchè tali ferite non siano causate da acido e/o fuoco.

#### **SCAVARE CUNICOLI** (evocazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 7

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 scavare con le mani una porzione di 2 m di profondità fino a un diametro di 2 m per round. Se è fatta da un mano, sarà corredata da architravatura e montanti in legno o pietra che ne irrobustiranno la staticità.

#### **SUSSURRI DELLA NOTTE** (alterazione)

Sfera guardia, divinazione

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x liv.

Tempo di lancio 7

Area d'effetto r. di 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle creature dell'underdark, di culti dell'oscurità, della guardia, della saggezza. 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. 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 sacerdote non sarà mai sorpreso se attaccato da queste creature.

#### **TOGLIERE BLOCCO MENTALE** (charme)

Sfera charme, protezione

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza speciale

La magia riesce a liberare il bersaglio da 1 blocco mentale o imposizione mentale "messo" tramite magia o poteri psichici: *dominio*, *oblio* e tutti gli altri effetti che hanno influenza sulla mente, come cancellazione dei ricordi, etc. E' necessario che il sacerdote sia di livello superiore o uguale a quello di chi ha fatto la magia/potere psichico da rimuovere.

#### **TOCCO ELETTRICO** (evocazione)

Sfera elementale fulmini, combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 arma di metallo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento aria e fulmini. Con il tocco dell'arma incantata di metallo o altro conduttore, viene inflitto 1 danno aggiuntivo. La vittima se umanoide vivente o zombie deve fare 1 prova di FOR con malus -2 cumulabile ogni round per poter lasciare la presa, altrimenti resterà paralizzata, prendendo 1d4+2 danni. Questo inc. termina dopo 1 round x livello oppure quando la prima vittima riesce a liberarsi oppure quando chi attacca vuol lasciare la presa. Gli zombie hanno malus ulteriore alla prova di FOR di -1.

#### **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.

#### **VEDERE I NON-MORTI ETEREI** (divinazione/necromanzia)

Sfera divinazione, necromanzia della cenere

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto r. di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote, chiudendo gli occhi può vedere gli spettri, i fantasmi e le creature simili che normalmente non sarebbero visibili ai mortali e che sono presenti nei dintorni (raggio 18 m) da lui. Componenti materiali sono 1 manciata di terra con la quale toccarsi gli occhi (chiusi).

## **Cerchia III**

#### **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 grigi e delle paludi. 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.

#### **ANIMARE LA CARNE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità zombie o di culture di ispirazione animiste africane o simili. Come *animare i morti*, ma con la differenza che è possibile fare solo zombie e con il bonus ai p.f. della FOR e della COS se presenti nel corpo da animare.

#### **AURA DI RADIENZA** (evocazione)

Sfera elementale radianza, sole

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi fuoco, radianza, del sole, della luce. Toccando 1 oggetto esso diventa debolmente luminoso in presenza di oscurità e tutte le volte con 1 txc (pensare ad esempio anche a 1 arma) colpirà, toccherà etc. per la durata della magia, una creatura del piano negativo o che con essa ha a che fare,

questa verrà conteggiata come di 1 DV inferiore ad ogni tentativo di *scacciare non-morti* per le prossime 8 ore. Solo le creature della categoria “speciale” o che abbiano più DV o livelli di chi fa questo inc. hanno diritto a 1 TS contro inc. con malus -4 per non subire questo effetto.

#### **BARRIERA CONTRO I FANTASMI** (scongiurazione/necromanzia)

Sfera protezione, necromanzia della cenere

R. d'azione 0 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia serve a rendere 1 area preclusa all'ingresso ai fantasmi e alle creature eteree. Anche la vista dentro quest'area non funziona a queste creature, e nessuna loro magia o potere può influenzarla a causa della protezione che la divinità del sacerdote concede in quest'area (spesso un tempio). Solo presenze autorizzate dalla divinità (appartenenti al suo culto) o dal sacerdote, possono entrarvi e non risentire di questa magia. Componente materiale è un animale raro o comunque di valore e prestigio da sacrificare su un braciere.

#### **BARRIERA D'ACQUA** (evocazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x liv.

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia crea un muro fluttuante di onde d'acqua verticale che si sviluppa per un'altezza di 3 m dalla base semicircolare di raggio 1,5 m con spessore 1 m. Tutte le fonti di danno a base di fuoco e derivati 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.

#### **CAMBIO DI MUTA** (alterazione)

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

Il chierico di razza rettile o di un culto di rettili si concentra 1 round durante il quale canta e la sua pelle piano, piano si rompe come quando 1 rettile cambia la muta e si spoglia di quella vecchia. Sotto egli ha 1 altro strato di pelle che gli conferisce 1 nuova identità (il sacerdote assume l'aspetto di qualsiasi umanoide voglia se supera 1 prova di camuffamento con malus di -4, altrimenti sceglie la razza soltanto). Allo scadere della magia o se bersaglio di *dissolvi magia* perderà la pelle e sotto ci sarà 1 pelle uguale a quella originale (il sacerdote riassume la sua identità). 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 della persona. *Visione del vero* permette di scoprire l'inganno.

#### **CARICA DEI FACOCERI** (alterazione)

Sfera combattimento

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di ranger e di culti animali. Gli animali da lui convocati possono caricare raddoppiando il danno che infliggono e avendo +4 ai txc e venendo considerati magici al fine di colpire mostri immuni alle armi non magiche. Il ranger subisce 1d4 danni per ogni carica andata a segno contro 1 nemico.

#### **CONOSCERE IL VERO NOME** (divinazione/necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia, divinazione, necromanzia della cenere

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata istantanea

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Tramite un canto bisbigliato il sacerdote riesce a sapere il vero nome di 1 umanoide. Questo gli servirà per avere vantaggi usando i suoi inc. dal momento che più cose sa delle vittime e più pericolosi diventano i suoi inc. Deve però avere 1 oggetto di sua appartenenza.

#### **DISIDRATAZIONE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne, necromanzia della sabbia, elementale cenere

R. d'azione 48 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura o 1 cadavere

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie sia desertiche che delle torbiere (clima freddo) e dell'elemento cenere e causa la perdita di liquidi ad 1 bersaglio umanoide o animale, vivo o meno. Se vivo potrà effettuare un TS contro inc. con malus di -1 per evitare questi effetti altrimenti avrà malus di -3 alle reazioni finché non avrà bevuto sufficientemente e riposato 8 ore. Un corpo privo di vita oggetto della magia, perderà la quasi totalità dei liquidi che possiede e avrà poi malus -15% alla prova di resurr. se oggetto di magie di questo tipo. Vampiri e zombie subiscono 3d8 danni non rigenerabili se non con magie, dimezzabile con TS contro inc. Se conosce il vero nome della vittima, le sue gesta, etc., il TS avrà malus -3 aggiuntivo.

**FLAUTO D'OSSO** (necromanzia)

Sfera necromanzia della polvere

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 5 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo di divinità scheletriche o simili. 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 in strumento musicale). Tutti i non-morti scheletrici nel raggio di 36 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 3° 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. 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 vero nome dell'umanoide, le sue gesta, etc. 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.

**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 divinità della letteratura, della scrittura e della poesia e delle 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.

**MAGIA DELLE GEMME: CONGEGNI-TRAPPOLE** (tecnomanzia/alterazione)

Sfera guardia

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 gemma color ambra

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia delle 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 esso avrà bonus +7, se 1 TS esso avrà malus -3. I materiali non perderanno la funzionalità con il passare del tempo a causa dell'arrugginimento ad esempio. La comp. materiale è 1 delle solite gemme da inserire nel congegno.

**MURO DI SALE** (evocazione)

Sfera elementale sale

R. d'azione 20 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi sale. Nell'area d'effetto di un cubo di 3 m di spigolo viene a crearsi un muro di sale. Ogni 4 livelli l'area incrementa di una altro cubo di queste dimensioni.

**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.

**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 delle razze shauagin e kuo-toa e 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.

#### **PROTEZIONE DEGLI SCRITTI** (scongiurazione)

Sfera guardia, elementale polvere, vuoto

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 libro o 1 pergamena

Tiro Salvezza neg.

Chi legge il documento (pergamena, libro, etc.) protetto con questa polvere magica e non conosce la parola di disattivazione, la respira e rischia di soffocare, dal momento che non può fare altro che tossire e non respirare per la durata della magia. Se fallisce 1 TS contro veleno infatti non può respirare per 2d4+2 round. COS/3 è il limite massimo di resistenza in apnea. Se la creatura bersaglio morirà entro 8 ore da questo momento, le sue probab. di r. saranno peggiorate del 5% se fosse oggetto di magie apposite.

#### **ROSA DELLA PROTEZIONE** (scongiurazione)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto 1 rosa

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi e altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura. Nelle mani del sacerdote spunta 1 rosa canina che renderà l'area di 4,5 m intorno ad essa inattaccabile da inc. e armi di vampiri con DV o livelli inferiori ai suoi. La componente materiale è 1 seme. E' possibile anche soltanto toccando una rosa di cui s'è in possesso, di renderla magica. Secondo leggende antiche metterla in una tomba diminuirebbe del 15% la possibilità del morto di trasformarsi in vampiro se ancora non ha dato questi sintomi.

#### **RISOLVERE I CONFLITTI** (evocazione)

Sfera elementale

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi. Dalle mani di chi lancia questa magia compare un'arma da mischia che può usare dell'elemento che gli è proprio come un bastone di sale, una spada di fuoco, di ghiaccio, di ferro (minerale), fango essiccato, magma, etc. questa arma è un'arma +1 che diventa +3 contro le creature degli elementi opposti.

#### **SCUDO DA GUERRA\*** (necromanzia)

Sfera necromanzia della polvere, combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità scheletriche o di culture di ispirazione mesoamericana, africane o simili. Con questo inc. è possibile rendere temporaneamente magico uno scudo in pelle di animale o osseo come un guscio di tartaruga marina. Adesso, se usato dal sacerdote, gli darà bonus +3 alla CA contro non-morti, +2 ai TS e alla CA di personaggi spiccatamente malvagi come vendicatori, sacerdoti di culti malvagi. L'inc. reversibile dà i vantaggi contro buoni: sacerdoti, paladini.

#### **TAMBURO TRIBALE** (charme)

Sfera protezione, combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 48 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi e dei rettili piccoli (goblin, coboldi, etc.). Chiunque appartenente alla razza del sacerdote nell'area d'effetto sente il tamburo della tribù incantato da questa magia che suona ottiene bonus -1 ai risultati dei dadi di danno subiti da armi da lancio anche magici come *dardi incantanti* e +3 al morale. L'effetto finisce quando smette di tambureggiare. A quel punto tutti i beneficiari subiranno -1 alle reazioni per la stanchezza.

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

Sfera elementale cenere

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto 1 oggetto  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dell'elemento cenere. 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. Se la creatura bersaglio morirà entro 8 ore da questo momento, le sue probab. di r. saranno peggiorate del 5% se fosse oggetto di magie apposite.

## Cerchia IV

### **ANIMARE MICONIDE** (necromanzia)

Sfera vegetale dei funghi  
R. d'azione 10 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto 1 muffa  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a druidi grigi e delle paludi. Il sacerdote con una cantilena, partendo da 1 muffa o fungo, crea 1 miconide che lo servirà fedelmente eseguendo i compiti assegnatigli. Il mostro creato ha 1 DV per ogni livello del sacerdote (massimo 10 DV). Per le altre abilità è necessario vedere il manuale dei mostri.

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

Sfera elementale fulmine, 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 degli elementi fulmine e solo da elfi (non oscuri), centauri e halfing. Nelle mani di chi fa questo inc. compare 1 arco senza corda. Quando farà il gesto di scagliare una 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. Metterà quindi il bonus della FOR al txc e al danno, scaglierà se vuole solo una freccia al round prima dell'iniziativa. Scheletri e vampiri subiscono +1 danno.

### **ARMA DA GUERRA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della polvere, combattimento  
R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 turno x livello  
Tempo di lancio 8  
Area d'effetto personale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità scheletriche o di culture di ispirazione mesoamericane, africane o simili. Permette di incantare un'arma d'osso come 1 spada o 1 lancia o 1 femore usato appunto come arma, oppure in pietra come un'ascia di pietra o 1 bastone che colpisca con una pietra in cima. Quest'arma adesso, se usata dal sacerdote, causerà +2 danni e sarà considerata arma +2 per colpire eventuali nemici. Tutti i mostri scheletrici come appunto alcuni non-morti devono effettuare 1 TS contro inc. per non essere distrutti con l'urto del colpo se hanno 4 DV o meno, altrimenti subire doppio danno.

### **ATTIRARE RETTILI MINORE** (attrazione)

Sfera convocazione, animale  
R. d'azione 2 km  
Componenti V, S  
Durata speciale  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Riservata a culti rettili e identica rispetto a *attirare animali I*, tranne per il fatto che attira 8 rettili con 4 DV o meno. Per la durata, etc. vedi *attirare animali I*.

### **BAGLIORI DELLA GUERRA** (incantamento)

Sfera elementale radianza, combattimento, sole  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 oggetto  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi radianza, del sole, della luce e della guerra. Toccando 1 oggetto che userà, esso viene ricoperto di una luminosità bassa e acquisisce bonus +3 contro scheletri e zombie e che subiscono 1 danno ogni round di permanenza a 4,5 m o meno da esso. Se fatto su scudi o armature il bonus andrà alla CA di chi l'indossa, altrimenti al danno.

### **BARRIERA DI CORRENTI** (scongiurazione)

Sfera protezione  
R. d'azione 80 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x liv.  
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 una corrente vorticoso fluttuante di onde d'acqua verticale che si sviluppa in 1 rettangolo di 3 x 3 m e dallo spessore di 1 m. Ogni livello del sacerdote aggiunge 1 rettangolo come il precedente. Nessuno può oltrepassarla se non ha FOR 21 o più.

#### **BENEDIZIONE DELLE ARMI** (incantamento)

Sfera combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 arma

Tiro Salvezza nessuno

La magia fa sì che l'arma toccata ed usata dal sacerdote infligga 1d3 danni in più ad ogni attacco. Se l'arma toccata è una spada, non avrà tali bonus: verrà soltanto considerata come "+2" al fine di poter infliggere danni a creature colpibili solo da armi magiche, ma di fatto non aggiungerà +2 al TXC e al danno. Le armi contutendi da mischia causeranno +1 ai danni contro non-morti scheletrici.

#### **BISBIGLI NOTTURNI** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

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 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 perchè 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.

#### **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 geometrica varia su cui incidere in caratteri cuneiformi o geroglifici di valore almeno 3000 m.o. Dovrà scrivere tutti i giorni dell'anno chiaramente dividendo anche le ore per ogni giorno. 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 +3 livelli rispetto al normale. Se il calendario verrà rotto, cesserà quest'aura di protezione.

#### **CENERE DELL'INIZIAZIONE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 40 m

Componenti V, S, M

Durata 1d4 turni

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Il sacerdote inizia a cantilenare con in mano erbe rare che brucerà lasciando nell'aria odori particolarmente forti che costringeranno 1 astante a 1 TS contro inc. o restare per 2d4 round in stato di semincoscienza. Adesso la vittima potrà essere preparata all'imbalsamazione come se avesse passato le settimane nel natron necessarie per l'operazione di asporto degli organi e il successivo *animare i morti*. Se conosce il suo vero nome, le sue gesta, la sua storia, etc. potrà avere +3 bonus alla CA.

#### **CONFINARE\*** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 80 m

Componenti V

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 presenza

Tiro Salvezza neg.

Questa magia serve per legare 1 spettro a 1 luogo ben preciso, dal quale non potrà andarsene: 1 cerchio di raggio 1, 5 m, 1 castello, 1 stanza, 1 campo, etc. a scelta del chierico. Le creature così umiliate e sofferenti per il loro stato possono usare tuttavia i loro poteri all'interno della loro "prigione", ma che non hanno effetto fuori della stessa. La forma inversa di questa magia permette di farla cessare.

#### **CORNO DEL COMANDO SUGLI SCHELETRI** (convocazione/tecnomanzia)

Sfera necromanzia della polvere

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 o simili. 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.

#### **CURARE DALLA FIAMMA** (necromanzia)

Sfera elementale fuoco-abisso

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei culti dei baatezu dell'abisso. Il sacerdote cura se stesso di 2d4 p.f. per round di esposizione ad una fiamma o fuoco anche magico.

#### **DECALCIFICAZIONE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della polvere

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo con spigolo di 9 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità scheletriche o simili. Il sacerdote causa nelle creature dotate di scheletro che sono nell'area d'effetto una fragilità temporanea della loro struttura ossea che in termini di gioco si traduce in malus alla CA di -4. Le armi e le fonti di danno contundenti (ad es: un pugno, una codata) causano loro +1 ferita per dado di danno. Questi malus sono temporanei fino al termine dell'inc.

#### **DECOTTO DEL RISTORO** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 girone

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 decotto

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia esclusiva di elfi, druidi, ninfe e creature dei boschi. Permette di incantare un decotto bastante a 1 umanoide, per fargli recuperare 1 punto perso a FOR o COS perso a seguito di incantesimi ad esempio o altro. Questo decotto resta incantato per 1 girone dopodichè deve essere buttato se non bevuto.

#### **DEGNA SEPOLTURA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne, necromanzia della polvere

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 mondo degli zombie e dei ghouls. 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 *degna sepoltura* viene considerato come se avesse 10 livelli in più).

