

ARCAN MYTH - SECONDA EDIZIONE

Poteri Arcani

www.archons.it

Capitolo 1

Poteri mentali

I poteri mentali sono suddivisi in 3 categorie di poteri che agiscono con concetti e modi diversi: Psicoscienza, Telepatia e Psicocinesi. Ogni categoria di poteri è considerata come un'abilità speciale, ed ha quindi un costo di incremento X3. Tuttavia incrementando la categoria si va a incrementare anche il primo potere della sua lista e inoltre, per ogni punto, se ne ricevono due da distribuire negli altri poteri della stessa categoria. Inoltre i poteri sono elencati in ordine di potenza e si vincolano l'un l'altro: non è possibile infatti ottenere un potere superiore se non si ha almeno un punto in quello che lo precede.

***Esempio.** Sion, l'esploratore, possiede la famiglia di Psicoscienza con valore 5. Automaticamente il primo potere di Psicoscienza (Simbolo Mentale) avrà valore 5. Sion ha inoltre a disposizione 10 punti che può distribuire negli altri poteri di psicoscienza. Volendo avere Lucidità mentale, dovrà avere almeno 1 punto in Esplorazione Cerebrale e almeno un punto in Visione.*

Inoltre chi possiede una o più categorie può utilizzare alcune abilità (specificate in seguito) con la forza della mente: quando si verifica questo caso il check in questione diventa:

$$\text{EMPATIA} + [\text{il più basso tra l'abilità ed il potere mentale}] + 1d12$$

1.0.1 Raggio d'azione

Il raggio d'azione dell'esper, per quei poteri che contemplano un qualche uso a distanza è di 3 metri per ogni punto che ha nel potere specificato. Tuttavia quando il potere necessita di un bersaglio, come una creatura o una zona di arrivo, chi usa il potere deve vedere il bersaglio, altrimenti non riesce a sprigionarlo.

1.0.2 Limite d'uso

L'esper può usare un potere mentale per volta e poi deve riposarsi (non deve usare poteri mentali) per lo stesso tempo che gli è occorso per usare il potere mentale. Se per usare un potere occorre un round, l'esper non potrà usare poteri mentali per il round successivo, se occorrono 10 minuti non potrà usare poteri mentali per altri 10 minuti.

1.0.3 Accondiscendenza e Forzatura

Per usare alcuni poteri la creatura bersaglio deve essere consenziente: questo stato deve essere attivo e quindi non funziona, per esempio, se la creatura sta dormendo, è svenuta, confusa o ipnotizzata.

Nel caso in cui non fosse consenziente è però possibile tentare una procedura molto rischiosa di forzatura.

L'esper esegue il seguente test:

$$\text{EMPATIA} + [\text{VALORE POTERE}] + 1d12$$

Il valore ottenuto viene confrontato con un tiro salvezza in empatia della creatura bersaglio: se il tiro dell'esper è superiore egli riesce a forzare la vittima, altrimenti non riesce e non potrà più utilizzare i suoi poteri per un'ora. Inoltre se quando fallisce la differenza tra i due test è 6 o più, l'esper riceve un malus di -1 permanente sull'uso dei poteri di quella famiglia. Questo malus è cumulabile.

1.1 Psicoscienza

Chi utilizza questa categoria può utilizzare tutte le abilità conoscitive che ha (una per round) senza compromettere il proprio round. Per esempio può compiere un check di Storia, Cultura Generale o Magia salvando comunque la sua azione.

Simbolo mentale

Può essere utilizzato su qualsiasi creatura intelligente, ma serve che chi lo riceve sia consenziente e il contatto fisico. La procedura dura 1 minuto.

Il simbolo mentale, una volta impresso, consente numerosi vantaggi tra cui: riconoscere subito la vittima quando la s'incontra di nuovo, sapere esattamente dov'è (non si tiene più conto del limite d'azione) concentrandosi per un minuto; se la vittima ha un'empatia superiore a 16 ha diritto ad un tiro salvezza, sempre in empatia, con penalità di -4 per accorgersi dell'accaduto. Se la vittima è clonata, la copia non riceve il simbolo.

Il massimo numero di simboli mentali che si possono fare corrisponde al triplo del proprio valore in questo potere. Una sola persona non può ricevere più di un simbolo mentale: se riceve il secondo, prevale il simbolo fatto dall'esper più esperto. E' possibile tuttavia rimuovere un simbolo esistente, ma per questa operazione occorrono 4 round ed il contatto fisico; inoltre l'esper che esegue la cancellazione deve avere questa abilità almeno alla pari con chi ha eseguito il simbolo.

E' possibile utilizzare questo potere mentale anche solo per sapere se una creatura o persona ha un simbolo mentale già impresso.