#### **DOMINARE LE OSSA** (necromanzia della polvere)

Sfera necromanzia della polvere

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1d4 creature in un cubo di 9 m di spigolo

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di divinità scheletriche o simili. Il sacerdote riesce ad ottenere gli stessi effetti di *dominio* su 1d4 mostri scheletrici presenti in 1 cubo con spigolo di 9 m. Sono esclusi i mostri intelligenti con DV pari o superiori ai suoi.

#### **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 esclusivo di culti vegetali, dei druidi di palude e foreste/jungle. 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.

#### **FUOCO PERSISTENTE** (evocazione)

Sfera elementale fuoco

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata 1d3+1 round  
Tempo di lancio 1  
Area d'effetto cubo di spigolo 3 m  
Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. è riservato a culti dell'elemento fuoco. Il sacerdote con una parola e un gesto della mano fa infiammare l'aria e ciò che è presente verrà ricoperto di piccole fiammelle che provocheranno 2d4 danni ogni round di durata. Questi danni saranno causati nei round seguenti subito, come prima cosa del round impendendo di lanciare magie o poteri psichici a causa della concentrazione persa alle vittime. I mostri scheletrici subiscono 3d4 danni per round.

#### **FURIA DEL BRANCO** (incantamento)

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

Questo inc. è esclusivo di divinità degli animali e dei druidi. Razze come centauri, elfi, mezzelfi, tritoni e classi come ranger possono comunque averlo. Se il sacerdote che fa questo inc. combatte con gli animali da lui convocati, questi hanno bonus +3 alle reazioni (txc, danni, CA e TS, etc.). Il sacerdote non centauro deve essere in forma animale però (polimorfizzato ad esempio).

#### **IMBOSCATA** (evocazione)

Sfera combattimento  
R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 ora x livello  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle razze sangueverdi e consente, attraverso un canto propiziatorio di far mimetizzare chi lo lancia e 1 altro appartenente alla sua razza (o 1 DV) ogni suo livello in un ambiente naturale come una foresta, una caverna o altro, per avere un bonus +5 alla sorpresa del primo gruppo di nemici che entreranno nell'area di un cubo di spigolo 18 m e che verranno attaccati da almeno un umanoide così mimetizzato. Gli attacchi dei sangueverdi imboscata avranno bonus +2 ai txc per la durata della magia, ma sol orelativamente al primo incontro.

#### **IMPANTANARE** (evocazione)

Sfera elementale fango  
R. d'azione 100 m  
Componenti V, S  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 7  
Area d'effetto cubo di 36 m di spigolo  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dell'elemento fango. Nell'area d'effetto per lo spessore di 50 cm, il terreno diventa fangoso e il FM di chi lo attraversa è 4. Magie che permettono di volare, muoversi liberamente, etc. rendono immuni a questo inc.

#### **INCENERIRE** (evocazione)

Sfera elementale fuoco, cenere, fumo  
R. d'azione 80 m  
Componenti V, S  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 3  
Area d'effetto 1 creatura o 1 oggetto  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi fuoco, fumo e cenere. Dai piedi o dalla base del bersaglio o della creatura spuntano delle fiamme che lo investono e gli causano 3d8 danni se fallisce 1 TS contro inc. modificato in base alla DES, tenendo presente che le creature dell'elemento acqua hanno malus di -2 al TS, assetata e ricoperta da una cenere nerastra. Se la creatura bersaglio morirà entro 8 ore da questo momento, le sue probabili di r. saranno peggiorate del 15%. Chi fa questa magia subisce 1d3 danni da disidratazione curabili normalmente. Le vittime scheletri subiscono +1 danno x livello.

#### **INVULNERABILITA' ALLE ARTI PSIONICHE** (scongiurazione)

Sfera protezione, guardia  
R. d'azione 0  
Componenti V, S  
Durata 1 round per livello  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote crea una pellicola attorno a se stesso e agli oggetti che ha addosso, armi comprese, leggermente luminosa che blocca l'effetto di qualsiasi potere psionico. Non protegge da artefatti. Tale inc. è soggetto a *dissolvi magie*.

#### **ISTERIA DI SANGUE** (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue  
R. d'azione 80 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 o simili. Il sacerdote manda in uno stato di frenesia 1 vittima presente nell'area d'effetto che sarà assetata di sangue e si

getterà alla sua ricerca spasmodica, specialmente se è presente una traccia di questo liquido visibile, tralasciando la situazione in cui si trova. Andrà a leccarlo e succhiarlo immediatamente in preda a un forte impulso irrefrenabile. Se un compagno ad esempio 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.

#### **LAVORARE LE GEMME** (alterazione)

Sfera elementale terra, minerali

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi terra e dei minerali e della razza gnomica (anche sotterranei). Il sacerdote che possiede la nwpr *taglio delle gemme*, ottiene +5 alla prova e impiega metà tempo per lavorare la gemma grezza che inizia adesso a tagliare. Il valore di queste aumenta di 1d20%. Possono essere usate come le componenti materiali sostituendole a quelle descritte nelle magie, anche particolari a discrezione del master.

#### **MANGIARE LA CARNE** (necromanzia della carne)

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 delle paludi e 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

#### **MURO DI LAVA** (evocazione)

Sfera elementale fuoco, terra, magma

R. d'azione 20 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi del magma. Nell'area d'effetto di 1 cubo di 3 m, viene a crearsi dal terreno 1 fuoriuscita di lava che si solidificherà in 2d4 round diventando di pietra solida. Prima di questo momento chi la toccherà subirà 2d3 danni +1 x livello e non potrà toccare oggetti con le mani e con la superficie venuta a contatto con la lava a causa di dolori ustionanti, perdendo 1 punto a COS e a CAR a causa di brutte ustioni debilitanti. Lascerà cadere ogni cosa, toglierà anche l'armatura, etc. Ogni 5 livelli verà aggiunto un altro cubo di uguale spessore come area d'effetto.

#### **MURO DI POLVERE** (evocazione)

Sfera elementale polvere

R. d'azione 20 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi polvere e riservato solo a nani, derro e duergar. Quello che sembra 1 muro di polvere grigia di altezza 3 m e lunga 3 m x livello di chi fa questo inc. è in realtà una trappola che viene rilevata normalmente con l'inc. *ind. delle trappole magiche* e con l'abilità del ladro. Appena qualcuno la toccherà, essa perderà staticità e impolvererà un'area di 9 m x tutto il fronte della magia e un'altezza di 9 m o fino al soffitto. 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.

#### **NASCONDERSI 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 perchè 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.

#### **NUBE DI VAPORE NOCIVO** (evocazione)

Sfera elementale fumo

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x liv.

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza neg.

Questa magia crea una nube di fumo che causa uno stordimento alle creature dell'elemento fango e a quelle respiranti che falliscono 1 TS contro veleno e che quindi sono costrette a allontanarsi dall'area d'effetto cercando di proteggersi la bocca e il naso senza poter far altro.

#### **PAPIRO DELLO SCRIBA** (metamagia)

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.

#### **PASSA FIAMMA** (alterazione, dimensionalismo)

Sfera elementale fuoco-abisso

R. d'azione 0

Componenti V, 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 entrarvi.

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

Sfera protezione, elementale ghiaccio

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è simile a *protezione dal fuoco*: differisce solo dal fatto che se il sacerdote lo fa su di sé, guadagna 10 p.f. virtuali contro gelo x liv.

#### **PUNIRE CON IL FRASSINO** (evocazione)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata 3 round

Tempo di lancio 5

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. esclusivo dei druidi, dei sacerdoti di culti legati alla natura, alla vegetazione, etc. e della razza elfica, permette lo svilupparsi nell'area d'effetto di 1 tormenta di schegge di legno appuntite che causano 2d6 danni ogni round di durata. I vampiri rigenerano questo danno solo con magie curative e gli scheletri non lo dimezzano anche se è danno di tipo P (punta). Le creature vegetali subiscono metà danno e tutte le cariche di *pelle coriacea* o magie analoghe, andranno perse.

#### **RITORNO ALLA POLVERE** (alterazione)

Sfera elementale polvere

R. d'azione 40 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi polvere. L'oggetto lavorato bersaglio non artefatto, deve superare 1 TS contro disintegrazione con malus di -3 o essere distrutto. Qualsiasi materiale lo componga viene ridotto in polvere.

#### **SANGUE ACIDO** (necromanzia del sangue/alterazione)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 3

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi e delle civiltà africane se in campagna storica. Chi fa questo inc. può alterare il sangue di sangueverde presente in un'ampolla, rendendolo acido. Se lanciato con txc (gittata 5/10/20), infligge 2d6 nel 1° round e 1d6 nel secondo. Le creature di taglia M o minori perdono 1 a COS se falliscono 1 TS contro soffio recuperabile con inc. appositi. Gli oggetti non metallici effettuano 1 TS contro acido per non subire conseguenze.

#### **SCOSSA DEL TERRENO** (evocazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti dell'elemento terra e druidi delle montagne. Il sacerdote batte 1 bastone o 1 mazzafionda, 1 piccone o altra arma lunga o utensile in terra e il suolo ha 1 scossone come in 1 terremoto ondulatorio nel raggio di 18 m da lui. Le creature tranne lui che è al centro, devono fare 1 prova di DES con malus -7 per non cadere e perdere l'azione di questo round e quello seguente per alzarsi. Tutte le strutture devono fare 1 TS strutturale con malus di -7 o prendersi 1d4 danni strutturali. Il master deve calcolare gli effetti su creature imprigionate o su cui rovinano le strutture.

#### **SCRIVERE CON IL SANGUE** (necromanzia del sangue)

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 o simili. Con questo inc. è possibile rendere magica un'ampolla di sangue (di grandezza simile a quelle che necromanzia del sangue dei maghi produce) che e 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 del sangue)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 1

Area d'effetto tocco

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche o simili. Il sacerdote ogni round di durata di questo inc. può mordere viventi causando 1d2 danni + bonus FOR e curando altrettanti p.f. per sé. Succhia anche 1 punto di FOR dalle vittime per le prossime 24 ore o finché non riposano 8 ore. 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.

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

Sfera charme

R. d'azione 60 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 30 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 7

Area d'effetto raggio di 18 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi (goblin, coboldi, etc.). Con questo inc. vengono convocati 4d4 mostri della stessa razza di chi lo fa fino alla fine del prossimo combattimento, scontro. Possono partecipare a riti e balli, socializzare e parlare come se appartenessero alla tribù da sempre.

#### **SPIA FANTASMA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 presenza minore

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote convoca 1 spettro di cui conosce il nome, ne ha studiato la sua storia e le sue gesta, dandogli un incarico: di seguire, spiare e poi riferire quello che ha fatto 1 certa persona o cosa c'è in 1 stanza, etc. La durata è 1 round per livello. Se il sacerdote vuole può concentrarsi sul controllo della presenza (perdendo -1 a INT per 24 ore) per prolungare la durata fino a 3 ore x livello. *Ind. delle spie, dei non-morti*, etc. permette di percepire la presenza di questa presenza. Gli animali saranno irritati dalla presenza della spia anche se non la vedono.

#### **TESCHIOMANIA** (incantamento/necromanzia)

Sfera necromanzia della polvere

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 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.

**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 e solo della razza mezzelfa e elfa. Preparata una tisana con bacche di belladonna e incantatene un po' sufficiente per 1 umanoide, permette di diminuire del 20% 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.

**TOGLIERE L'ARIA** (convocazione)

Sfera elementale vuoto

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1d4+3 round

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura o 1 oggetto

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi vuoto. Il sacerdote può creare una bolla di vuoto di raggio 1,5 m attorno a 1 creatura di taglia M o inferiore, rendendo l'aria irrespirabile per 1 round della durata. Sono immuni da questo inc. le creature non respiranti e chi ha *adattare il corpo* o simili. Ricordiamo che le creature possono resistere senza respirare 1 round per ogni 3 punti di COS.

**TRIDENTE DEL MARE** (alterazione)

Sfera combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto 1 tridente

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei tritoni. Il tridente incantato guadagna ulteriore bonus +1 ai txc e ai danni. +2 contro razze marine come shauagin, sirenidi, etc. Creature convocate da queste razze, se colpite, devono fare 1 TS contro inc. o ritornare sul loro piano d'origine o comunque scomparire.

## Cerchia V

**ARIDITA'** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia, elementale terra

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 giorno per liv

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto cubo con spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Provoca siccità e calore insopportabile nell'area: le piante seccano, gli animali e insetti che vi sostano si disidratano. L'ambiente sarà quindi sempre più inospitale e anche la fauna e la flora cambieranno di conseguenza iniziando un lento processo di desertificazione. Le creature vegetali (mostri) subiscono 1d3 danni per round di permanenza nell'area. Tale inc. può essere terminato con *desiderio maggiore e minore* o *scacciare maledizioni* fatto al 12° livello, lanciato contemporaneamente a *crescita vegetale*.

**ARMA VAMPIRICA** (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue, combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round x liv.

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 arma tagliente

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche o simili. Il sacerdote si ferisce con un'arma tagliente che userà solo lui provocandosi 1d4 danni. Il sangue che fuoriesce bagna la lama di quest'arma che a seguito di cantilene magiche e somatismi che durano tutto il round diventa un ponte tra lui e chi ferisce: ogni danno inflitto con quest'arma a 1 creatura vivente che abbia sangue (non golem, elementali, etc.), comporta altrettanti punti ferita curati dal sacerdote.

**ASPETTO CADAVERICO** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 0

Componenti V, S

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 e dei ghouls. 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'incantesimo avrà bonus +4 ai TS contro le magie che causano la *morte, charme, blocco, gelo*. La magia termina solo a seguito di 1 parola del sacerdote o a causa di *dissolvi magia*.

#### **BANCO DI NEBBIA** (scongiurazione)

Sfera guardia, protezione, elementale vapore

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 72 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo degli spiritelli, di culti della pace, dei luoghi, degli elementi vapore e riservato anche ai druidi di pianure, delle montagne e delle paludi. L'area d'effetto della magia viene coperta da una coltre fittissima di nebbia e vapore che impedisce la visuale oltre 1,5 m. La visuale permette solo di scorgere sagome a diversa gradazione di grigio e non di riconoscere le persone o le forme distinte. Comporta quindi malus ai txc di -2. scorgere buche o trappole anche magiche diminuisce del 50% in queste condizioni. Il FM è 3 per chi non sa esattamente dove si trova.

#### **BRUCIARE GLI IMPURI** (evocazione)

Sfera elementale magma

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi magma e dei culti e druidi delle montagne. Nell'area d'effetto dal suolo affluisce lava e magma semisolida e bollente. Chi fallisce 1 TS contro inc. modificati per la DES, muore se è proveniente dall'elemento aria e acqua e derivati, altrimenti subirà 3d4 danni perdendo 1 punto a COS e a CAR a causa di brutte ustioni debilitanti. Comunque in tutti i casi, ogni oggetto posseduto deve effettuare 1 TS contro fuoco magico o essere distrutto. Se la creatura bersaglio è 1 vampiro, scheletro o miconide subirà 2d4 danni agguantivi.

#### **CARBONIZZARE** (evocazione)

Sfera elementale magma

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento magma. La creatura dell'elemento acqua o aria che fallisce 1 TS contro inc. con malus -4 viene investita da 1 getto di lava bollente che la distrugge. Se lo supera, schiverà il getto, ma avrà malus -1 alle reazioni.

#### **CATENE DI VAPORE** (evocazione)

Sfera elementale vapore

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata 1 ora x liv.

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 creatura umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia crea una catena fatta di vapore solido che ammanetta una creatura o la lega ad un altro oggetto o a un'altra creatura nel raggio di 3 m da lei. Per liberarsi è necessaria una prova di piegare sbarre con FOR 20.

#### **COMANDARE GLI INSETTI** (charme)

Sfera charme, animale

R. d'azione 180 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questa magia permette di imporre ordini semplici sulla mente delle vittime come "attacca lui", "lasciami passare", etc. a tutti gli aracnidi e insetti presenti nell'area d'effetto fino ad 1 massimo di 2 DV x livello del sacerdote. Gli eventuali mostri oggetto della magia hanno diritto ad 1 TS contro inc. con malus-2 per negare l'effetto.

#### **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 e dei ghouls. 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.

#### FANGO PROTETTIVO (alterazione)

Sfera elementale fango

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 turno x liv.

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto 1 oggetto o 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dell'elemento fango e rende magico del fango dentro un contenitore (componente materiale) che se spalmato sulla pelle, fornisce uno strato di protezione da magie del fuoco e dell'aria o da danni di creature di questi piani: il primo attacco magico (danno da fuoco) o fisico (danno da aria, cazzotto di elementale dell'aria) non causa danno.

#### FAUCI DELLA TERRA (evocazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Dalla terra si spalancano delle fauci che attaccano (r di 3 m): 1 creatura G o 2 creature M o 4 creature P. Effettuano un TXC con il thac0 del sacerdote con bonus +3 (le creature non hanno bonus per la destrezza e per lo scudo, se il chierico farà apparire la "bocca" alle loro spalle o sotto i loro piedi). Le fauci infliggono 1d4 danni per ogni livello del sacerdote e se con il TXC fanno 19 o 20, inghiottono la/e vittima/e, che soffocherà/anno dopo un n° di rounds pari alla sua/loro costituzione /3: la "bocca", infatti si richiude e sparisce dopo l'attacco. E' necessario fare 1 txc individuale per ogni vittima di tale inc. Tale magia può essere fatta solo a chi è a terra.