Esplorazione cerebrale

Con questa operazione, che richiede il contatto fisico per 2 round, si percepisce ciò che pensa la vittima ed anche tutti i suoi ricordi indietro nel tempo di tanti anni quanto è il valore che ha l'esper in questo potere.

Con questa operazione, che richiede il contatto fisico per 10 minuti, si leggono tutti i ricordi visivi della creatura bersaglio indietro nel tempo di tanti anni quanto è il valore che ha l'esper in questo potere moltiplicato per dieci. Chi riceve l'esplorazione cerebrale deve essere mentalmente consenziente o il potere non funziona.

Il tratto di vita che è possibile analizzare è comunque una stringa di 10 anni (da 0 a 10 anni fa, da 10 a 20 anni fa etc) per ogni volta che lo si usa.

L'effetto visivo è quello di un album fotografico sfogliato piuttosto velocemente, quindi la percezione risulta piuttosto confusa, priva di suoni e non sarà assolutamente possibile ricostruire la vita del soggetto se non a grandi linee. Tuttavia nel caso in cui si cercasse qualcosa di specifico (un luogo in cui è stato ad esempio) lo si può trovare purché si conosca piuttosto bene quel particolare.

Visione

Si vede ciò che vede la vittima che deve essere all'interno del raggio d'azione o aver subito precedentemente simbolo mentale. L'effetto visivo è quello di un filmato in bianco e nero (quindi non si distinguono i colori) e privo di audio. Il contatto può essere mantenuto per massimo un minuto, ma poi si dovrà far riposare la mente (non si possono utilizzare poteri) per il doppio del tempo della durata della visione. L'intrusione provoca nella vittima alcune effetti collaterali come un ronzio nelle orecchie, un leggero mal di testa o un leggero appannamento della vista. Tuttavia essa non può opporsi a questo potere con la sola forza di volontà, ma potrebbe sempre chiudere gli occhi e vanificare la visione.

Lucidità mentale

L'esper può utilizzare questo potere soltanto su creature consenzienti e a contatto fisico. Alternativamente al contatto fisico deve essere presente un simbolo mentale, nel qual caso il potere è utilizzabile a qualsiasi distanza.

La creatura influenzata riceve un bonus di +1 sull'abilità di percezione e +2 sulle parate e sullo schivare per un numero di round pari al valore che ha l'esper in questo potere.

Questo potere può essere utilizzato sulla stessa creatura soltanto una volta ogni due ore, altrimenti non funziona o conferisce bonus inferiori a quelli descritti (spetta al master decidere).

Possessione

L'esper scambia la propria coscienza con quella di un'altra persona che ha però addosso il proprio simbolo mentale. Questa procedura funziona solo se la creatura che la subisce è accondiscendente, altrimenti occorre operare mediante forzatura.

Le coscienze vengono scambiate in un minuto, e l'esper può tenere in possessione la vittima per un numero di minuti pari al valore che ha in questo potere. L'esper mantiene tutte le proprie abilità (compresi i poteri mentali) e non guadagna facoltà magiche o abilità speciali. Potrà soltanto utilizzare le abilità di costituzione in maniera del tutto naturale.

Una volta terminata la possessione l'esper non riuscirà a utilizzare i propri poteri mentali per almeno un'ora.

1.2 Telepatia

Con questa categoria di poteri è possibile utilizzare abilità di raggirare, carisma e altre abilità simili tramite potere mentale.

Percezione cerebrale

Permette di individuare esseri pensanti nel raggio d'azione: tuttavia si individuano esseri pensanti non più piccoli di una stazza P e non più grande di una stazza G. L'individuazione consiste nel capire la direzione in cui si trovano gli esseri percepiti e non la distanza.

Con un valore di 7 o più in questo potere sarà possibile stabilirne anche la distanza.

Telepatia

Permette di comunicare con un'altra creatura nel raggio d'azione o con una persona che ha subito il simbolo mentale, ovunque essa sia. La creatura riceve il messaggio a prescindere dalla sua condiscendenza ma, se l'esper non lo specifica, non saprà chi glielo ha mandato. Tuttavia la creatura bersaglio sarà consapevole del fatto che il messaggio gli è stato inviato dall'esterno e che non fa parte dei suoi ricordi o della sua volontà.

Induzione nervosa

S'inserisce nella mente della vittima un pensiero, che la creatura bersaglio crederà di aver pensato veramente: è possibile quindi tentare di far cambiare opinione ad una persona. Se il pensiero contrasta troppo con la natura della vittima, essa ha diritto ad un tiro salvezza in empatia contrapposto a un tiro forzatura dell'esper. Se riesce non scopre il trucco, ma il pensiero non farà variare idee o decisioni. E' possibile concentrare il potere ottenendo un bonus da +1 a +4 sul tiro di forzatura, ma dopo aver usato il potere, l'esper dovrà riposarsi per un numero di minuti pari al bonus utilizzato.