#### FIRMARE CON IL SANGUE (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 pergamena

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche o simili. E' necessario avere una pergamena vuota magica sulla quale scrivere con il proprio sangue una litania specifica. Chi fa questa magia deve procurarsi anche una goccia di sangue di una vittima, ad esempio una goccia di sangue non del tutto rappreso dall'armatura del proprietario, visto che nessuno firmerebbe mai un foglio del genere in situazioni normali e sporcare il foglio. Questo rituale serve a creare un legame tra la macchia di sangue e il proprietario dello stesso: stringendo questo foglio magico il sacerdote saprà sempre la direzione dove si trova il firmatario, lo stato d'animo, l'emozione che prova, etc. e potrà effettuare magie sacerdotali contro il firmatario aggiungendo malus -5 ai TS eventuali.

#### FULMINE PARALIZZANTE (evocazione)

Sfera elementale fulmini, tempo atmosferico

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 5

Area d'effetto 1 bersaglio

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento aria e fulmini. Dall'alto per una lunghezza di 12 m e un raggio di 1,5 m comparirà un fulmine che causerà 3d6 danni dimezzabili con 1 TS contro inc. modificato con i bonus della DES. Se il TS fallisce però la vittima resterà paralizzato tutto il round perdendo l'azione. Se la vittima è 1 non morto solido come 1 vampiro, o 1 trent (o altra creatura vegetale) subirà 5d6 danni. Ad ogni round c'è la probabilità del 5% cumulativa che venga a formarsi una serie di nuvole cariche di pioggia. Questo inc. è infatti usabile solo all'esterno degli edifici.

#### 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

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 fantasma 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 essendolo 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 raccontargliele. 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.

#### INSIDIE DEL MONDO SOTTERRANEO (alterazione)

Sfera terra

R. d'azione 20 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di divinità dell'oscurità o simili. Questa potente 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 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, 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 un 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 un mostro da 12 DV, un 10% che arrivi un mostro con 16 DV, un 4% che si materializzi un genio dell'elemento scelto e un 2% che compaia un mostro da 20 + 1d4 DV. Tali mostri lo aiuteranno come potranno, ma possono essere scacciati con *dissolvi magie*, la forma inversa di questo inc., etc.

#### **MURO DI CARNE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 10 m x liv.

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 e dei ghouls. 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 umanoidi 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 sono almeno 10 pezzi di cadaveri diversi in ogni stato di decomposizione.

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

Sfera combattimento

R. d'azione 0

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 culti di divinità della guerra e delle razze umana, nanessa e orchesca. 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.

#### **OMBRA DELLA SERA** (ombra)

Sfera sole\*

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti legati alla notte, al buio e all'oscurità e nelle ambientazioni storiche agli etruschi. Con questa magia è possibile lanciare le magie della sfera sole reversa come se fossero lanciate da un sacerdote di 1 livello ogni 5 livelli effettivi, superiore. Questo influisce su durata, area d'effetto, raggio d'azione di molti inc. Eventuali TS delle vittime avranno penalità -1. Visivamente, l'ombra del sacerdote diventerà allungata come quella che ha al crepuscolo, più grande e minacciosa, diventando fluttuante come una fiamma. Questo effetto innaturale provoca inquietudine negli animali.

#### **PIRA FUNEBRE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere e della polvere d'ossa

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei culti ispirati agli etruschi, agli indiani e ai romani. Chi fa questo inc. costruisce prima una pira di legno e quant'altro atto a bruciare un cadavere che verrà posizionato sopra. Il risultato di questo lungo rituale è appunto la cremazione di un corpo di umanoide o animale. Per renderne impossibile l'animazione come non-morto come scheletro o zombie. Chi subisce questo inc. rimane nel piano materiale sotto forma di fantasma con il 35% di probabilità però.

#### **PROTEZIONE DEGLI ABISSI** (alterazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 80 m

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3  
Area d'effetto speciale  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia è riservata a culti di divinità marine e alle razze marine come tritoni, elfi marini, sirenidi, shaugin, kuo-toa. Con questo inc. è possibile convocare 2 DV di animali, mostri, etc. che abitano l'ambiente marino idoneo e di farli andare nel luogo indicato al fine di fraporsi tra chi fa questo inc. e i nemici e impedendone la visuale. Anche se l'area d'effetto della convocazione è 1 cubo di 6 m di spigolo, gli animali (pesci, crostacei, mostri) si fraporranno sempre al fine di coprire la visuale, l'eventuale ritirata o il lancio di inc. del convocatore. Se attaccati si difenderanno se riterranno di poter vincere lo scontro, altrimenti scapperanno prima di soccombere.

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

Sfera charme  
R. d'azione 25 m  
Componenti V, S, M  
Durata permanente  
Tempo di lancio 2  
Area d'effetto 1 umanoide  
Tiro Salvezza speciale

Parlando di un certo argomento, il sacerdote, riesce a convincere (è necessario parlare e comprendere la stessa lingua) che il fatto sia successo davvero o che le cose stiano come le espone lui. Questo comprende il fatto di cambiare anche i ricordi dell'ascoltatore bersaglio. Se è furbo descriverà talmente bene la scena da non far mai dubitarne o sospettare che qualcosa non torni nei suoi ricordi/opinioni. Questo potere consente di creare testimoni riguardo a un determinato evento o un vendicatore per un torto (immesso) subito. E' da notare che l'incantesimo non impone ordini da eseguire, ma solo ricordi riguardo ad 1 fatto specifico di durata massima di 1 ora. La vittima avrà reazioni variabili a seconda della sua personalità, allineamento, etc. Il gesto è più in generale la magia, può essere fatta senza che la vittima se ne accorga. (solo se sbaglia il TS con malus di -2 capirà di essere stato attaccato). La componente materiale è il simbolo sacro che deve essere toccato o soltanto sfiorato al momento dell'immissione dei ricordi falsi.

#### **RIDURRE A MUFFA** (necromanzia)

Sfera vegetale dei funghi  
R. d'azione 10 m x livello  
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 grigi e delle paludi. Con questo inc. 2d4 non-morti che sono in 1 cubo di spigolo di 18 m vengono ricoperti di funghi e muffe che in un istante li ridurranno in polvere se falliscono 1 TS contro inc. Gli scheletri e gli zombie hanno malus di -3 a questo TS. Nell'area spunteranno grossi funghi saporiti.

#### **RIDURRE IN POLVERE** (necromanzia)

Sfera elementale polvere, necromanzia della polvere  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata istantanea  
Tempo di lancio 5  
Area d'effetto 1 non-morto  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento polvere e divinità scheletriche o simili. Il sacerdote tirando una manciata di polvere d'osso prese da una tomba (componente materiale), provoca la dissoluzione del non-morto scheletrico bersaglio toccato che fallisce 1 TS contro inc. con malus -6. Eventuali RM vengono eluse con penalità del 20%. Non sono influenzabili bersagli con DV/livelli uguali o superiori a quelli del sacerdote.

#### **RICRESCITA** (necromanzia)

Sfera vegetale delle erbe e vegetale degli alberi  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto 1 vegetale  
Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. permette di far ricrescere 1 vegetale anche mostro dalle sue radici recise: 1 nuova pianta salda nel terreno delle stesse dimensioni della vecchia cresce istantaneamente da esse.

#### **SANGUE VELENOSO** (necromanzia del sangue)

Sfera necromanzia del sangue, combattimento  
R. d'azione tocco  
Componenti V, S, M  
Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto 1 arma o artiglieria  
Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo delle razze rettiloidi, di culti rettili e delle civiltà africane se in campagna storica. Chi fa questo inc. può ferirsi arrecaendosi 1d4 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.

#### **SOFFOCARE NELL'EDERA** (evocazione)

Sfera vegetale degli alberi  
R. d'azione 80 m  
Componenti V, S  
Durata permanente  
Tempo di lancio 6  
Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo di culti dei vegetali, delle paludi, dei druidi di palude e delle foreste/jungle. Questo inc. fatto agitando un bastone causa l'aggressione di una pianta d'edera o altro rampicante che crescerà magicamente fino a ricoprire la vittima umanoide. La creatura di dimensioni G o più piccola che fallisce 1 TS contro inc. morirà soffocata. Quelle più grandi o con FOR 23 almeno sono immuni.

#### **SORGENTE TERMAL**E (necromanzia)

Sfera guarigione, elementale acqua, vapore

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 agli elementi acqua e vapore. 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, 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.

#### **SPECCHIO SUL PASSATO** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 presenza

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote convoca 1 spettro condiscendente di cui conosce il nome e di cui ha studiato la storia e le imprese. Da questo momento avrà 1 aiutante che potrà consigliarlo, aiutarlo, etc. L'etereo ha sua personalità, non è soggetto al comando del sacerdote, quindi potrà anche fregarlo anche se gli conviene qualcuno che possa muoversi sul piano materiale e magari chiedergli favori. Gli animali saranno inquietati dalla presenza dell'etereo anche se non lo vedono.

#### **STRITOLARE LA CARNE** (necromanzia della carne)

Sfera necromanzia della carne

R. d'azione 10 m x livello

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. distrugge 2d8 zombie o altri non-morti fisici nell'area di spigolo 18 m che falliscono 1 TS contro inc. I viventi subiscono 2d8+2 danni dimezzabili.

#### **TEMPESTA DI SABBIA** (evocazione)

Sfera elementale aria, terra

R. d'azione 100

Componenti V, S, M

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto cubo di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Inizia nell'area d'effetto una tempesta di sabbia che limita la visuale a 1,5 m, causa ai txc malus-1 ogni 3 livelli del sacerdote e costringe le creature che stanno volando ad atterrare e a subire ogni round 3d8 danni. (mentre le creature che non volano o che sono di taglia E o Ga solo 1d8) 1/2 con TS contro inc. Le componenti sono un po' di sabbia ed 1 ventaglio che non si consuma dopo l'uso.

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

Sfera combattimento

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3 turni

Area d'effetto quadrato di spigolo 25 m x livello

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo delle razze sangueverdi e delle civiltà africane se in campagna storica e consente, 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 una 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 +6 ai txc quando attaccheranno. Rompendo la maggior parte delle delimitazioni dell'area, la magia finisce. E' quindi necessario controllare spesso lo stato della stessa. Le componenti materiali sono quelle necessarie a "edificare" almeno 3 segnali marca-territorio. Il costo è minimo 100 m.o.

#### **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 speciale

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, viene incantata con il tocco. Una volta bevuta, i vampiri e gli altri non-morti che provano a toccarlo, devono superare 1 TS contro inc. altrimenti desisteranno all'ultimo istante schifati, per riprovare ad esempio il round successivo. La componente materiale è aglio e finocchio selvatico di valore 200 m.o.

**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

Con in mano 1 dei suoi libri (componente materiale) evoca per 1 round una entità dal piano negativo sotto forma di mezzo busto spettrale che dal libro si erge davanti a lui e che lancia un 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 liv. 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 e il libro ritorna nello zaino se lasciato aperto.

## Cerchia VI

**ATTRAVERSARE L'OMBRA** (necromanzia/visione/ombra)

Sfera necromanzia della cenere

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

Componenti V, S

Durata 1d4 round

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote, sfruttando le influenze del piano negativo sulle ombre, può immergere 1 parte del suo corpo o tutto sé stesso in 1 zona d'ombra e farla risbuicare in 1 altra zona d'ombra nell'area d'effetto. Questo permette di poter effettuare attacchi fisici e 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 nell'area d'effetto immergendo la testa nella propria oppure di teletrasportarsi (solo sé stessi).

**ATTIRARE RETTILI MAGGIORE** (attrazione)

Sfera convocazione, animale

R. d'azione 2 km

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 7

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Convoca 2 rettili con 32 DV, 4 rettili con 16 DV o meno oppure 16 rettili con 4 DV o meno. Contrariamente agli altri precedenti, questo inc. permette di convocare anche dinosauri e wurm (non draghi), viverne comprese oltre che rettili normali. Per la durata, etc. vedi *attirare animali III*.

**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 (goblin, etc.). 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 +7 al txc nel prossimo combattimento fino a 1 settimana dopo.

**BASSI FONDALI** (evocazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto cubo con spigolo di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento terra, minerali, dei mari, dei laghi, dei fiumi dei tritoni, sirenidi e elfi. Quando viene lanciata questa magia, il fondo del mare viene modificato, spuntando delle rocce aguzze che ne rendono più bassa la profondità. I vascelli che passano nell'area, devono fare 1 prova di resistenza strutturale (vedi manuale del master con +10% alla prova) per non avere danni alla chiglia. I danni eventuali alla chiglia possono essere riparati in 1d4 giorni, per il resto il FM è negato per quei giorni. Tutte le creature cadono a terra e subiscono 2d6 danni. Le creature grandi o più sono immuni.

**BENEDIZIONE DEGLI ANIMALI** (evocazione)

Sfera animale

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto personale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli animali, dei ranger e dei druidi. 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.

**CORPO DI MAGMA** (evocazione)

Sfera elementale magma

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 dell'elemento magma. Il corpo di chi lancia questa magia con i suoi oggetti diventa di magma. In questa forma può essere colpito da armi magiche +3 o superiori e da creature magiche. Non può lanciare magie.

#### **CAVERNE SICURE** (alterazione/illusione)

Sfera protezione, guardia

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 3 turni

Area d'effetto raggio di 6 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei sangueverdi (goblin, coboldi, etc.) e dei druidi grigi e delle montagne. 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.

#### **COMANDARE RETTILI** (charme)

Sfera charme, animale

R. d'azione 180 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 6

Area d'effetto cubo di spigolo 6 m

Tiro Salvezza speciale

Questa magia permette di imporre ordini semplici come "attacca lui", "lasciami passare", etc. a tutti i rettili presenti nell'area d'effetto fino ad 1 massimo di 2 DV x livello del sacerdote. Dinosauri, draghi e mostri rettiliformi hanno diritto ad 1 TS contro inc. con malus di -2 per negare l'effetto. Il conteggio dei DV parte dai rettili nell'area d'effetto con meno DV, per poi passare agli altri.

#### **CONTENITORE DELL'ARCERE** (alterazione)

Sfera combattimento

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto 1 oggetto

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di divinità della guerra, degli elfi, degli halfling o di culture di ispirazione mesoamericane, africane o simili. Permette di rendere magico il contenitore-faretra, etc. che contiene proiettili da lancio per le armi che usa il sacerdote, conferendo loro dei 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. Se sono a punta e il sacerdote le ha avvelenate, il veleno dà malus +1 ai TS e fino a quando non vengono estratte dal contenitore il veleno non inizia a perdere di intensità.

#### **DOMINARE CON IL SANGUE** (necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche o simili. Il chierico rende il suo sangue in grado di dominare chi ne beve 1 sorso o più, senziemente o attraverso morsi a lui arrecati come ad es. effetto di *isteria del sangue*. Chi ne ingerisce deve superare 1 TS contro inc. con malus -5 o esser dominato come sotto effetto di *dominio*.

#### **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 di culti ispirati al mondo degli zombie e dei ghouls. 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 il simbolo sacro.

#### **FORMA VAPOROSA** (evocazione)

Sfera elementale aria, vapore, fumo, vuoto

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 degli elementi aria, vapore, fumo e vuoto. Il corpo di chi lancia questa magia con i suoi oggetti diventa dell'elemento di specializzazione sopraindicato. In questa forma può essere colpito da armi magiche +2 o superiori e da creature magiche. Il suo FM è Vo 24 e non può fare attacchi o lanciare magie.

#### **FUMO INTOSSICANTE** (evocazione)

Sfera elementale fumo

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 2 o 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento fumo e dei druidi di montagna e pianura. Nell'area d'effetto di 1 cubo di 9 m se lanciato con tempo di lancio 2, oppure con spigolo di 18 m se lanciata con tempo di lancio 1 round, va a svilupparsi una cortina di fumo nero che riduce la visibilità a 1,5 m e che stordendole, costringe tutte le creature respiranti a fare 1 TS contro inc. se lo falliscono non possono attaccare, fare magie con componenti vocali e altro per l'intossicazione, ma soltanto camminare a FM 3 per uscire dall'area dove comunque gli effetti proseguiranno per 1d4 round aggiuntivi. Se superano il TS possono rimanere all'interno avendo i malus della visuale. Le creature dell'elemento acqua, terra e fango e i mostri vegetali subiscono 3d4 danni per round di permanenza nell'area.

#### **GARGOYLE DI PIETRA** (incantamento)

Sfera elementale terra, guardia

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 dell'elemento terra, di luoghi particolari e della razza nanesca (anche sotterranei). Chi fa questa magia deve avere come componente materiale che non si consuma, una statua di pietra, granito, basalto, travertino, marmo o altro raffigurante 1 gargoyle di valore almeno 5000 m.o. Tramite questo inc. l'elemento diventa vivo e osserverà chi s'avvicina restando immobile, proteggerà come meglio potrà, etc. l'edificio di cui fa la guardia eseguendo gli ordini impartiti telepaticamente dall'incantatore se a meno di 100 m. Ha 1 DV per livello e FOR 20. Le armi che causano danni da punta o taglio devono effettuare 1 TS contro distruzione quando lo colpiscono e comunque dimezzano il danno. Per il resto vedere il manuale dei mostri alla voce gargoyle. Questo inc. può essere usato anche per potenziare 1 golem gargoyle (manuale dei mostri) sommando le abilità e le immunità a quelle del golem.

#### **IMPASTARE IL SALE** (evocazione)

Sfera elementale fango, sale

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 8

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi fango, sale e delle culture ispirate all'Africa e alla America precolombiana e alla razza nani e ai druidi del deserto. Toccando il materiale con cui costruisce un edificio dei materiali predetti ne aumenta la resistenza e la stabilità. In termini di gioco le costruzioni come le case e i castelli costruiti nel deserto con sabbia e roccia impastate con sale hanno +5 ai TS strutturali. Con questo inc. è possibile incantare il materiale necessario per costruire un edificio che entri in un cubo di spigolo 20 m.

#### **IMPORRE IL BENE\*** (evocazione)

Sfera totale

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti del bene. Quando viene alzato il simbolo sacro, ogni creatura legata al piano negativo o delle ombre delle ombre, baatezu, etc. nell'area d'effetto viene distrutta se fallisce 1 TS contro inc. con malus -5. Poi chi fa questo inc. deve superare 1 prova di COS con malus -5 o restare incosciente per 1d3 round. La versione reversa è utilizzabile solo da sacerdoti di culti del male con effetti speculari come facile capire.

#### **IMPRIGIONAMENTO** (scongiurazione)

Sfera protezione

R. d'azione 50 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Il sacerdote con questo inc. rende magico 1 oggetto: specchio, gemma, vaso o altro e pronto a contenere 1 creatura di cui è conosciuto il vero nome che fallisce 1 TS contro inc. con malus -5. In pratica crea 1 sacca dimensionale delle dimensioni adatte a contenere 1 creatura qualsiasi finché il sacerdote non decide di liberarla con 1 parola o l'oggetto-prigione viene rotto. La creatura all'interno non può fare magie, né altre cose, può tuttavia comunicare con l'esterno se interpellata da chi conosce il suo vero nome e non di sua iniziativa. Il costo dell'oggetto deve essere di 5000 m.o.

#### **INONDARE CON LA CASCATA** (evocazione)

Sfera elementale acqua, vapore

R. d'azione 120 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 degli elementi acqua, vapore 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 e derivati nei prossimi 1d4+2 round, va superata 1 provadi INT con malus -6, gli specialisti con -4, o perdere il round a causa della presenza di vapore nell'area.

#### **LAVORARE I METALLI** (alterazione)

Sfera elementale minerali

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti dei minerali e della razza nanesca (anche sotterranei come duergar e derro). Il sacerdote che possiede le nwpr apposite, ottiene +5 alla prova per fare il prossimo oggetto che inizierà subito a farlo mettendoci metà tempo per lavorarlo e per fabbricarlo. Ha il 35% possibilità di farle di fattura eccezionale.

#### **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 duidi 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).

#### **MATERIALIZZARE FANTASMA** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata 1d4+1 round

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 presenza minore

Tiro Salvezza speciale

Il sacerdote convoca 1 spettro di cui conosce le gesta, il vero nome, etc. dandogli la possibilità di diventare visibile anche nel piano materiale in cui è a suo piacimento per la durata. Chiunque nel raggio di 4,5 m non abbia particolare abitudine a vedere queste creature, deve fare 1 TS contro inc. con malus -2 modificato in base alla SAG o morire. Le altre creature saranno inquiete a causa della sua sola presenza. Deve possedere 1 oggetto dello spettro che non si consuma.

#### **ONDA IMPROVVISA** (evocazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 120 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.

#### **PACIFISMO** (scongiurazione)

Sfera guardia

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo con spigolo di 72 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti della pace, della cura e riservato anche agli elfi. Quando viene lanciata questa magia, le iniziative di chi dichiara attacchi fisici con armi, pugni, inc., poteri, etc. arriveranno a fine round. Anche chi cercherà di bloccare fisicamente avversari saranno rallentati. Le altre dichiarazioni non subiranno alterazione.

#### **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 di bitume e di divinità delle paludi, 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 10 giorni una mummia bituminosa (con +3 ai TS contro fuoco magico) sotto il controllo di chi ha reso magico questo luogo con la probabilità del 5% 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.

#### **PATTO DI SANGUE** (necromanzia)

Sfera necromanzia del sangue

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di divinità vampiriche o simili. Il chierico e 1 altro umanoide raggiungono un compromesso su un argomento o un favore da prestarsi a vicenda. Alla fine entrambi si feriscono con una lama da taglio e si danno la mano. Chi non lo rispetta il patto dovrà effettuare 1 TS contro inc. con malus -5 ogni giorno o subire -3 a FOR e COS cumulativi fino alla sua morte. Per evitare questo è necessario 1 *scaccia maledizioni* fatto da un chierico di almeno 12° livello che sappia, tramite studi, etc. dell'esistenza di questo tipo di inc. o *intervento divino* o *desiderio*. A quel punto il vincolo e il patto sono rotti da entrambi i contraenti.

#### **PIOGGIA ACIDA** (evocazione)

Sfera tempo atmosferico, elementale acqua

R. d'azione 140 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 una fitta tempesta di questa acqua che causa 2d6+1 x livello di danno da acido 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 un non-morto fisico o una creatura dell'elemento fuoco e derivati subisce +1 danno x livello di chi fa questo inc.

#### **PIOGGIA DI LAPILLI ROVENTI** (evocazione)

Sfera elementale magma, fumo

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi magma, fumo e dei druidi delle montagne. Nell'area d'effetto inizia una tempesta di cenere 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 una disidratazione che causa la perdita di 1d3 punti di FOR se falliscono 1 TS contro inc. Se la creatura bersaglio morirà entro 8 ore da questo momento, le sue probabil. di r. saranno peggiorate del 5% se fosse oggetto di magie apposite.

#### **PIOGGIA DI PIETRE** (evocazione)

Sfera elementale terra

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 6

Area d'effetto raggio di 1,5 m per livello

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 5d8 a tutte le creature. 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. I non-morti solidi e le creature degli elementi aria, vuoto, vapore, subiscono 7d8 anziché i suddetti.

#### **POLVERIZZARE** (alterazione)

Sfera elementale polvere

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1 o 3 round

Area d'effetto cubo di spigolo 18 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 se lanciato con velocità 1 o con malus -10 se lanciato con velocità 3 turni. 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. I mucchi di polvere ritornano a essere gli oggetti distrutti a seguito di magie potenti come *desiderio*.

#### **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

Questo potente incantesimo permette al chierico di imprigionare 1 essere di qualsiasi specie entro uno spazio delimitato 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 (non importa la statura della creatura, si considera che la barriera si estenda per tutta la sua altezza se in luogo aperto, oppure sino al soffitto del luogo in cui viene rinchiusa). Lanciando l'incantesimo, il chierico deve nominare la propria vittima (conoscerne quindi il vero nome è meglio), la quale deve trovarsi entro 36 m e fissare l'area di imprigionamento che viene immediatamente contrassegnata da una serie di rune argentee, mentre il chierico fissa il sigillo sacro su 1 luogo o 1 oggetto determinato (come 1 porta, 1 muro, una roccia, 1 sezione di pavimento, 1 pilastro, etc.) lungo il bordo della barriera. La vittima può tentare 1 TS contro Inc. per resistere all'imprigionamento (qualsiasi forma di RM della creatura ha effetto normalmente) e il TS viene modificato dai seguenti fattori:

-1/+1 x punto di differenza tra il livello del chierico e il livello o i DV della creatura; -5/+3 se il chierico conosce/non conosce il vero nome della creatura;  
-2 se la creatura non è nativa del piano di esistenza in cui viene imprigionata. Se il TS ha successo la vittima è libera di lasciare l'area d'effetto senza problemi, e una volta uscita, il sigillo è spezzato e scompare; tuttavia finché rimane nell'area d'effetto, subisce malus di -1 alle reazioni. Se invece il TS fallisce, allora la vittima è costretta a rimanere imprigionata all'interno della barriera mistica fino a che il sigillo 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 l'area è schermata da qualsiasi localizzazione e individuazione magica, anche se è possibile vedere normalmente al suo interno se ci si trova in una locazione attigua, se non si tratta di una zona inaccessibile). Inoltre la creatura imprigionata non può utilizzare nessuno dei suoi poteri magici all'interno della barriera (persino la resistenza innata alla magia scompare, anche se il sigillo non impedisce alle creature all'esterno di usare incantesimi sull'area d'effetto), né tentare di toccare fisicamente il sigillo (questo causa la paralisi immediata della creatura per 24 ore). La vittima non deperisce né invecchia finché rimane imprigionata, ma può essere uccisa da attacchi fisici o magici, nel qual caso la barriera svanisce e l'anima è libera. Le altre creature presenti nell'area d'effetto al momento del lancio dell'incantesimo vengono allontanate magicamente oltre i bordi del sigillo, e chiunque tenti successivamente di avvicinarsi alla barriera deve superare un TS contro Incantesimi mentali con penalità di -4 o essere costretto ad allontanarsi ad almeno 30 metri di distanza per le prossime 24 ore a causa di un fortissimo senso di disagio e terrore; trascorse 24 ore può ritentare di avvicinarsi, superando il solito TS. Solo un individuo all'esterno può spezzare il *sigillo sacro* e liberare la creatura intrappolata, ma per farlo occorre distruggere fisicamente il sigillo, oppure usare un *dissolvi magie* lanciato da un incantatore che sia almeno dello stesso livello del sacerdote che ha posto il sigillo, o infine usare un *desiderio* ben formulato. È infine possibile per diversi sacerdoti collaborare insieme per lanciare un sigillo sacro su una stessa vittima: in questo caso il livello del chierico leader è quello più alto fra i presenti, e viene maggiorato di uno per ogni due sacerdoti (oltre a lui) presenti alla cerimonia; inoltre, anche l'area d'effetto influenzata è più grande, poiché è data dalla somma di tutti i livelli dei chierici presenti.

#### **RADIANZA** (evocazione)

Sfera elementale radianza, sole

R. d'azione 180 m

Componenti V, S, M

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento radianza, del sole, della luce. L'area d'effetto brilla debolmente come le creature e gli oggetti presenti di una luminosità diffusa. Le creature del piano negativo o che con essa hanno a che fare, come elementali del sale subiscono 3d8+2 danni e verranno conteggiate come di 5 DV inferiore ad ogni tentativo di *scacciare non-morti* per le prossime 8 ore. Solo le creature della categoria "speciale" o che abbiano più DV o livelli di chi fa questo inc. hanno diritto a 1 TS contro inc. con malus -7 per non subire questo effetto.

#### **RIVERENZA** (incantamento/charme)

Sfera charme

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 turno per livello

Tempo di lancio 2

Area d'effetto raggio di 30 m

Tiro Salvezza speciale

Quando ha pronunciato l'inc. e per tutta la sua durata, il sacerdote inizia a irradiare attrazione mistica. Chiunque (umanoide vivente) nel raggio di 30 m da lui, lo guardi deve superare 1 TS contro inc. con malus -4 (modificato in base alla SAG) o inginocchiarsi, prostrarsi di fronte a lui e assecondarlo come meglio può, rapito dalla sua morale magnetica e accattivante che anche se non si approva, esercita fascino e attrazione quasi peccaminosa ai suoi occhi. Sacerdoti, paladini e ranger devono superare solo 1 TS contro inc. senza malus. Se l'autore della magia compie 1 attacco verso 1 qualsiasi vittima, tutte le creature presenti, e che se ne accorgono, sono libere di agire. Fanno eccezione le magie della sfera *charme*, che possono essere fatte senza che vengano considerate attacchi, anzi le vittime hanno ora malus di -2 al TS se richiesto (se è il sacerdote stesso a farle). Le creature soggette a *riverenza* agiscono normalmente, ma qualunque cosa il sacerdote dica, cercheranno di servirlo e proteggerlo nel loro miglior modo possibile, trasformati in suoi spontanei servitori. Tuttavia i bersagli manterranno la propria etica, morale e allineamento al quale non andranno contro: non è infatti un'imposizione della volontà di chi ha fatto la magia sui suoi nuovi "servi", i quali resteranno tali per tutta la durata della magia. La componente materiale è il simbolo sacro (come sempre).

#### **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 divinità dei rettili, druidi e di quelle di ispirazione etrusca. 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.

#### **SABBIE MOBILI** (evocazione)

Sfera elementale fango, guardia

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento fango e delle paludi o che di questi luoghi sono tipiche e dei druidi di palude. Questo inc. causa nell'area d'effetto di 1 quadrato di spigolo 3 m, il cambio di consistenza del terreno che visivamente sembra inalterato, ma che in realtà è nasconde un'insidiosa sabbia mobile che rusccherà tutto ciò che ci passa sopra di dimensioni G o più piccole. Chi fallisce 1 TS contro morte con malus -3, viene risucchiato in un round. *Ind. delle trappole magiche* ha malus di 2% x livello per riuscire a scoprire questa trappola.

#### **SCARABEO ASSASSINO** (convocazione)

Sfera necromanzia della sabbia

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. Il sacerdote convoca uno scarabeo magico che per la durata della magia cercherà di colpire la vittima indicata di cui conosce le gesta, il vero nome 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. *crecita animale*, *benedizione*, *aiuto*, etc). Questo scarafaggio ha un morso velenoso che costringerà, oltre ai danni e agli altri effetti magari dettati dagli inc che il sacerdote aggiungerà potenziandolo, a 1 TS contro veleno con malus di -4. Se fallisce la vittima morirà in 1d4 round. La componente materiale è della sabbia del deserto presa dentro una tomba.

#### **SGRETOLAMENTO** (alterazione)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione 90 m

Componenti V, S, M

Durata 6 turni

Tempo di lancio 9

Area d'effetto area di 10 mc x livello

Tiro Salvezza speciale

Tale inc. fatto su una costruzione ancorata al terreno, permette la crescita istantanea di piante rampicanti e muschio verde sui suoi muri esterni (dopo 1 turno), alla fine del secondo turno, infatti, tutta la costruzione è ricoperta dalla vegetazione. Dal 3° turno in poi (fino al 6°), ogni 10 round deve essere effettuato 1 TS o subire 2d4 danni strutturali. E' possibile fare 1 solo *sgretolamento* per volta sulla stessa area. Componenti materiali: un tralcio di rampicanti.

#### **STORMO DEL CREPUSCOLO** (convocazione)

Sfera animale

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 2d4 round

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Coprendosi semplicemente con il mantello, con 1 gesto il sacerdote si trasforma con il suo equipaggiamento in 1 nugolo di uccelli o pipistrelli 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 fatti sul chierico (come se in effetti fosse stato colpito lui). La componente materiale è un mantello che non si consuma.

#### **TERRENO COLTIVABILE\*** (evocazione)

Sfera vegetale

R. d'azione 20 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 3 round

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti della vegetazione, della fertilità, dell'agricoltura, dei druidi delle pianure e delle paludi. Il terreno malsano viene bonificato da veleno, sale e quant'altro lo abbia reso inadatto alla coltivazione. Questo non fa diventare un deserto che naturalmente per caratteristiche peculiari è arido, una futura foresta: semplicemente elimina veleni dall'ambiente. La forma inversa avvelena il suolo e la vegetazione che deperisce in 1d4 giorni e trasforma in questo tempo un terreno in una palude acquitrinosa.

#### **VAMPIRI DI VECTOR** (necromanzia)

Sfera animale

R. d'azione 5m per liv.

Componenti V, S, M

Durata 1d4 round

Tempo di lancio 2

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza speciale

Il Sacerdote agitando il proprio mantello, ne fa uscire numerosissimi pipistrelli che da lui vanno a bersagliare 2 creature ogni 5 suoi livelli, impedendone la vista (-4 al txc anche a chi cerca di colpirle) e non permettendo loro di lanciare incantesimi. Non possono essere fatti neanche poteri e attacchi psionici perché non c'è visuale. Le vittime hanno diritto ad un tiro salvezza contro inc. con malus di 1 ogni 4 livelli del mago. Ogni round tali pipistrelli infliggono 1d12 alle vittime. La comp. materiale (che non si consuma) è 1 mantello, dal quale escono i pipistrelli che fanno anche 1d8 danni per round alle loro vittime.

#### **VAPORE DELLA PURIFICAZIONE** (necromanzia)

Sfera elementale vapore

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 6 m o 1 creatura

#### Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi vapore. Nell'area d'effetto viene a crearsi del vapore fittissimo che toglierà ogni effetto negativo legato alle magie dell'elemento cenere sui viventi che sono presenti o sui loro corpi.

#### VENTO SFERZANTE (evocazione)

Sfera tempo atmosferico, elementale aria

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo con spigolo di 18 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento aria e dei druidi artici, dei deserti, delle pianure e delle montagne. Inizia un intenso vento con mulinelli e vortici che spazzano in ogni direzione. Le creature scheletriche o dell'elemento terra devono effettuare 1 TS contro inc. per non subire 3d8 danni ogni round. Gli oggetti d'osso o minerali come ferro, pietra, etc. devono superare 1 TS contro distruzione per non essere erosi dal vento. Per poter lanciare inc. dell'elemento terra e derivati nei prossimi 1d4+2 round, va superata 1 provadi INT con malus -4 o perdere il round.

#### 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. 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 vero nome, 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 questo 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

#### ANIMARE LE FORESTE\* (incantamento)

Sfera vegetale degli alberi

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 9

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questa magia druidica o delle razze elfiche se sacerdoti della vegetazione e della natura, permette di animare 1 albero toccato anche con 1 bastone al massimo di 1 DV x livello. L'assegnazione dei DV agli alberi e agli arbusti è lasciata al master che ne valuta le dimensioni, la resistenza, etc. Hanno FM 12, INT 10, fanno 2 attacchi con i rami da 2d4+5 danni. La comp. materiale sono alberi che devono esser presenti. La forma inversa fa cessare questi effetti su di un albero così animato.