Silenzio mentale

L'esper si concentra e crea all'interno di sé l'assenza di pensiero: in questo modo egli non è immune a tutti gli altri poteri mentali, a meno di un simbolo; può comunque compiere altre azioni, ma non può parlare ed ha un -2 in tutte le prove di percezione, cercare e sentire rumori. Può mantenere questo potere per un numero di round pari al valore che ha in questo potere.

Inoltre se l'esper utilizza questo potere per un solo round e ha un valore superiore a 4 annulla l'effetto di un eventuale urto psichico già presente.

L'uso di questo potere a prescindere dal numero di round di utilizzo richiede, successivamente, un riposo di almeno 4 round.

Blocco fisiologico

L'esper può utilizzare questo potere soltanto su creature consenzienti e a contatto fisico. Alternativamente al contatto fisico deve essere presente un simbolo mentale, nel qual caso il potere è utilizzabile a qualsiasi distanza.

La creatura influenzata smette istantaneamente di sanguinare e questo stato perdura per un numero di round pari al valore che l'esper ha in questo potere.

Lo stato di blocco fisiologico permette alla creatura di evitare il tiro salvezza contro svenimento e/o il successivo contro morte in caso di ferite critiche.

Tuttavia deve rimanere ferma a riposo altrimenti deve eseguire un tiro salvezza in costituzione (difficoltà decisa dal master) che, se fallisce, la farà riprendere a sanguinare.

1.3 Psicocinesi

Con questa categoria si riescono ad utilizzare abilità di Tecnica e meccanica: è possibile sbloccare serrature, aprire porte e disinnescare trappole meccaniche.

Colpo Psicico

Provoca una emorragia interna infliggendo 1d4+1 PF. Il colpo psichico è però un potere concentrabile: si può eseguire un colpo psichico di doppia potenza consumando il potere di due round in uno solo. Si può arrivare fino alla quarta potenza (quindi 4d4+4 PF in un solo round), ma per ogni potenza usata non si possono utilizzare poteri mentali per un eguale numero di round (Quindi se uso due potenze si riposa due round, se uso tre potenze si riposa 3 e così via). In quest'ultimo caso non vale la regola sui critici.

Blocco Mentale

L'esper, concentrandosi su una creatura bersaglio, la blocca dal punto di vista mentale, dandole un malus pari a un terzo (si arrotonda per eccesso) del valore che ha in questo potere su qualsiasi azione essa faccia, ad esclusione dei tiri salvezza e solo per quel round. L'esper può spalmare il malus su più creature se vuole: in pratica un esper con 8 potrebbe dare a una singola creatura un malus di -3 oppure dare un -2 a una creatura e un -1 a un'altra o ancora dare un -1 a 3 creature differenti.

Utilizzando questo potere l'esper non può fare altre azioni se non schivare.

Urto psichico

L'esper invia la propria energia mentale, sotto forma di un'onda d'urto, verso una creatura bersaglio: da quel momento la creatura non potrà più utilizzare i propri poteri mentali, se li possiede o i propri incantesimi. La durata di questa inibizione è di 1d4+1 round.

Quando una creatura subisce questo tipo di attacco ha un leggero senso di nausea e un fischio alle orecchie che disturba la sua concentrazione.

Teletrasporto

L'esper si teletrasporta dove vuole nel raggio d'azione purché riesca a vedere la propria destinazione. Oltre a sé stessi è possibile teletrasportare solo oggetti inanimati, ma se l'ingombro supera il limite del trasporto normale (e quindi dà malus) il teletrasporto non funziona. Non è possibile teletrasportarsi attraverso le pareti, e serve una fessura che abbia un minimo di 30 cm di diametro per passare al di là (se ci sono sbarre distanti meno di 30 cm il teletrasporto non funziona).

E' anche possibile utilizzare questo potere come una abilità di schivare utilizzando come check:

$$\text{Empatia} + \text{Teletrasporto} + 1d12$$

Se il check è superiore all'attacco non si viene colpiti e ci si teletrasporta, se è inferiore si viene colpiti ma ci si teletrasporta comunque. Questo tipo di potere non può essere utilizzato per evitare attacchi diretti mediante incantesimo: non è possibile schivare un incantesimo che viene lanciato contro l'esper (come Sonno, Charme, Dardi o Esplosione) mentre è possibile schivare armi evocate da incantesimi che richiedano un valore d'attacco per andare a segno.

Scarica adrenalinica

L'esper può utilizzare questo potere soltanto su sé stesso, su creature consenzienti e a contatto fisico. Alternativamente al contatto fisico deve essere presente un simbolo mentale, nel qual caso il potere è utilizzabile a qualsiasi distanza.

La creatura influenzata risveglia in pochi istanti le proprie forze, grazie a una scarica di adrenalina indotta: riceve un bonus di +3 in forza per una durata, in round, pari al valore che l'esper ha in questo potere.

Questo potere può essere utilizzato su una creatura massimo una volta ogni 2 ore: se si prova prima, può non avere effetto o dare un bonus inferiore al +3 (spetta al master decidere).

Capitolo 2

Magia

In un contesto fantasy la magia ricopre un ruolo particolarmente importante perché aggiunge una componente che può caratterizzare storie e ambientazioni in molti modi.

Il sistema di magia qui proposto consente di utilizzare gli incantesimi consumando un'energia che qui viene chiamata Mana.

2.0.1 Il Mana

La quantità di mana che un personaggio può utilizzare viene calcolata in base al valore che ha nella propria via magica e in base al suo bonus di intelligenza, esattamente come descritto sul manuale delle regole. La formula è la seguente:

$$[\text{Punti nella via di magia}] * [10 + \text{Bonus di Intelligenza}]$$

Ogni volta che un incantesimo viene lanciato si spende una certa quantità di mana e occorrerà quindi scarlarlo dal totale. Tuttavia il mana rigenera sé stesso e quindi per ogni ora un mago recupera tanto mana quanto è il valore nella sua scuola di Magia.

***Esempio.** Sator possiede l'abilità speciale nella via magica di Negromanzia con valore 7. Quindi se il suo mana non è al massimo, recupera 7 punti mana ogni ora.*

Bisogna però ricordare che il Mana rigenera appunto da sé stesso, quindi, nella malaugurata ipotesi che il Mana scenda a zero, non potrà più rigenerarsi e il personaggio perderebbe per sempre la possibilità di lanciare incantesimi. Tra l'altro la perdita totale di mana porta a gravi scompensi fisici quali fortissime cefalee, sensi di nausea e scarso senso dell'equilibrio.

2.0.2 Vie di magia e specializzazione

Nel sistema di magia di Arcan Myth vi sono 4 vie magiche fondamentali: Dominazione, Manipolazione, Incantamento e Necromanzia. Queste vie magiche sono complementari ed opposte tra di loro: Dominazione è opposta a Negromanzia mentre Incantamento è opposta a Manipolazione; naturalmente vale anche il vice versa.

Alla creazione del personaggio, il giocatore ha 2 punti abilità speciali da distribuire seguendo le restrizioni indicate sul manuale delle regole. Se il giocatore spende un solo punto abilità in una via magica, il suo personaggio potrà lanciare incantesimi soltanto di quella via magica. Se invece li spende tutti e 2, l'abilità in quella via magica rimarrà comunque a 1, ma diventerà un mago specialista e potrà lanciare gli incantesimi di quelle vie magiche che non sono opposte alla sua.

***Esempio.** Tullio sta creando un personaggio e vuole che sia in grado di lanciare incantesimi. Sceglie la via di Incantamento e segna un punto su di essa, ma decide anche che il suo personaggio sarà specialista nella magia e quindi spende anche l'altro punto. In questo modo il suo PG potrà lanciare anche gli incantesimi della via di Dominazione e Negromanzia, oltre che quelli di Incantamento.*

2.0.3 Struttura degli incantesimi

Ogni incantesimo ha dei dati ben precisi da valutare per il lancio.

Raggio D'Azione. Indica la distanza massima a cui si può lanciare l'incantesimo. Quindi con un raggio d'azione di 6 metri, si potrà lanciare quell'incantesimo fino a quella distanza.

Durata. Indica la durata dell'incantesimo con l'unità di misura solitamente espressa in round o minuti.

Area D'Effetto. Indica lo spazio su cui ha effetto l'incantesimo dal punto in cui si sprigiona. Questa può essere una sfera, un'area, un bersaglio, una creature e così via.

Tempo di Lancio. Indica il tempo che impiega il mago a lanciare l'incantesimo. Se il tempo non è indicato o è istantaneo significa che ha effetto nello stesso round in cui viene lanciato. Se invece viene indicato un tempo in round, significa che l'incantesimo avrà effetto dal round successivo a quelli del tempo di lancio.

Tiro Salvezza. Se indicato indica il tipo di tiro salvezza e la relativa difficoltà che la vittima dell'incantesimo può tentare per annullarne o smorzarne degli effetti. La difficoltà si calcola sommando il numero indicato, all'intelligenza del mago e alla metà del valore che possiede nella sua via magica, arrotondata per eccesso.

***Esempio.** Sator ha Intelligenza 15 e Negromanzia 7. Vuole lanciare Esplosione sui goblin che lo stanno inseguendo. L'incantesimo richiede un TS in Costituzione [8]. Quindi i Goblin colpiti dall'esplosione dovranno superare un TS in costituzione con difficoltà 27 (15+4+8).*

Mana. Indica il Mana che il Mago deve utilizzare per lanciare l'incantesimo alla potenza base.