#### ARIA FETIDA (evocazione)

Sfera animale, guardia

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto cubo di spigolo 36 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti delle paludi o che di questi luoghi sono tipiche e dei druidi di palude. Questo inc. crea le condizioni adatte agli insetti di palude per il popolamento della zona. Nel giro di 1 giorno la popolazione di insetti nocivi e portatori di malattie (anche magiche) aumenteranno. In termini di gioco chiunque passerà da questa zona sarà punto, attaccato, etc. da insetti portatori di malattie con un 1d4+1 malattie per ogni ora di permanenza nell'area. *Ind. delle trappole magiche* scoprirà la presenza di questo inc. nell'area.

#### ASSERVIMENTO (charme)

Sfera charme

R. d'azione 0

Componenti V

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto raggio di 36 m

Tiro Salvezza neg.

Questo inc. è esclusivo delle razze delle foreste come ninfe, driadi, centauri, etc. Con questa magia può trasformare le persone in suoi spontanei servitori in base a ciò che sembra essere assoluta e duratura devozione e non 1 attacco in stile soggezione. Chiunque nel raggio che passa 1 round a ascoltare chi fa questa magia e fallisce 1 TS contro paralisi con i bonus della SAG, si prodiga per realizzare al meglio ogni desiderio o ordine, pur mantenendo la propria creatività e libera volontà. Questa magia incrementa in maniera esponenziale il fascino: i belli diventano assolutamente mozzafiato, mentre i brutti acquisiscono una presenza quasi demoniaca. Qualunque sia il suo aspetto, incute rispetto, devozione, paura o tutte queste cose insieme: i servi obbediscono senza esitare anche con le armi se necessario. Gli uomini liberi lo trattano con la deferenza normalmente riservata ai membri di famiglie reali o potenti. Nessuno di coloro che sono sotto l'influenza di questa magia rischierebbe mai di offenderlo

neppure toccando i suoi abiti, per non parlare della sua persona. Tutti questi poteri sono utilizzabili 1 volta sola su ogni soggetto che s' avvicina entro 36 m da lui. Se le vittime azzeccano il TS, potranno essere influenzate ancora in questi modi solo quando sarà passato al prossimo livello.

#### **BEVANDA DELL'INTERESSE PER LE COSE** (natura)

Sfera vegetale delle piante

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 giorno

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 elfo

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo dei druidi, dei sacerdoti di culti legati alla natura, alla vegetazione, etc. e della razza elfica. Nelle regole di ad&d gli elfi come razza quando raggiungono una certa età perdono interesse per il mondo e spariscono nei boschi: tutte le altre razze invecchiano e poi muoiono, loro invece no. Questo inc. vuole essere il corrispondente della *pozione di longevità* per le altre creature nel senso che l'assunzione di una tisana o bevanda preparata da 1 elfo e incantata con questo inc. permette all'elfo di resistere all'impulso di ritirarsi nei boschi e nelle foreste per ulteriori 1d4 anni. Il sacerdote che fa questo inc. perde 1d3 punti di COS.

#### **CASTELLO D'ALGHE** (alterazione)

Sfera guardia

R. d'azione tocco

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 costruzione

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di: tritoni, sahuagin, sirenidi e elfi marini. Il castello o la costruzione incantata, viene mimetizzata nel folto di un banco d'alghie giganti. Chi volesse vederlo deve effettuare 1 TS contro inc. con malus -5, altrimenti non riuscirebbe a trovarlo nemmeno se ci passasse a 10 m. La comp. materiale è 1000 m.o. di pinna di piovra gigante.

#### **CHIAREZZA DELLE COSE** (alterazione)

Sfera necromanzia campi elisi

R. d'azione 40 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza ½

Questo inc. è esclusivo di culti della luce e del bene e delle creature dei campi elisi. Nel centro dell'area d'effetto compare 1 fonte di luce e tutte le ombre e le creature dell'abisso presenti nella stessa subiscono 1d4 danni per livello (max 10d4) istantaneamente. Questi danni sono ½ con TS contro inc. Per il resto della durata della magia avranno comunque malus -2 alle reazioni. Tutti quelli nell'area d'effetto hanno diritto a 1 prova di INT con malus assegnati dal master per provare a riconoscere le illusioni presenti (tipo *creazione spettrale*, etc.) e possono ripetere il TS nel caso di *mostri dell'ombra* o simili se fatte da maghi di livello inferiore a quello di chi lancia questo inc.

#### **CIRCOLO DI PROTEZIONE** (scongiurazione)

Sfera guardia, protezione

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote traccia con un oggetto appuntito, che lasci un solco nel terreno di valore 2000 m.o., 1 quadrato in terra delle dimensioni di 1,5 m x livello di spigolo. Quest'area sferica sarà adesso preclusa a tutte le creature non di quella religione e agli effetti delle loro magie e poteri. Solo *desiderio o intervento divino o dissacrare* permettono di togliere questo inc.

#### **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 malvagi, delle razze oscure e druidi delle paludi, grigi, etc. 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.

#### **CONVOCARE LA CHIMERA** (convocazione)

Sfera animale, convocazione

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 chimera maggiore

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti legati ai rettili, ai boschi, della caccia e nelle ambientazioni storiche etruschi e greci. Chi fa questo inc. convoca 1 esemplare di chimera maggiore (vedi *manuale dei mostri* con la modifica seguente: FOR 20 e relativi bonus ai txc e ai danni da sommare a quelli del manuale e ha DV da 12 facce). In cambio di cibo essa sarà docile e obbedirà fino alla fine del prossimo combattimento o della missione per il culto. Componente materiale: cibo per il mostro.

#### **COPRIRE CON LE FRASCHE** (natura)

Sfera vegetale delle erbe e vegetale degli alberi

R. d'azione 10 m x liv.

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. esclusivo dei culti vegetali, degli elfi e dei druidi 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 animali 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.

#### **COMANDARE NEGLI ABISSI** (alterazione)

Sfera charme, convocazione

R. d'azione 120 m

Componenti V, S, M

Durata speciale

Tempo di lancio 3

Area d'effetto cubo con spigolo di 36 m

Tiro Salvezza speciale

Questa magia è riservata a culti di divinità marine, dell'acqua elemento, dei fiumi e delle razze marine come tritoni, elfi marini, sirenidi, shaugin, kuo-toa. Con questo inc. è possibile, semplicemente agitando un tridente con la mano (che non si consuma), stabilire un contatto telepatico con 3 DV di animali e mostri che vivono nell'ambiente marino o acquatico e convincerli a servire la causa di chi fa questo inc. come lui comanda loro. Se hanno INT 0 non avranno diritto a TS per evitare gli effetti (saranno asserviti come sotto domino). Gli altri avranno diritto a 1 TS contro inc. modificato in base alla SAG. Per durata vedi *charme*.

#### **COSTRUZIONE SPETTRALE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata speciale

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote è in grado di creare 1 costruzione eterea di grandi dimensioni: 1 tempio, 1 castello, etc. pullulanti di spettri. Questi eterei funzionano come e proprio sistema d'allarme dal momento che appena qualcuno s'avvicina a questa strana costruzione, lo chiamano chiedendo aiuto. La durata della costruzione è a discrezione della divinità, ma spesso è permanente. In caso contrario il sacerdote verrà informato in qualche modo che "tra 1 mese" dovrà lasciare la sua proprietà ad esempio, specialmente se fa qualcosa contrario al culto (vedi *espiazione*). Solitamente il sacerdote lascia anche altri spettri come servitori all'interno della costruzione, come protettori della struttura e dei suoi averi. Il sacerdote perde 1 punto di FOR al momento del lancio della magia permanente.

#### **CRESCITA GIGANTE** (alterazione)

Sfera animale

R. d'azione 120 m

Componenti V, S, M

Durata 2 round per livello

Tempo di lancio 8

Area d'effetto fino ad 8 animali in un cubo di 6m di spigolo

Tiro Salvezza nessuno

Gli animali (fino ad 8) nell'area d'effetto, quadruplicano le loro dimensioni, e i p.f., txc, e ferite. La componente materiale è il simbolo sacro.

#### **ERUZIONE DI LAVA** (evocazione)

Sfera elementale magma

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 speciale

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 distuggerà tutto mandando in ebollizione l'acqua presente, rendendo l'aria irrespirabile e sommergendo le case, gli oggetti, le persone. Chi non riesce ad allontanarsi dall'area in tempo, morirà, gli altri perderanno 1d4+2 punti a COS e CAR a causa brutte ustioni debilitanti. Vampiri, scheletri e miconidi subiscono 4d6 danni in aggiunta.

#### **FIAMMATA ABISSALE** (evocazione)

Sfera elementale fuoco-abisso

R. d'azione 40 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 2

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza 1/2

Questo inc. è esclusivo dei culti dei baatezu dell'abisso. Il sacerdote mima con il palmo della mano una fiamma che va in alto e Causa 8d8 danni a 1 creatura: visivamente 1 fiamma bluastro l'avvolgerà. Non servono a niente protezioni dal fuoco perché è una fiamma spettrale che può colpire anche gli eterei e creature immateriali.

#### **FORMA DEL GIAGUARO** (necromanzia)

Sfera animale

R. d'azione 10 m

Componenti V, S, M

Durata 3 notti

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto 1 umanoide

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti legati agli animali, ai boschi e nelle ambientazioni storiche mesoamericane. Gli elfi non possono avere questo inc. Chi fa questo inc. permette di dare le abilità di 1 giaguaro mannaro a 1 umanoide per 3 notti consecutive e cioè la notte prima, quella durante e quella dopo la luna piena. L'umanoide deve appartenere allo stesso culto e ottiene questi poteri per poter meglio eseguire una missione legata al culto stesso. Quando è in forma licanropa ottiene +1 a FOR (max 19), RM 15%, *muoversi silenziosamente e nascondersi nelle ombre e foreste* pari al 40% da modificare. Infravisione 36 m. Può indossare armature e lanciare inc. Controllerà le sue azioni anche in questa forma. La componente materiale è 1 altare di pietra per sacrificare 1 prigioniero umanoide che non si consuma.

#### **FOSSILIZZAZIONE** (alterazione)

Sfera elementale minerali

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 minerali e draghi. Tramuta quello che c'è 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 una foresta pietrificata ad esempio. 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.

#### **FRANARE/VALANGA** (evocazione)

Sfera elementale terra, minerali

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 e minerali, dei druidi e culti 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. Tutto ciò che c'è sotto verrà ricoperto da maci 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.

#### **FUOCO INVISIBILE** (evocazione)

Sfera elementale fuoco

R. d'azione 80 m

Componenti S

Durata istantanea

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 8d8 danni da fuoco magico. 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* non funzionano contro questo inc.

#### **GEROGLIFICO DELLO SCRIBA** (metamagia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata 1 round

Tempo di lancio 7

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo delle mummie. Il sacerdote può lanciare una magia sacerdotale su 1 vittima bersaglio presente nello stesso piano semplicemente scrivendo su una tavoletta d'argilla o su un papiro strani geroglifi che comprendano il nome della magia da lanciare e il nome del bersaglio. Soltanto magie sacerdotali con area d'effetto 1 bersaglio umanoide con tempo di lancio massimo 1 round possono essere così lanciate. E' necessario sapere anche il vero nome del bersaglio, la sua storia e le sue gesta, che deve essere nel raggio d'azione. La componente materiale è un papiro magico e 1 oggetto del bersaglio. malus -3 o vengono distrutti all'istante. Se lo sperano subiscono 6d8 danni. Le mummie di qualsiasi tipo sono immuni a questo inc.

#### **IMPERVIARE CON IL VENTO E LA NEBBIA** (scongiurazione)

Sfera guardia, elementale aria

R. d'azione 10 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo con spigolo di 72 m

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo degli spiritelli, di culti della pace, degli elementi aria, vapore e riservato anche ai druidi di pianure delle montagne e artici. L'area d'effetto della magia viene permanentemente spazzata da vento fortissimo a 250 km orari che soffia fino fuori dell'area d'effetto e coperta da nubi perenni che impediscono la visuale oltre 3 m. Tutte le creature volanti saranno costrette a non entrare se non a piedi o cadere a terra con 8d8 danni da impatto dimezzabili con 1 TS contro soffio. Chi vuole avvicinarsi con FM 3 e non oltre, deve fare 1 prova di FOR con malus -8. Chi s'allontana lo può fare con FM base raddoppiato, altrimenti cadrà al suolo se correrà di più facendosi 4d8 danni anche loro dimezzabili con 1 TS contro soffio e passare il round successivo a rialzarsi. Le costruzioni in pietra, legno o altro materiale presenti non risentono di questo inc. se stabilito al momento del lancio da chi lo lancia: lo scopo di questo è infatti nascondere e proteggere un luogo, un edificio, etc. da eventuali nemici.

#### **INDIVIDUAZIONE DEL PECCATO** (divinazione)

Sfera divinazione, charme

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote riesce a frugare nella psiche del soggetto che sta guardando (1 sola vittima) 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/vedicatore 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.

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

Sfera charme

R. d'azione 30 m

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto 1 creatura

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo dei culti dei baatezu dell'abisso. La vittima con cui ha parlato il sacerdote che fallisce 1 TS contro inc. con modifiche della SAG viene indotta tramite la parola a compiere 1 cosa contraria alla sua etica/morale, come suicidarsi, uccidere 1 persona, etc. La vittima non ricorderà dell'attacco, 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 verrà superato, s'accorgerà che per tutto il round è stata attaccata con magia strana e insinuosa.

#### **INVERSIONE DEL DANNO** (scongiurazione)

Sfera guarigione, protezione

R. d'azione tocco

Componenti V, S

Durata 1 round per livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto creatura

Tiro Salvezza nessuno

Tramite questo inc., tutto il danno inflitto in 1 round da 1 fonte sola al beneficiario viene sommato anziché sottratto al suo totale di p.f. anche superandolo, in questo caso, i p.f. in più se ne andranno dopo 1 turno. Se però il beneficiario è il sacerdote stesso, può sommare ai suoi p.f. tutti i danni subiti nel round. Il ricevente dell'inc. deciderà a fine round (per ultimo) se prendersi o no i danni. E' possibile accorgersi dell'inc. perché crea attorno al beneficiario 1 alone dorato. Non è possibile cumulare più di un *inversione del danno* sulla stessa creatura per volta ed è possibile rimuoverla con *dissolvi magie*.

#### **OBELISCO DI PIETRA** (alterazione)

Sfera necromanzia della sabbia, elementale terra, guardia

R. d'azione 20 m

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, mummie e guardia. Il luogo sacro consacrato nel quale viene eretto e reso magico un obelisco inciso con rune e altre scritte del valore di almeno 1500 m.o. adesso permette di dare malus -1 ai TS degli inc. di necromanzia e elementale terra, se previsti, effettuati da sacerdoti del culto a cui è consacrato il luogo contro bersagli presenti in esso.

#### **MAELSTROM** (alterazione)

Sfera elementale acqua

R. d'azione 60 m

Componenti V, S, M

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%.

#### **MEDUSA PARALIZZANTE** (convocazione)

Sfera animale

R. d'azione 100 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto sfera di raggio 9 m

Tiro Salvezza speciale

Questa magia è riservata a culti di divinità dell'acqua, dei fiumi e delle razze acquatiche. Nell'area d'effetto viene convocata una medusa gigante con tentacoli che pungeranno tutti i presenti che falliranno 1 TS contro paralisi con malus -6 con i modificatori della DES per ogni round di permanenza nell'area d'effetto. Chi fallisce il TS viene paralizzato per 1d6 turni. Se fatto in ambiente acquatico la medusa ha FM Nu 6 e 2d4 p.f. può muoversi a piacimento telepaticamente di chi l'ha convocata. Senza stare in ambiente acquatico, la medusa muore in 1d4 round, ma i tentacoli restano velenosi per tutta la durata.

#### **NAVE DEL VIAGGIO ETERNO** (necromanzia)

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 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 armarla 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. 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. Il valore della nave e delle decorazioni non deve essere inferiore a 50000 m.o.

#### **OCCHIO DEL MAHAT** (necromanzia)

Sfera necromanzia della sabbia

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata istantanea

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto r di 48 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 48 m subisce gli effetti seguenti a seconda della sua natura. I viventi e le piante vengono disidratate e subiscono la perdita di 1d3 a FOR e COS a causa di un calore disidratante, dimezzabili con TS. I non morti-non mummie effettuano 1 TS contro inc con

#### **PATTO CON LE TENEBRE** (necromanzia)

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 malvagio 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 SAGGEZZA inferiore a 25 che l'incantesimo non funzioni. L'aiuto consiste nel:

- 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.

- chiedere di benedire con il tocco 1 oggetto magico per renderlo più potente (di quelli che si possono fare). (poi sarà necessario procurarsi il materiale, etc.).

- 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. L'incantesimo fatto da sacerdoti buoni o neutrali prende il nome di *intervento divino*.

#### **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 fallisce 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, occorre che siano rispettate le condizioni: 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), oppure 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 Ambrymont di quest'anno" o "del primo di Nuwmont di cinque anni fa"); non c'è limite al momento nel passato a cui può accedere.