Infine c'è la descrizione che spiega nel dettaglio gli effetti dell'incantesimo e spiega eventuali eccezioni alle regole.

2.0.4 Lancio di un incantesimo

Generalmente il lancio di un incantesimo avviene in maniera automatica senza bisogno di fare alcun test sulle abilità: basta avere la quantità di mana necessaria per lanciarlo e l'incantesimo parte.

Tuttavia ogni incantesimo di Arcan Myth può essere potenziato oltre la propria versione base e per questo è possibile lanciare una determinata magia alla seconda, terza, quarta potenza e così via.

Naturalmente lanciare un incantesimo a una potenza più elevata di quella base implica l'utilizzo di più mana. Calcolare il mana da utilizzare per potenze superiori è molto semplice: si moltiplica il mana base dell'incantesimo per il valore della potenza e si aggiunge il valore della potenza.

***Esempio.** Sator vuole lanciare Tocco Mortale (Mana: 6) alla terza potenza. Il mana necessario per lanciarlo alla terza potenza è 21 $[(6 \times 3) + 3]$.*

Non tutti i maghi possono lanciare tutte le potenze: infatti la massima potenza lanciabile da un mago equivale al suo valore nella via magica diviso quattro e arrotondata per eccesso. Così chi nella via magica ha un valore che va da 1 a 4 può lanciare solo la potenza base, chi ha da 5 a 8 può lanciare massimo alla seconda potenza, chi ha da 9 a 12 può lanciare fino alla terza e così via fino ad arrivare alla sesta potenza (teoricamente la massima) che si lancia da 21 a 24.

***Esempio.** Sator ha Negromanzia 7 e quindi può lanciare un incantesimo massimo alla seconda potenza*

Tuttavia in caso di necessità, e se ha il mana disponibile, un mago può tentare di andare oltre le proprie possibilità e cercare di lanciare un incantesimo a una potenza superiore a quella che gli è normalmente consentita. Per farlo però dovrà superare una prova: dovrà lanciare un dado da 12 e sommare il risultato al valore che ha nella propria via magica; se tale risultato raggiunge o supera il valore che il mago dovrebbe avere per lanciare quella potenza l'incantesimo riesce altrimenti fallisce. In caso di fallimento il mago perderà comunque il mana e cadrà svenuto sul posto per 1d4 ore.

***Esempio.** Sator ha Negromanzia 7 e quindi può lanciare un incantesimo massimo alla seconda potenza. Tuttavia vuole riuscire a lanciarne uno alla quarta potenza: per farlo dovrebbe avere almeno Negromanzia 13. Lancia quindi un dado da 12 ottenendo 7 che sommato al suo 7 diventa 14 e riesce quindi a lanciare l'incantesimo. Se avesse fatto 5 o meno col dado avrebbe fallito e, oltre ad aver perso il mana, sarebbe svenuto sul posto per 1d4 ore.*

2.0.5 Impedimenti al lancio

Il lancio di un incantesimo è un lavoro tutt'altro che semplice e affinché l'incantesimo parta è necessario eseguire il rituale del lancio a regola d'arte, altrimenti non funziona.

Il lancio richiede sia una componente verbale, detta formula, sia una componente gestuale, detta movenza. Se in qualche maniera una di queste due componenti viene a mancare, l'incantesimo viene vanificato ma non si spende mana.

La formula deve essere perfetta e deve rispettare tempi e ritmi: per questo motivo è impossibile velocizzarla risparmiando tempo e lanciando comunque l'incantesimo. Anche la tonalità di voce ha una sua importanza e per questo motivo è impossibile lanciare incantesimi sussurrando o sibilando.

La movenza invece consente un ampio margine di libertà, purché venga eseguita: se si è legati o bloccati è impossibile lanciare l'incantesimo, mentre invece è possibile schivare dei colpi.

Nel momento in cui l'incantesimo viene concretamente disturbato il Master può decidere che ne è a pentaglio l'efficacia: questo si verifica nel caso in cui si venga feriti oppure se si verificano eventi che possano disturbare la concentrazione del mago. Il mago può comunque tentare una prova di concentrazione che si manifesta con un tiro salvezza in intelligenza, la cui difficoltà varia a seconda dell'evento disturbatore.

***Esempio.** Kratos, il mago della luce, sta tentando di lanciare un'incantesimo di illusione. Improvvisamente dai boschi spuntano 12 troll che urlando si precipitano verso di lui. Il master decide che l'evento, essendo inaspettato, può far calare la concentrazione del mago e così ordina un tiro salvezza con difficoltà 22.*

2.0.6 Traccia dell'incantesimo lanciato

Una teoria sulla magia dice che un'incantesimo, una volta lanciato, emette un'onda magica che lascia una traccia dell'evento. Questa traccia rimarrebbe nell'ambiente circostante per parecchio tempo e più è potente l'incantesimo più forte sarebbe la traccia. L'onda emanata inoltre si espanderebbe dissipandosi: anche in questo caso, maggiore è la potenza più lontano arriverà l'onda.

Ma si tratta di una teoria.

2.0.7 Assegnare i primi incantesimi

Quando il personaggio è appena creato, se ha la facoltà di lanciare incantesimi, è il master che decide quanti e quali incantesimi avrà a disposizione.

Per i maghi non specialisti si consiglia un solo incantesimo, mentre per i maghi specialisti se ne consigliano due.

La scelta dei primi incantesimi dovrebbe essere orientata a magie non troppo potenti o che comunque consentano azioni diversificate dal puro attacco.

2.0.8 Acquisire incantesimi

L'acquisizione di nuovi incantesimi avviene principalmente per ritrovamento di pergamene o libri da parte del personaggio. Si tratta comunque di eventi piuttosto rari e non capitano in maniera casuale. Solitamente si rinvencono pergamene di magia quando si ha a che fare con altri maghi o con luoghi dove sono custoditi segreti magici.

Ogni mago quando scrive il proprio libro di magia lo codifica in qualche modo ed è per questo che, ritrovata una pergamena, non è automatica l'acquisizione dell'incantesimo. Bisogna prima decodificarlo: per farlo serve un test combinato di Leggere/Scrivere e di metà della propria abilità nella via magica arrotondata per eccesso. Se la prova ha successo, l'incantesimo risulta decodificato e nel giro di uno o due giorni potrà essere aggiunto al proprio libro di incantesimi. Se la prova fallisce è possibile ritentare ma con una difficoltà crescente.

***Esempio.** Tumitak è un mago poco esperto e ritrova una pergamena con sopra un incantesimo. Il Master decide che la difficoltà di decodifica è 30. Tumitak ha intelligenza 14, Negromanzia 7 e Leggere/Scrivere 5. L'abilità più bassa per il test è Negromanzia che divisa per due e sommata a intelligenza fa 18. Tumitak tira il dado da 12 e ottiene 7 che sommato al 18 fa 25: purtroppo non basta e quindi dovrà studiare ancora prima di riuscire a decodificare l'incantesimo. Nel frattempo custodirà la pergamena da qualche parte.*

Un altro metodo per acquisire nuovi incantesimi sta nella ricerca e nello studio personale: questo deve scaturire da qualche cosa che si è visto o studiato e che quindi si tenta di ricreare. Il procedimento è piuttosto

lungo e spetta comunque al Master decidere quando l'incantesimo in questione sarà acquisito: anche in questo caso la difficoltà dovrebbe essere proporzionale alla potenza dell'incantesimo.

2.1 Lista degli Incantesimi

Dominazione		Incantamento		Manipolazione		Negromanzia	
Contemplazione	4	Assorbimento magico	7	Aracnide	5	Barriera negativa	7
Cura spirituale	6	Barriera mentale	5	Armatura	5	Dardo oscuro	7
Diapason	4	Berserk	6	Colpire	5	Dissolvi magie	6
Dissolvi magie	6	Charme	9	Debolezza magica	5	Esplosione	7
Dominazione	12	Confusione	7	Disintegrare	6	Falce di Sator	7
Freccia di luce	7	Disprezzo	8	Dissolvi magie	6	Freccia d'ossa di Necrorius	6
Invincibilità	10	Dissolvi magie	6	Fiamma Localizzante	6	Fuoco oscuro	6
Lama di luce	6	Freccia illusoria	7	Forza	7	Lampo di luce di Necrorius	6
Luce Magica	7	Illusione	6	Freccia argentata	7	Mortificazione	9
Pietrificare	7	Invisibilità	7	Freccia di fuoco	8	Mummificazione	4
Portale di Rawkill	10	Ipnosi	7	Fulmine	7	Potere nero	7
Premonizione	6	Ispirazione	7	Levitazione	4	Putrefazione vegetale	7
Punizione	5	Metamorfosi	8	Manipolazione Elementare	9	Tenebre	7
Restaurare	11	Mummificazione	4	Nebbia	7	Terreno maledetto di Sator	6
Sfera	10	Rete di Bringher	6	Portale di Rawkill	8	Terrore	5
Stella del nord	7	Sdoppiamento	3	Ragnatela	6	Tocco mortale	6
Terzo Occhio di Bringher	5	Sonno	9	Rete di Bringher	6	Trasfigurazione	8
Trasmigrazione	5	Travisazione	8	Scossa Empatica	9	Trasmigrazione	5
				Trappola di ghiaccio	7		
				Velocità	9		

Tabella 2.1: Lista degli incantesimi

2.2 Incantesimi di Dominazione

Contemplazione

Raggio d'azione: -

Durata: speciale

Area d'effetto: il mago

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 4

Il mago recupera 3 mana in più ogni ora oltre a quelli che recupera normalmente, ma deve rimanere in uno stato di contemplazione in cui non può far nulla. Alla seconda potenza recupera mana al ritmo doppio, alla terza a ritmo triplo e così via.