#### **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 *chiaraudiienza*. Potrà arrearla 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.

#### **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 sulle divinità delle paludi e 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 che è ripugnante per i viventi ma che *charma* ogni zombi e simile 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 tutti gli zombie con più DV o livelli del sacerdote.

#### **POSSESSIONE** (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 50 m

Componenti V, S

Durata speciale.

Tempo di lancio 2 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 1 altro umanoide di cui è conosciuto il vero nome. 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 purchè 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.

#### **REGNO SILVESTRE** (incantamento)

Sfera vegetale

R. d'azione 0 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

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 chiarudiienza 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 spostarla 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. 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 1 turno

Area d'effetto cubo con spigolo 72 m

#### Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di druidi delle foreste, della jungla e del deserto. Tutto quello che è artificioso, costruito da umanoidi o che comunque non è il frutto del naturale sviluppo delle piante, 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.

#### SFINGE DI GUARDIA (alterazione)

Sfera elementale terra, minerali, guardia

R. d'azione 20 m

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi terra, minerali e guardia. Con questa magia, una statua raffigurante una sfinge alata, di qualsiasi stile, anche bassorilievo egizio, babilonese, persiano, fenicio, etc. viene incantato. Se il luogo dove è verrà percorso da "estranei", una voce farà un indovinello pre-chiarito da chi fa questo inc. Se non verrà risposto a dovere, essa s'animerà e diventerà un mostro con 2 DV x livello del sacerdote, capace di volare con FM 12 e Vo36. Effettuerà 3 attacchi da 3d6+10 danni ognuno. Quando verrà uccisa, tornerà al suo posto originale. Comp. materiale è uno scalpello di metallo finemente lavorato con incisioni di valore 1000 m.o. Questo inc. dovrebbe essere fatto in gran numero per difendere i templi.

#### 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.

#### SPETTRO (necromanzia)

Sfera necromanzia della cenere

R. d'azione 0

Componenti V, S

Durata 1 ora x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto il sacerdote

Tiro Salvezza nessuno

Il sacerdote che malauguratamente morisse, nel mondo degli spettri è libero e può fare azioni e le magie che ha ancora memorizzato. Può quindi cercare di mettersi in contatto con 1 medium, divinatore, etc. Essendo morto, probabilmente non aveva più p.f. In questo caso ne ha 1 solo nel mondo degli spettri: ad 1 passo dall'Ade. Con questo inc. può curare anche il suo corpo materiale (con il costo aggiuntivo di 1 anno di invecchiamento per ogni livello di inc. esercitato sul proprio corpo materiale). E' quindi possibile "ricostruire" arti mozzati o ritornare in vita da soli pur essendo semplici spettri. Per alcune magie il costo in anni di invecchiamento è diverso: *rigenerazione*: 5 anni in più a quelli prescritti dall'inc. stesso; *Rianimare i morti*: 15 anni; *resurr./reincarnaz*: +15 anni e -3 a 1 caratteristica fisica o CAR; *restaurare* +5 anni. *Dissolvi magie* non fa effetto contro di lui, ma *scacciare non-morti* funziona.

#### 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 grigi e delle paludi. 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 altri sacerdoti di culti della vegetazione e della natura purchè mezzelfi o elfi. Posto 1 calderone sul fuoco pieno d'acqua dove vengono messe erbe e fiori rari, dopo 1 turno di bollizione, sarà pronto 1 decotto sufficiente a guarire da ogni ferita fisica 1d3 umanoidi di taglia M o P.

#### TEMPIO ELEMENTALE (alterazione)

Sfera elementale tutti, protezione, guardia

R. d'azione 60 m

Componenti V, S

Durata permanente

Tempo di lancio 1 turno

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi terra, fango, minerali. Il sacerdote riesce a rendere magica 1 ziggurat o altro tempio in pietra o metallo di dimensioni colossali come le piramidi mesoamericane di dimensioni inscrivibili in 1 cubo di spigolo 3 m per livello. Adesso questo edificio avrà +7 bonus ai TS e sarà precluso a creature del piano dell'elemento opposto e alle loro magie. Ogni elemento può usufruire di questo inc. per rendere un luogo sacro per l'elemento appropriato come ad esempio il fondo del mare (acqua), una landa ventosa (aria), etc. l'importante è che ci sia la presenza di un tempio costruito di valore minimo stabilito dal master.

#### **TEMPESTA SALMASTRA** (evocazione)

Sfera tempo atmosferico, elementale sale

R. d'azione 120 m

Componenti V, S

Durata 1 turno x livello

Tempo di lancio 1 round

Area d'effetto cubo di spigolo 72 m

Tiro Salvezza speciale

Questo inc. è esclusivo di culti dell'elemento sale e dei druidi del deserto. Nell'area d'effetto inizia una tormenta di sale che dall'alto cade incessantemente al suolo causando un'inacidimento del suolo. Le piante e i vegetali anche magici nell'area d'effetto subiscono 2d8+1x livello danni. Le piantagioni saranno distrutte in 6 round e per i prossimi mesi non sarà possibile piantarci niente mentre i mostri vegetali hanno comunque -3 alle reazioni per 24 ore o fino a quando vengono ripuliti dal sale.

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

Sfera elementale ghiaccio

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 speciale

Questo inc. è esclusivo di culti degli elementi ghiaccio 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 mostri vegetali subiscono 4d6 danni aggiuntivi comunque.

#### **TORNADO** (evocazione)

Sfera elementale aria, vuoto

R. d'azione 80 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, vuoto e dei druidi delle pianure e artico. Viene convocato, entro 1d6 turni, 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 le creature del piano negativo hanno percentuale peggiorata del 10%. E' possibile nascondersi in una costruzione e sperare che regga all'uragano.

#### **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 esclusivo di culti dei vegetali, delle paludi, dei druidi di palude. Questo inc. 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' 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.

#### **URNA CINERARIA** (incantamento)

Sfera necromanzia della polvere d'ossa e della cenere

R. d'azione 0

Componenti V, S, M

Durata permanente

Tempo di lancio 6 turni

Area d'effetto speciale

Tiro Salvezza nessuno

Questo inc. è riservato a culti ispirati al mondo degli etruschi. Il sacerdote precedentemente prepara una urna cineraria rendendola magica con questo inc. Il costo di quest'oggetto in terracotta non deve essere minore di 20000 m.o. e deve comprendere la sua riproduzione sulla parte superiore della stessa mentre sta sdraiato e ai lati dell'urna bassorilievi a piacimento e il nome del proprietario in caratteri etruschi. Questo incantesimo prevede una lunga cerimonia ricca di canti che se conclusi, renderanno il contenitore pronto per ospitare le ceneri di colui che ha fatto la magia. Una volta riempita, permetterà a quest'ultimo di tornare in vita con l'aspetto di un pallido non-morto semigassoso con le conoscenze e i poteri che aveva e immunità al gelo, al veleno, alla morte, allo *charme* e al *sonno*, etc. Per il resto è da considerarsi come un wright. Come le grandi mummie e altri simili può progredire le sue conoscenze e i suoi livelli di esperienza in questo stato. Per distruggere questo mostro è necessario distruggere l'urna, altrimenti il sacerdote tornerà a riapparire la notte successiva con i suoi oggetti davanti all'urna senza allontanarsi se non di 10 km. I ladri che entrano nelle tombe familiari sono sempre oggetti di inc. di necromanzia della cenere da parte di questi spettri.

#### **ZONA DI VUOTO** (evocazione)

Sfera elementale vuoto

R. d'azione 80 m

Componenti V, S

Durata 1 round x livello  
Tempo di lancio 1 round  
Area d'effetto cubo di spigolo 72 m  
Tiro Salvezza nessuno

Questa magia è riservata a culti di divinità dell'elemento vuoto. Nell'area d'effetto viene a crearsi una sacca di vuoto che quindi rende impossibile respirare e volare. Le creature respiranti possono resistere 1 round ogni 3 punti di COS senza respirare, mentre per i mostri il punteggio di COS verrà assegnato dal master. Le creature volanti agitano le loro ali nel vuoto e quindi precipitano anziché volare con i normali danni da caduta. Questo inc. è interessante fatto con area d'effetto che arriva fino al suolo, altrimenti precipitando fuori dell'area d'effetto, i volatili ricominceranno a volare rendendo la magia lanciata inutile. Le creature volanti mediante *volare* o inc. simili non subiscono questi effetti. Le imbarcazioni non avranno il vento necessario per il movimento.

## MAGIE DEI MAGHI

### DIVISE PER RAZZE E SCUOLE

#### RETTILI

Scaldare il sangue I  
Proteggere le uova II  
Termovisione III  
Celarsi negli acquitrini IV  
Cono incendiario V  
Animare i rettili VI  
Rigenerazione del troll VII  
Schiusura inattesa VIII  
Convocare wurm IX

#### RAZZE MARINE

Confondersi nelle alghe I  
Confondersi nel fango I  
Charme acquatici II  
Tentacolo d'acqua II  
Odore del sangue III  
Barriera d'acqua III  
Ippocampo gigante III  
Potenzia arpione/lancia IV  
Specchio d'acqua solida IV  
Arrugginire V  
Costruire col corallo V  
Idratazione V  
Nero del calamaro VI  
Castello d'alghe VII  
Convocare mostri marini VIII  
Onda sferica dirompente VIII  
Maremoto IX  
Maelstrom IX

#### SANGUEVERDI

Nascondere l'odore I  
Saccheggianti di har II  
Trottola distruttrice di har III  
Macchina d'assedio degli orchii IV  
Cono incendiario V  
Verde sangue del vigore VI  
Convocazione di har VII  
Artiglieria di har VIII  
Macchina da guerra di har VIII

#### UNDERDARK

Confondersi nelle ombre I  
Magia delle gemme: riflessi di gemma I  
Celarsi nelle ombre II  
Scavare cunicoli II  
Sussurri della notte II  
Magia delle gemme: conegni-trappole III  
Occludere cunicoli III  
Magia delle gemme: involucro di gemma IV  
Artigianato oscuro V  
Magia delle gemme: bagliori accecanti V  
Magia delle gemme: frammenti di gemma VI  
Magia delle gemme: cristallizzazione VII  
Insidie del mondo sotterraneo VII  
Artigiano oscuro VIII  
Potenza oscura VIII  
Sogni del mondo sotterraneo IX

#### ALCHIMIA

Polvere di Elam I  
Ricavare sostanze I

Polvere d'oro II  
Freccia acida di Melf II  
Oro degli stolti II  
Pirotecnica II  
Irritazione II  
Polvere pirica II  
Modificare le sostanze III  
Solvente di corrosione III  
Disintegrazione minore IV  
Liquido combustibile IV  
Alambicchi incantati IV  
Sfera di vetriolo IV  
Acqua in aria V  
Fabbricazione V  
Corrosione V  
Disintegrazione VI  
Nebbia mortale VI  
Tramutare l'acqua in polvere VI  
Trasformazione di Tenser VI  
Pietra in carne VI  
Vetrificazione VI  
Composto pirico VII  
Neutralizzare gas VII  
Collante rapido VII  
Statua VII  
Nube incendiaria VIII  
Vetro-acciaio VIII  
Reazione chimica elementare VIII  
Sfera della distruzione IX  
Disgiunzione di Mordenkainen IX

#### ALTERAZIONE

Alterare fuochi normali I  
Bloccaporta I  
Caduta morbida I  
Cancellazione I  
Comprensione dei linguaggi I  
Ingrandire I  
Luce I  
Luci danzanti I  
Marchio del mago I  
Messaggio I  
Movimenti da ragno I  
Riflessione dello sguardo I  
Riparazione I  
Salto I  
Scossa elettrica I  
Spruzzo di colore I  
Mani brucianti I  
Ritirata rapida di Kerith I  
Alterare se stesso II  
Bocca magica II  
Chiavistello magico II  
Corda magica II  
Frantumazione II  
Levitazione II  
Luce perenne II  
Nube di vapore II  
Oro degli stolti II  
Pirotecnica II  
Annebbiare la mente II  
Sussurri della notte II  
Scassinare II

Tasche speciali II  
 Tentacolo d'acqua II  
 Vento bisbigliante II  
 Forza II  
 Irritazione II  
 Buio nel r di 4,5 m II  
 Vocalizzare II  
 Casetta di Leomund III  
 Folata di vento III  
 Forma spirituale III  
 Infravisione III  
 Intermittenza III  
 Lentezza III  
 Lingue III  
 Magia delle gemme: congegni trappole III  
 Muro di vento III  
 Occulta allineamento III  
 Occludere cunicoli III  
 Pagina segreta III  
 Piccole meteore di Melf III  
 Respirare sott'acqua III  
 Rimpicciolire III  
 Rune esplosive III  
 Termovisione III  
 Volare III  
 Velocità III  
 Sotterramento IV  
 Abbandono IV  
 Autometamorfofi IV  
 Crescita vegetale IV  
 Estensione I IV  
 Magia delle gemme: involucro di gemma IV  
 Memoria di Rary IV  
 Metamorfofi di massa IV  
 Metamorfofi IV  
 Nebbia persistente IV  
 Occhio dello stregone IV  
 Pelle coriacea IV  
 Potenza arpione IV  
 Porta dimensionale IV  
 Rifugio segreto di Leomund IV  
 Scudo di fuoco IV  
 Sera elastica di Outiluke IV  
 Specchio d'acqua solida IV  
 Trama iridescente IV  
 Acqua in aria V  
 Arrugginire V  
 Artigianato oscuro V  
 Crescita animale V  
 Distorsione V  
 Estensione II V  
 Fabbricazione V  
 Modellare la pietra V  
 Passapareti V  
 Roccia in fango V  
 Repulsione V  
 Scrigno segreto di Leomund V  
 Telecinesi V  
 Costruire col corallo V  
 Teletrasporto V  
 Idratazione V  
 Abbassare il livello delle acque VI  
 Disintegrazione VI  
 Dividere le acque VI  
 Elucubrazioni di Mordenkainen VI  
 Estensione III VI  
 Miraggio VI  
 Muovere la terra VI  
 Nebbia mortale VI  
 Pietra in carne VI  
 Sfera congelante di Outiluke VI  
 Sistema difensivo VI  
 Tramutare l'acqua in polvere VI  
 Trasformazione di Tenser VI  
 Vetrificazione VI  
 Ologramma VI  
 Bidimensionalità VII

Invertire la gravità VII  
 Porta intermittente VII  
 Splendida dimora di Mordenk. VII  
 Statua VII  
 Svanire VII  
 Magia delle gemme: cristallizzazione VII  
 Insidie del mondo sotterraneo VII  
 Teletrasporto senza errori VII  
 Castello d'alge VII  
 Metamorfofi di un oggetto VIII  
 Nube incendiaria VIII  
 Permanenza VIII  
 Sfera telecinetica di Outiluke VIII  
 Punire con il legno VIII  
 Sprofondare VIII  
 Vetro-acciaio VIII  
 Artigiano oscuro VIII  
 Potenza oscura VIII  
 Disgiunzione di Mordenkainen IX  
 Fermare il tempo IX  
 Fragilità IX  
 Soccorso IX  
 Stasi temporale IX  
 Sogni del mondo sotterraneo IX  
 Maremoto IX  
 Maelstrom IX  
 Trasformazione IX

#### **CONVOCAZIONE/ATTRAZIONE**

Armatura I  
 Polvere di Elam I  
 Unto I  
 Destriero I  
 Servitore invisibile I  
 Trovare familiare I  
 Attirare uno sciame II  
 Polvere d'oro II  
 Freccia acida di Melf II  
 Saccheggiatori di Har II  
 Freccia di fuoco III  
 Att. mostri I III  
 Destriero spettrale III  
 Sigillo del serpente III  
 Ippocampo gigante III  
 Att. mostri II IV  
 Neri tentacoli di Evard IV  
 Att. mostri III V  
 Att. ombre V  
 Evocare elementali V  
 Fedele segugio di Mordenkainen V  
 Scrigno segreto di Leomund V  
 Att. mostri IV VI  
 Cacciatore invisibile VI  
 Convocare animali VI  
 Magia delle gemme: frammenti di gemma VI  
 Intrappolare VI  
 Att. mostri V VII  
 Attrazione istantanea di Drawmij VII  
 Desiderio minore VII  
 Parola che stordisce VII  
 Splendida dimora di Mordenk. VII  
 Vapori iridescenti VII  
 Convocazione di Har VII  
 Convoc. elem. del tempo minore VIII  
 Artiglieria di Har VIII  
 Att. mostri VI VIII  
 Intrappolare l'anima VIII  
 Labirinto VIII  
 Muro prismatico VIII  
 Parola che acceca VIII  
 Simbolo VIII  
 Macchina da guerra di Har VIII  
 Barriera VIII  
 Att. mostri VII IX  
 Parola che uccide IX  
 Sfera della distruzione IX  
 Sfera prismatica IX

Soccorso IX  
Cancello IX  
Desiderio IX

### **CRONOMANZIA**

Immagine dilazionata I  
Marcatempo I  
Rallentamento metamagico I  
Studio sincronizzato I  
Conoscenza del tempo attuale II  
Rallentare effetti magici II  
Scatto II  
Sminuisci durata minore II  
Individuazione turbolenze temporali III  
Rallentare III  
Velocità III  
Dilatazione temporale IV  
Fermare la meridiana IV  
Ripetere l'azione IV  
Fuso orario metabolico V  
Invecchiamento V  
Riavvolgere il tempo V  
Tempo inverso V  
Libertà temporale VI  
Riavvolgere l'evento VI  
Alterare la meridiana VII  
Alacrità di Elayne VII  
Sminuisci durata maggiore VII  
Convoc. elem. del tempo minore VIII  
Duplicazione temporale VIII  
Macchina da guerra di Har VIII  
Temporis VIII  
Fermare il tempo IX  
Invertire lo scorrere della clessidra IX  
Stasi temporale IX