Cura spirituale

Raggio d'azione: tocco

Durata: -

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 6

La creatura toccata riceve 1d10 punti spirito, senza superare il massimo consentito. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, incantare 1 creatura in più o aumentare di 1d10 i punti recuperati. Con questo incantesimo non è possibile rigenerare il proprio spirito.

Diapason

Raggio d'azione: cerchio di raggio di 6 metri

Durata: -

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 4

Il dominatore batte le mani e crea un suono che manda in mille pezzi (né uno di più, né uno di meno) qualsiasi oggetto non magico di cristallo, vetro, ceramica e porcellana presente nel raggio d'azione. L'incantesimo non ha effetto su oggetti magici.

Dissolvi magie

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: -

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 6

Questo incantesimo permette di annullare gli effetti di una qualsiasi magia; ovviamente più una magia è potente, maggiore deve essere il potenziamento del dissolvi magie. In pratica, per funzionare, il dissolvi magie deve essere fatto ad una potenza uguale o superiore della magia bersaglio. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri o creare un area d'effetto di 3 metri di raggio nel raggio d'azione

Dominazione

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: 3d4 round

Area d'effetto: 1 oggetto

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 12

L'esperto di magia domina un oggetto di taglia M nel suo raggio d'azione: può ordinare ad un arma di attaccare un bersaglio, ad uno scudo di proteggere la vittima, ad un paramento di sbriciolarsi o a un oggetto magico di attivarsi. E' possibile dare un solo ordine che verrà eseguito per tutta la durata dell'incantesimo o finché vi sono le condizioni per eseguirlo. Tuttavia gli oggetti magici tendono a resistere agli effetti dell'incantesimo: il mago può a questo punto tentare un tiro di Controllo e superare una soglia di difficoltà decisa dal master a seconda dell'oggetto da dominare. Ad ogni potenziamento è inoltre possibile: dominare un oggetto in più, aumentare di un grado la taglia dell'oggetto da dominare o aumentare la durata di 1d4 round.

Freccia di luce

Raggio d'azione: 30 metri

Durata: -

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

Il dominatore evoca una freccia di luce e la scaglia addosso ad un qualsiasi bersaglio: essa lo colpisce automaticamente senza possibilità di tiro salvezza ed infligge 1d4 PF. La freccia di luce infligge il triplo dei danni ai non-morti e a tutte le creature del piano negativo. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 30 metri, infliggere 1d4 danni in più o creare una freccia in più.

Invincibilità

Raggio d'azione: tocco

Durata: 2d4 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 10

La persona toccata dal mago diventa invulnerabile alle armi normali e d'argento per tutta la durata dell'incantesimo. A ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 2d4+2 round, rendere invulnerabili ad armi magiche (+1 per ogni potenziamento). Se si vuole attaccare questa persona a mani nude si rientra nelle regole descritte sul manuale delle regole. N.B.: chi subisce l'incantesimo non è immune ai poteri speciali delle armi magiche.

Lama di luce

Raggio d'azione: 15 metri

Durata: -

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 6

L'esperto di magia crea un disco di luce che viene scagliato verso un bersaglio mediante valore d'attacco:

$$\text{Destrezza} + \text{Abilità magia (max 12)} + 1d12$$

La velocità del disco è tale da poter essere parato, nel qual caso si dissolve, o schivato e si dissolve appena esce dal raggio d'azione. Il disco percorre in linea retta la distanza tra il mago ed il bersaglio e se colpisce un ostacolo o un'altra creatura si dissolve dopo aver inflitto il suo danno e tiene sempre e comunque conto dell'armatura. Il disco provoca 2d8 PF più 2d8 per ogni potenziamento aggiuntivo; oppure, per ogni potenziamento, è possibile creare un disco in più e colpire un bersaglio in più.

Luce Magica

Raggio d'azione: -

Durata: 1d4 + 1 ore

Area d'effetto: cerchio di raggio di 6 metri

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

Sopra al mago appare una sorgente di luce magica che illumina tutta l'area d'effetto; se il mago si muove la sorgente lo segue illuminando l'area attorno a lui. L'incantesimo può essere dissolto dal mago in qualsiasi momento oppure con un dissolvi magie o con tenebre d'uguale potenza. Se la sorgente entra nel raggio d'azione di un incantesimo tenebre di potenza superiore già esistente essa si spegne, altrimenti annulla le tenebre. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 1d4 ore o aumentare il raggio d'azione di 3 metri.