### **DIMENSIONALISMO**

Adattare il corpo I  
Ind. dei portali I  
Vedere creature eteree I  
Corda magica II  
Difendere portali II  
Tasche speciali II  
Cassetta di Leomund III  
Forma spirituale III  
Intermittenza III  
Destriero spettrale III  
Porta dimensionale IV  
Rifugio segreto di Leomund IV  
Passapareti V  
Scrigno segreto di Leomund V  
Espulsione V  
Teletrasporto V  
Alterare magia planare VI  
Aria planare VI  
Attrazione istantanea di Drawmij VII  
Bidimensionalità VII  
Mentore dimensionale VII  
Porta intermittente VII  
Splendida dimora di Mordenk. VII  
Bandire VII  
Svanire VII  
Bidimensionalità VII  
Teletrasporto senza errori VII  
Camminare tra le ombre VII  
Isolamento VII  
Intrappolare l'anima VIII  
Muro prismatico VIII  
Labirinto VIII  
Fantasma VIII  
Corpo d'ombra VIII  
Confinamento nelle ombre VIII  
Imprigionare IX  
Soccorso IX  
Cancello IX  
Magia astrale IX  
Creare varco dimensionale IX

### **DIVINAZIONE**

Lettura del magico I  
Identificazione I  
Individuazione del magico I  
Ind. dei non-morti I  
Vedere le creature eteree I  
Ind. tracce di sangue I  
Magia delle gemme: riflessi di gemma I  
Conoscere il vero nome minore I  
Lettura dello scriba II  
Ind. dell'allineamento II  
Esp II  
Ind. del male\* II  
Ind. dell'invisibile II  
Ind della vita II  
Localizzazione di un oggetto II  
Chiaroveggenza III  
Chiaraudienza III  
Conoscere il vero nome III  
Individuazione delle spie IV  
Falsa divinazione IV  
Identificazione istantanea IV  
Vista speciale di Elayne IV  
Specchio magico IV  
Contattare altri piani V  
Falsare la visione V  
Conoscere leggende V  
Informatore delle tenebre V  
Presenza nella notte V  
Lettura nella memoria V  
Visione del vero VI  
Fato favorevole VI  
Indagare nei veri ricordi VII  
Visione VII  
Spia occulta VIII  
Illusione differenziata VIII  
Convocare mostri marini VIII  
Convocare la sfinge VIII  
Buona sorte IX  
Predizione IX

### **ELEMENTALE**

Adattare il corpo I  
Evocare elementali V  
Erompere dal terreno VI  
Scarica elementale VII  
Dissolvi-elementi IX

### **Aria**

Banco di nebbia I  
Caduta morbida I  
Nube di vapore II  
Nube maleodorante II  
Vento bisbigliante II  
Folata di vento III  
Muro di vento III  
Nebbia persistente IV  
Acqua in aria V  
Arrugginire V  
Nube assassina V  
Nebbia mortale VI  
Nube incendiaria VIII  
Onda sferica dirompente VIII

### **Acqua**

Tentacolo d'acqua II  
Barriera d'acqua III  
Respirare sott'acqua III  
Specchio d'acqua solida IV  
Acqua in aria V  
Arrugginire V  
Idratazione V  
Rocchia in fango V  
Abbassare il livello delle acque VI  
Dividere le acque VI  
Tramutare l'acqua in polvere VI

Onda sferica dirompente VIII  
Maremoto IX  
Maelstrom IX

#### **Fuoco**

Alterare fuochi normali I  
Mani brucianti I  
Pirotecnica II  
Sfera infuocata II  
Freccia di fuoco III  
Piccole meteore di Melf III  
Rune esplosive III  
Muro di fuoco IV  
Scudo di fuoco IV  
Trappola di fuoco IV  
Palla di fuoco a scoppio ritardato VII  
Spada di Mordenkainen VII  
Nube incendiaria VIII  
Sciame di meteore IX

#### **Terra**

Scavare cunicoli II  
Occludere cunicoli III  
Pelle coriacea IV  
Scavare IV  
Sotterramento IV  
Modellare la pietra V  
Muro di pietra V  
Passapareti V  
Roccia in fango V  
Muovere la terra VI  
Pietra in carne VI  
Tramutare l'acqua in polvere VI  
Vetrificazione VI  
Statua VII  
Vetro-acciaio VIII  
Sollevare il terreno IX

#### **EVOCAZIONE/INVOCAZIONE**

Allarme I  
Banco di nebbia I  
Dardo incantato I  
Scudo fluttuante di Elam I  
Disco lievitante di Tenser I  
Copia I  
Scudo I  
Coltello di ghiaccio II  
Nube maleodorante II  
Sfera infuocata II  
Ragnatela II  
Palla di fuoco III  
Fulmine III  
Piccole meteore di Melf III  
Barriera d'acqua III  
Scavare cunicoli II  
Tempesta di ghiaccio IV  
Scavare IV  
Scudo di fuoco IV  
Sfera elastica di Outiluke IV  
Trappola di fuoco IV  
Urlo IV  
Muro di fuoco IV  
Muro di ghiaccio IV  
Cono di freddo V  
Cono incendiario V  
Mano interposta di Bigby V  
Nube assassina V  
Muro di forza V  
Muro di ferro V  
Muro di pietra V  
Riprovevole discuss. di Leomund V  
Sogno V  
Trasmissione V  
Vibrazione distruttiva di Tenser V  
Connessione VI  
Erompere dal terreno VI  
Nero del calamaro VI

Nebbia mortale VI  
Possente mano di Bigby VI  
Rendere magico un oggetto VI  
Scarica di fulmini VI  
Sfera congelante di Otiluke VI  
Sistema difensivo VI  
Trasformazione di Tenser VI  
Desiderio minore VII  
Gabbia di forza VII  
Mano prensile di Bigby VII  
Palla di fuoco a scoppio ritardato VII  
Spada di Mordenkainen VII  
Scarica elementale VII  
Domanda VIII  
Nube incendiaria VIII  
Pugno di Bigby VIII  
Sfera telecinetica di Outiluke VIII  
Macchina da guerra di Har VIII  
Onda sferica dirompente VIII  
Vincolo VIII  
Magia astrale IX  
Mano stritolatrice di Bigby IX  
Risucchio di energia IX  
Sollevare il terreno IX  
Sciame di meteore IX

#### **ILLUSIONE/VISIONE**

Aura magica di Nystul I  
Autometamorfosi I  
Creazione spettrale I  
Nascondere l'odore I  
Rumore I  
Spauracchio I  
Ventriloquo I  
Confondersi nelle alghe I  
Confondersi nel fango I  
Doppia immagine I  
Accecamento II  
Assordamento II  
Creazione spettrale potenziata II  
Giochetto degli gnomi II  
Fuorviare II  
Protagonismo II  
Invisibilità II  
Sfocatura II  
Oro degli stolti II  
Proteggere le uova II  
Trama ipnotica II  
Trappola di Leomund II  
Vento bisbigliante II  
Immagini illusorie II  
Destriero spettrale III  
Forma spirituale III  
Forza spettrale III  
Invisibilità nel r di 3 m III  
Scritto illusorio III  
Clone IV  
Abbandono IV  
Creazione minore IV  
Assassino spettrale IV  
Invisibilità potenziata IV  
Mostri dell'ombra IV  
Muro illusorio IV  
Paura IV  
Terreno illusorio IV  
Trama iridescente IV  
Aspetto V  
Creazione maggiore V  
Illusione potenziata V  
Ombre magiche V  
Simulacri di mostri V  
Sogno V  
Apprendista illusionista V  
Magia delle gemme: bagliori accecanti V  
Fuorviare II VI  
Illusione permanente VI  
Illusione programmata VI

Miraggio VI  
Muro d'ombra VI  
Ombre VI  
Sguardo assassino VI  
Simulacri magici VI  
Velo VI  
Ologramma VI  
Camminare tra le ombre VII  
Inv. di massa VII  
Oblio dell'invisibile VII  
Isolamento VII  
Simulacro VII  
Illusione differenziata VIII  
Simulacro di Rotar VIII  
Rifugio introvabile IX  
Realtà illusoria IX  
Terrore IX

#### **INCANTAMENTO/CHARME**

Pugnale d'osso I  
Amicizia I  
Charme I  
Ipnatismo I  
Racconto inquietante I  
Scherzo I  
Sonno I  
Clava d'osso I  
Legare II  
Oblio II  
Raggio che indebolisce II  
Meditare nella natura II  
Risata incontenibile di Tasha II  
Charme acquatici II  
Tasche speciali II  
Timore II  
Annebbiare la mente II  
Bloccapersona III  
Suggestione III  
Bastone d'avorio III  
Scudo d'osso III  
Controlla creatura III  
Ritardare la morte III  
Arma magica IV  
Charmare con il fuoco IV  
Confusione IV  
Emozione IV  
Goffaggine IV  
Spirito di emulazione IV  
Rifugio segreto di Leomund IV  
Specchio magico IV  
Charme mostri IV  
Falsa divinazione IV  
Alambicchi incantati IV  
Bloccamostri V  
Dominio V  
Caos V  
Fabbricazione V  
Infemità mentale V  
Riprovevole discuss. di Leomund V  
Stele di aha V  
Costrizione VI  
Rendere magico un oggetto VI  
Sguardo assassino VI  
Sistema difensivo VI  
Suggestione di massa VI  
Camminare tra le ombre VII  
Oblio nell'invisibile VII  
Charme piante VII  
Pazzia VII  
Fascino del sangue VII  
Stele di aha II VII  
Antipatia-simpatia VIII  
Charme masse VIII  
Danza irresistibile di Otto VIII  
Domanda VIII  
Possessione IX  
Sprofondare VIII

Rubare magie VIII  
Vincolo VIII  
Amnesia programm. di Rheizom IX  
Disgiunzione di Mordenkainen IX  
Rifugio introvabile IX  
Soccorso IX

#### **METAMAGIA**

Eco metamagico I  
Rallentamento metamagico I  
Componenti alternative I  
Vocalizzare II  
Sminuisci durata minore II  
Risonanza metamagica III  
Cortocircuito minore III  
Incrementa potere di Elam III  
Estensione I IV  
Efficienza magica IV  
Fermare il proiettile magico IV  
Memoria di Rary IV  
Falsa divinazione IV  
Duplicato V  
Risonanza metamagica maggiore V  
Padronanza magica V  
Ombra della sera V  
Estensione II V  
Elucubrazioni di Mordenkainen VI  
Aura di calma metamagica VI  
Estensione III VI  
Breccia metamagica VII  
Alacrità di Elayne VII  
Sminuisci durata maggiore VII  
Vibraz. distruttiva metamagica VIII  
Rubare magie VIII  
Metamagia di Elayne VIII  
Trance metamagica IX  
Cortocircuito IX

#### **NATURA**

Banco di nebbia I  
Componenti alternative I  
Movimenti da ragno I  
Meditare nella natura II  
Nube di vapore II  
Ragnatela II  
Fioritura fuori stagione III  
Sfida del latifoglie III  
Celarsi negli acquitrini IV  
Crescita vegetale IV  
Nebbia persistente IV  
Crescita animale V  
Conoscere leggende V  
Scudo di chiome V  
Tronchi delle foreste V  
Convocare animali VI  
Ricondurre alla natura VI  
Charme piante VII  
Neutralizzare gas VII  
Pioggia delle foreste VII  
Vapori iridescenti VII  
Normalizzare i boschi VIII  
Rivincita della vita VIII  
Convocare wurm IX  
Coprire con le frasche IX  
Lignificare IX  
Nascondere nei boschi IX

#### **NECROMANZIA**

Ind. dei non-morti I  
Tocco gelido I  
Ind. il vivente II  
Forza spettrale II  
Mano spettrale II  
Tocco del vampiro III  
Blocca non-morti III  
Risucchio IV  
Contagio IV

Animare i morti V  
Attirare ombre V  
Giara magica V  
Inc. della morte VI  
Reincarnazione VI  
Controllare i non-morti VII  
Dito della morte VII  
Attraversare l'ombra VIII  
Clonazione VIII  
Clone VIII  
Risucchio di energia IX

#### **Necromanzia della cenere**

Conoscere il vero nome minore I  
Racconto inquietante I  
Vedere creature eterree I  
Forza del debole II  
Forza spettrale II  
Cremare III  
Fuoco spirituale di kedhraal III  
Disperdere la conoscenza minore IV  
Mano spettrale potenziata IV  
Tutore IV  
Informatore delle tenebre V  
Risucchiavita V  
Risucchio di forza V  
Cremare potenziato VI  
Muro d'ombra VI  
Disperdere la conoscenza VII  
Luce dei morti VII  
Attraversare l'ombra VIII  
Fantasma VIII  
Corpo d'ombra IX  
Dito della morte II IX  
Possessione IX

#### **Necromanzia della sabbia**

Conoscere il vero nome minore I  
Muovere la carne vacillante I  
Autopsia II  
Corpo di sabbia II  
Lettura dello scriba II  
Conoscere il vero nome III  
Cremare III  
Ideogrammi del servitore IV  
Papiro dello scriba IV  
Cancrena della mummia V  
Nascondersi nelle tombe V  
Stele di aha V  
Cremare potenziato VI  
Tempesta d'ossa e sabbia VI  
Volto del morto VI  
Maschera pettorale del comando VII  
Stele di aha II VII  
Convocare la sfinge VIII  
Rinsecchimento VIII  
Maschera d'avorio IX  
Piramide IX  
Risucchio corporeo IX

#### **Necromanzia della carne**

Avvoltoio I  
Muovere la carne vacillante I  
Animare i morti minore II  
Autopsia II  
Soffocare III  
Tocco del ghoull III  
Trappola di carne IV  
Trasformazione forzata IV  
Cancrena della mummia V  
Homunculus V  
Trono di carne V  
Estrarre informazioni VI  
Volto del morto VI  
Creare esperimento VII  
Ricucire\* VII  
Rigenerazione del troll VII

Incantare il golem VIII  
Rinsecchimento VIII  
Schiusura inattesa VIII  
Chimera IX  
Macchina di carne IX  
Putrescenza IX

#### **Necromanzia del sangue**

Analisi del sangue I  
Individuare tracce di sangue I  
Scaldare il sangue I  
Individuare il vivente II  
Pugnale di vetro II  
Autopsia II  
Fuoco spirituale di kedhraal III  
Odore del sangue III  
Risucchio del sangue III  
Dipendenza IV  
Vendetta del sangue IV  
Debolezza ematica V  
Deperimento V  
Risucchiavita V  
Sete di sangue V  
Ferite del passato VI  
Malattia ematica VI  
Verde sangue del vigore VI  
Fascino del sangue VII  
Paralisi oculare VIII  
Shock anafilattico VII  
Shock anafilattico di massa VIII  
Apprendere dal sangue IX  
Massacrare le razze IX  
Risucchio corporeo IX

#### **Necromanzia della polvere**

Clava d'osso I  
Pugnale d'osso I  
Animare i morti minore II  
Trappola del teschio II  
Bastone d'avorio III  
Scudo d'osso III  
Teschiomania IV  
Animare gli animali morti IV  
Costruire col corallo V  
Homunculus V  
Muro d'ossa V  
Rigenerare le ossa V  
Animare i rettili VI  
Tempesta d'ossa e sabbia VI  
Volto del morto VI  
Freccia d'osso VII  
Trappola delle lance VII  
Trono d'ossa VII  
Dissotterrare ossa VIII  
Incantare il golem VIII  
Maschera d'avorio IX  
Sentenza IX  
Vascello scheletrico IX

#### **OMBRA**

Confondersi nelle ombre I  
Intensificare ombre I  
Buio nel raggio di 4,5 m II  
Celarsi nelle ombre II  
Infravisione III  
Nemico dell'ombra III  
Plasmare le ombre III  
Clone IV  
Mostri dell'ombra IV  
Risucchio di forza IV  
Attirare ombre V  
Informatore delle tenebre V  
Ombra della sera V  
Ombre magiche V  
Presenza nella notte V  
Simulacri di ombre V  
Muro d'ombra VI

Simulacri magici VI  
Ombre VI  
Cammin. tra le ombre VII  
Immergere nell'oscurità VII  
Oblio nell'invisibile VII  
Attraversare l'ombra VIII  
Confinamento nelle ombre VIII  
Corpo d'ombra IX  
Eclissi IX  
Rifugio introvabile IX

#### **SCONGIURAZIONE**

Allarme I  
Protezione dal male\* I  
Protezione dalla fame e dalla sete I  
Filtro II  
Controconvocazione II  
Dissolvi magia III  
Dissimulazione III  
Prot. male r di 3 m\* III  
Volontà ferrea III  
Prot. proiettili normali III  
Scaccia maledizioni\* IV  
Sfera invuln. minore IV  
Inv. alle arti psichiche IV  
Trappola di fuoco IV  
Invuln. alle armi normali V  
Espulsione V  
Repulsione\* V  
Muro dissolvente V  
Barriera antimagia VI  
Ripugnanza VI  
Invuln. alle armi magiche VI  
Muro d'ombra VI  
Sfera d'invulnerab. VI  
Neutralizzare gas VII  
Bandire VII  
Isolamento VII  
Respingi incantesimi VII  
Barriera VIII  
Antipaura VIII  
Immunità agli inc. di Serten VIII

Mente libera VIII  
Potenza oscura VIII  
Vento della corrosione magica VIII  
Dissolvi-elementi IX  
Imprigionare IX  
Sfera prismatica IX  
Respingi incantesimi II IX  
Rifugio introvabile IX

#### **TECNOMANZIA**

Comprensione I  
Propellente I  
Polvere pirica II  
Tecnocopertina II  
Cavalcaturo meccanica III  
Imbracatura volante III  
Magia delle gemme: congegni trappole III  
Tecnonet III  
Mongolfiera IV  
Mostro tecnologico IV  
Tecnoserver IV  
Tecnoteletrasporto IV  
Genio pontili V  
Olio viscoso V  
Scarica di elettroni V  
Tecnolaboratorio V  
Corpo meccanico VI  
Dirigibile VI  
Richiamo del tecnocostrutto VI  
Apparato minore di Kwalish VII  
Riparazione tecnomantica VII  
Motore a vapore VII  
Composto pirico VII  
Salva con nome VII  
Simulacro VII  
Intelligenza semiartificiale VIII  
Macchina da guerra di Har VIII  
Neutralizza tecnologia VIII  
Abominio tecnologico IX  
Golem tecnologico IX  
Migliorare il juggernaut IX

## **MAGIE DEI SACERDOTI**

### **DIVISE PER SFERE**

#### **ANIMALE**

Amicizia con gli animali I  
Inv. agli animali I  
Localizzare animali e piante I  
Incantare serpenti II  
Messaggero II  
Charme animali e mammiferi II  
Cavalcare la formica II  
Parlare con gli animali II  
Attirare insetti III  
Blocca animali III  
Attirare animali I IV  
Attirare rettili minore IV  
Chiamare le creature dei boschi IV  
Insetto gigante IV  
Respingere gli insetti IV  
Furia del branco IV  
Attirare animali II V  
Comandare insetti V  
Crescita animale\* V  
Forma animale V  
Piaga degli insetti V  
Attirare rettili maggiore VI  
Attirare animali III VI  
Barriera anti animali VI  
Stormo del crepuscolo VI  
Vampiri di vector VI  
Comandare rettili VI  
Sacco velenoso VI

Benedizione degli animali VI  
Crescita gigante\* VII  
Piaga strisciante VII  
Aria fetida VII  
Reincarnazione VII  
Medusa paralizzante VII  
Totem animale VII  
Convocare la chimera VII  
Forma del giaguaro VII

#### **ASTRALE**

Adattare il corpo I  
Viaggio interplanare V  
Magia astrale VII

#### **COMBATTIMENTO**

Pietra magica I  
Randello I  
Proiettili magici II  
Tocco elettrico II  
Litania II  
Martello spirituale II  
Inspessire l'arma II  
Preghiera III  
Catapulta lancia sangueverdi III  
Tamburo tribale III  
Carica dei facoceri III  
Scudo da guerra\* III  
Benedizione delle armi IV

Imboscata IV  
Arco di fulmini IV  
Bagliori della guerra IV  
Sacra invocazione IV  
Catapulta degli orchi IV  
Arma da guerra IV  
Tridente del mare IV  
Armi animate V  
Colonna di fuoco V  
Piaga degli insetti V  
Olifante della guerra V  
Terreno di caccia della tribù V  
Sangue velenoso V  
Arma vampirica V  
Campo di battaglia VI  
Contentore dell'arciere VI  
Sacco velenoso VI  
Ballo tribale VI  
Portatore della tempesta VI  
Parola sacra\* VII

#### **CONVOCAZIONE**

Cavalcatura rapida II  
Attirare animali I IV  
Attirare rettili minore IV  
Chiamare creature dei boschi IV  
Scongiurare IV  
Svuotare le tane IV  
Attirare animali II V  
Scacciare il male\* V  
Attirare rettili V  
Attirare rettili maggiore VI  
Animare gli oggetti VI  
Attirare animali III VI  
Far cambiare il tempo VI  
Materializzare animali VI  
Muro di spine VI  
Parola del ritorno VI  
Servitore aereo VI  
Cancello VII  
Esazione VII  
Materializz. elem della terra\* VII  
Comandare negli abissi VII  
Piaga strisciante VII  
Soccorso\* VII  
Convocare la chimera VII

#### **CHARME**

Comando I  
Scaccia paura\* I  
Ammaliare II  
Blocca persona II  
Togliere blocco mentale II  
Seduzione con lo sguardo IV  
Assorbire inc. IV  
Libertà d'azione IV  
Mente libera V  
Manto del coraggio V  
Comandare insetti V  
Ricerca V  
Ricordi fittizi V  
Riverenza VI  
Comandare rettili VI  
Prigione VI  
Pensieri dimenticati VII  
Esazione VII  
Confusione VII  
Ind. del rimorso VII  
Comandare negli abissi VII  
Asservimento VII  
Insinuare peccato VII

#### **CREAZIONE**

Creare cibo e bevande III  
Animare oggetti VI  
Barriera di lame VI  
Banchetto degli eroi VI

Muro di spine VI  
Cambia bastone VI  
Cocchio di Sustarre VII

#### **DIVINAZIONE**

Individ. magico I  
Individ. trappole I  
Individ. dei veleni I  
Individ. dei minerali I  
Localizzare animali e piante I  
Augurio II  
Individ. dello charme\* II  
Individuare il vivente II  
Individ. trappole magiche II  
Individ. dell'allineamento\* II  
Illuminare impronte II  
Parlare con gli animali II  
Vedere i non-morti eterei II  
Sussurri della notte II  
Localizz. di un oggetto\* III  
Parlare con i morti III  
Percepire le tracce III  
Conoscere il vero nome III  
Divinazione IV  
Ind. dei diabolisti\* IV  
Ind. delle bugie IV  
Lingue IV  
Specchio d'acqua IV  
Comunicazione V  
Comunicazione con la natura V  
Fonte magica V  
Visione del vero V  
Parlare con i mostri VI  
Influenzare le presenze VI  
Pietre parlanti VI  
Ind. del peccato VII

#### **ELEMENTALE**

Tempio elementale VII

#### **Fuoco**

Creare fiamme II  
Spada di fuoco II  
Riscaldare il metallo\* II  
Trappola di fuoco II  
Camminare nel fuoco III  
Protezione dal fuoco III  
Pirotecnica III  
Curare dalla fiamma IV  
Fiammata IV  
Fuoco persistente IV  
Incenerire IV  
Passa fiamma IV  
Muro di fuoco V  
Materializzare elem. fuoco\* VI  
Semi di fuoco VI  
Cocchio di Sustarre VII  
Fiammata abissale VII  
Tempesta di fuoco\* VII

#### **Terra**

Pergamena di pietra I  
Scavare cunicoli II  
Modellare la pietra III  
Fondersi con la pietra III  
Occludere cunicoli III  
Calendario di pietra IV  
Scossa del terreno IV  
Aridità V  
Fauci della terra V  
Insidie del mondo sotterraneo V  
Rocce aguzze V  
Roccia in fango\* V  
Tempesta di sabbia V  
Animare la pietra VI  
Bassi fondali VI  
Gargoyle di pietra VI

Pietre parlanti VI  
Pioggia di pietre VI  
Franare VII  
Materializzare elem. terra\* VII  
Obelisco di pietra VII  
Sfinge di guardia VII  
Terremoto\* VII

#### **Acqua**

Creare l'acqua\* I  
Confondersi nelle alghe II  
Passare attraverso le correnti II  
Barriera d'acqua III  
Camminare sulle acque III  
Respirare sott'acqua\* III  
Abbassare il livello dell'acqua\* IV  
Dividere le acque V  
Materializzare elementale dell'acqua \* V  
Protezione dagli abissi V  
Bassi fondali VI  
Inondare con la cascata VI  
Onda improvvisa VI  
Pioggia acida VI  
Tramutare l'acqua in polvere\* VI  
Maelstrom VII

#### **Aria**

Turbine II  
Camminare nell'aria V  
Materializzare elementale dell'aria\* V  
Tempesta di sabbia V  
Camminare nel vento VI  
Vento sferzante VI  
Imperviare con il vento e la nebbia VII  
Tornado VII

#### **Radianza**

Aura di radianza III  
Bagliori della guerra IV  
Radianza VI

#### **Fulmini**

Tocco elettrico II  
Arco di fulmini IV  
Fulmine paralizzante V

#### **Vapore**

Banco di nebbia V  
Catene di vapore V  
Sorgente termale V  
Forma vaporosa VI  
Inondare con la cascata VI  
Vapore della purificazione VI

#### **Minerali**

Ind. dei minerali I  
Lavorare le gemme IV  
Lavorare metalli VI  
Barriera anti minerali VII  
Fossilizzazione VII  
Metallo in legno\* VII  
Sfinge di guardia VII

#### **Fumo**

Nube di vapore nocivo IV  
Fumo intossicante VI

#### **Ghiaccio**

Raggelare II  
Protezione dal ghiaccio IV  
Tormenta dell'inverno VII

#### **Magma**

Muro di lava IV  
Bruciare gli impuri V  
Carbonizzare V  
Corpo di magma VI

Pioggia di lapilli roventi VI  
Eruzione di lava VII

#### **Fango**

Confondersi nel fango II  
Domandare al fango III  
Impantanare IV  
Fango protettivo V  
Impastare con il sale VI  
Sabbie mobili VI

#### **Sale**

Muro di sale III  
Impastare con il sale VI  
Tempesta salmastra VII

#### **Vuoto**

Protezione degli scritti III  
Togliere aria IV  
Tornado VII  
Zona di vuoto VII

#### **Cenere**

Disidratazione III  
Tocco della cenere III  
Incenerire IV  
Nube di vapore nocivo IV  
Pioggia di lapilli roventi VI

#### **Polvere**

Protezione degli scritti III  
Muro di polvere IV  
Ritorno alla polvere IV  
Ridurre in polvere V  
Polverizzare VI  
Tramutare l'acqua in polvere\* VI

#### **GUARDIA**

Guardia viverna II  
Silenzio II  
Sussurri della notte II  
Glifo di guardia III  
Magia delle gemme: congegni-trappole III  
Invuln. arti psioniche IV  
Banco di nebbia V  
Barriera di lame VI  
Caverne sicure VI  
Pacifismo VI  
Sabbie mobili VI  
Aria fetida VII  
Trappola della palude VII  
Fuoco invisibile VII  
Imperviare con vento e nebbia VII  
Fossilizzazione VII  
Obelisco di pietra VII  
Sfinge di guardia VII  
Tempio elementale VII  
Circolo di protezione VII  
Simbolo VII  
Castello d'alghe VII

#### **GUARIGIONE**

Curaferite leggere\* I  
Rallenta veleno II  
Neutralizzare veleni\* IV  
Curaferite gravi\* IV  
Curaferite critiche\* V  
Sorgente termale V  
Banco di nebbia V  
Guarigione\* VI  
Inversione del danno VII  
Tisana della cura VII

#### **NECROMANZIA**

Invisibilità ai non-morti I  
Aiuto II  
Protezione dal piano negativo III

Parlare con i morti III  
Cura cecità/sordità\* III  
Cura malattie\* III  
Morte apparente III  
Rianimare i morti\* V  
Chiarezza delle cose VII  
Reincarnazione VII  
Restaurare\* VII  
Resurrezione\* VII  
Rigenerare\* VII

**Necromanzia della cenere**  
Vedere i non-morti eteri II  
Barriera contro i fantasmi III  
Bisbiglii notturni IV  
Confinare \* IV  
Spia fantasma IV  
Gioco di Orgar V  
Pira funebre V  
Specchio sul passato V  
Tutore spettrale V  
Attraversare l'ombra VI  
Materializzare fantasma VI  
Costruzione spettrale VII  
Possessione VII  
Spettro VII  
Urna cineraria VII

**Necromanzia della sabbia**  
Corpo di sabbia II  
Disidratazione III  
Ideogrammi del servitore III  
Conoscere il vero nome III  
Ispirazione letteraria III  
Cenere dell'iniziazione IV  
Nascondersi nelle tombe IV  
Papiro dello scriba IV  
Aridità V  
Palude del sacrificio VI  
Scarabeo assassino VI  
Ushabtì VI  
Geroglifico dello scriba VII  
Obelisco di pietra VII  
Occhio del mahat VII  
Nave del viaggio eterno VII  
Piramide VII

**Necromanzia della carne**  
Muovere la carne vacillante I  
Pugnale rituale I  
Animare animali morti II  
Rigenerazione del troll II  
Animare i morti III  
Animare la carne III  
Cambio di muta III  
Disidratazione III  
Degna sepoltura IV  
Mangiare la carne IV  
Aspetto cadaverico V  
Conservare\* V  
Muro di carne V  
Stritolare la carne V  
Fame del ghoul VI  
Contaminare VII  
Putrescenza VII

**Necromanzia del sangue**  
Pugnale rituale I  
Scaldare il sangue I  
Individuare il vivente II  
Isteria del sangue IV  
Sangue acido IV  
Scrivere con il sangue IV  
Sete di sangue IV  
Arma vampirica V  
Firmare con il sangue V  
Sangue velenoso V

Dominare con il sangue VI  
Patto di sangue VI

**Necromanzia della polvere**  
Deperimento I  
Animare animali morti II  
Animare i morti III  
Flauto d'ossa III  
Scudo da guerra\* III  
Arma da guerra IV  
Corno comando sugli scheletri IV  
Decalcificazione IV  
Degna sepoltura IV  
Dominare le ossa VI  
Teschiomania IV  
Pira funebre V  
Ridurre in polvere V  
Urna cineraria VII

**PROTEZIONE**  
Sopportare caldo/freddo I  
Riparo I  
Protezione dal male\* I  
Resistenza fuoco/freddo II  
Pelle coriacea II  
Resistenza all'acido II  
Ritiro II  
Togliere blocco mentale II  
Paramenti magici III  
Protezione dal piano negativo III  
Protezione dal fuoco III  
Dissolvi magie III  
Scaccia maledizioni\* III  
Togliere la paralisi\* III  
Barriera contro i fantasmi III  
Tamburo tribale III  
Protez. documenti scritti III  
Protezione dal fulmine IV  
Protezione dal ghiaccio IV  
Barriera di correnti IV  
Immunità agli inc. IV  
Invuln. arti psioniche IV  
Protezione dal male r di 3 m\* IV  
Respingere gli insetti IV  
Paramento del destriero IV  
Barriera anti vegetali V  
Scacciare il male\* V  
Imprigionamento VI  
Proibizione VI  
Caverne sicure VI  
Imprigionamento VI  
Barriera anti animali VI  
Gargoyle di pietra VI  
Inversione del danno VII  
Tempio elementale VII  
Circolo di protezione VII

**SOLE**  
Luce\* I  
Illuminare impronte II  
Luce stellare III  
Luce perenne\* III  
Aura di radianza III  
Bagliori della guerra IV  
Raggio di luna V  
Ombra della sera V  
Radianza VI  
Raggio di sole VII  
Sogni del mondo sotterraneo VII

**TEMPO ATMOSFERICO**  
Fuoco magico I  
Offuscamento II  
Invoc. il fulmine III  
Ispirazione letteraria III  
Controll la temp r di 3 m IV  
Protezione dal fulmine IV

Arcobaleno V  
Controllare i venti V  
Fulmine paralizzante V  
Far cambiare il tempo VI  
Pioggia acida VI  
Vento sferzante VI  
Tempesta salmastra VII  
Controllare il tempo atmosferico VII

#### **TOTALE**

Benedizione\* I  
Combinazione I  
Consacrare\* I  
Ind. male\* I  
Purificare cibo e bevande\* I  
Criptare\* II  
Benedizione del riposo V  
Espiazione V  
Imporre il bene \* VI  
Intervento divino\* VII

#### **VEGETALE**

Randello I  
Intralcicare I  
Eliminare le tracce I  
Sgambetto II  
Pelle coriacea II  
Bacche nutrienti\* II  
Piegare il legno\* II  
Albero III  
Crescita vegetale III  
Crescita di spine III  
Ricostruire il legno III  
Trappola III  
Bastone in serpente\* IV  
Blocca pianta IV  
Foresta illusoria IV  
Parlare con le piante IV  
Porta vegetale IV  
Barriera anti vegetali V  
Passapianta V

Muovere il legno VI  
Muro di spine VI  
Quercia viva VI  
Teletrasporto vegetale VI  
Terreno coltivabile\* VI  
Cambiabastone VII  
Regno silvestre VII

#### **Vegetale dei funghi**

Ammuffire III  
Animare micone IV  
Ridurre a muffa V  
Rivincita della natura VII  
Spore velenose VII

#### **Vegetale delle erbe**

Confondersi nelle alghe II  
Papiro del druido II  
Rosa della protezione III  
Decotto del ristoro IV  
Tisana della luna IV  
Tisana della sera V  
Risuscita V  
Sgretolamento VI  
Bevanda dell'interesse per le cose VII  
Coprire con le frasche VII  
Spore velenose VII  
Tisana della cura VII

#### **Vegetale degli alberi**

Bastone della natura II  
Punire con il frassino IV  
Fortificazione lignea IV  
Soffocare nell'edera V  
Risuscita V  
Lignificare VI  
Animare le foreste\* VII  
Coprire con le frasche VII  
Rivincita della natura VII  
Trappola della palude VII