Pietrificare

Raggio d'azione: tocco

Durata: permanente

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: costituzione [1], annullamento

Mana: 7

Il mago pietrifica una creatura di taglia M al solo tocco, se essa non supera il tiro salvezza: armi, vestiti ed oggetti vari pietrificano a loro volta, mentre tutto ciò che è magico non subisce tali effetti, ma sarà impossibile staccarli dalla statua se non rompendola. E' possibile far tornare tutto come prima pronunciando la formula inversa dell'incantesimo. Se la statua si logora o si rompe la vittima, una volta normale, avrà le stesse lesioni. Ad ogni potenziamento è possibile pietrificare ad una distanza di 3 metri, pietrificare una creatura in più o di una stanza più grande.

Portale di Rawkill

Raggio d'azione: -

Durata: permanente

Area d'effetto: speciale

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 10

Con questo incantesimo l'esperto di magia crea un portale personale in un dato punto: solo lui può vedere ed utilizzare questo portale. Anche chi vede l'invisibile può vedere il portale ma assolutamente non riesce ad utilizzarlo. Per creare il primo portale basta lanciare quest'incantesimo alla prima potenza, per il secondo alla seconda e così via. Una volta creati i portali il mago può passare da uno all'altro in un round senza usare ulteriore mana. I portali possono essere distrutti solo dal mago se è presente nel posto, oppure se il luogo viene coinvolto da qualche sconvolgimento (alluvione, terremoto, crollo e così via) o da un dissolvi magie di potenza pari al numero dei portali che sono stati creati più uno (quindi se un Mago ha creato 4 portali, per dissolvere uno di questi serve una quinta potenza).

Premonizione

Raggio d'azione: -

Durata: -

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 6

Dopo essersi concentrato per un round il mago riuscirà a capire cosa accade attorno a sé nei due successivi con un leggero anticipo; in termini di gioco il mago ha un +4 in iniziativa un +3 in parare e schivare ed un +2 nel valore d'attacco. Ad ogni potenziamento è possibile prevedere un round in più.

Punizione

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4+2 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 5

La creatura toccata dal dominatore è protetta da questo incantesimo: può essere attaccata, colpita e ferita normalmente ma chi la colpisce (deve trapassare l'armatura) riceve una scarica elettrica che infligge 1d10 PF. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aumentare il danno di 1d10 PF.

Restaurare

Raggio d'azione: tocco

Durata: permanente

Area d'effetto: 1 creatura od oggetto

Tempo di lancio: 1 turno

Tiro salvezza: -

Mana: 11

Il dominatore tocca un oggetto di taglia G o una creatura di taglia M e la riporta allo stadio in cui era 24 ore prima. Non è possibile resuscitare creature in questa maniera. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare di un grado la taglia dell'oggetto e della creatura, aumentare il tempo di 24 ore (quindi alla terza potenza si riporta la creatura o l'oggetto com'era 3 giorni prima)

Sfera

Raggio d'azione: -

Durata: 1d3 minuti

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 10

Per utilizzare questo incantesimo il dominatore deve essere provvisto di una sfera di cristallo. Grazie all'incantesimo il mago vede all'interno della sfera quello che sta accadendo in un altro luogo. Il mago deve conoscere l'esatta posizione del luogo in questione e questo non deve distare più di 100km altrimenti la visione potrebbe essere alterata o addirittura fallace. La visione avviene al di sopra del luogo indicato ad un'altezza di circa 15 metri. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d3 minuti, aumentare la portata di 100km, poter variare l'altezza dal suolo di 3 metri.

Stella del nord

Raggio d'azione: 12 metri

Durata: istantanea

Area d'effetto: sfera di raggio di 6 metri

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: costituzione[5], $\frac{1}{2}$

Mana: 7

Il dominatore fa scaturire dalle proprie mani una sfera lucente che esplode nel punto indicato infliggendo 2d6 PF da schegge più 1d4 PF da freddo a chi si trova nell'area d'effetto. Volume e pericolosità nei dungeon equivalgono a quelli di una palla di fuoco. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il danno da schegge di 2d6 PF e da freddo di 1d4, aumentare il raggio d'azione di 12 metri o diminuire il raggio della sfera di 2 metri.

Terzo Occhio di Bringher

Raggio d'azione: speciale

Durata: 1d4 + 2round

Area d'effetto: speciale

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 5

L'esperto di magia crea un occhio invisibile fluttuante, che può muoversi con fattore movimento 6 (6 metri per round). Lo stregone può muovere il terzo occhio per tutta la durata dell'incantesimo e, per utilizzarlo, deve rimanere concentrato altrimenti l'occhio si ferma ma comunque non svanisce a meno che non sia finita la durata. Il mago può muovere l'occhio se la via è sgombra e può svoltare gli angoli, tuttavia non può passare attraverso fessure o fori larghi meno di 15 cm. L'occhio permette di vedere fino a 12 metri di distanza da dove è collocato e la visione è identica a quella normale del mago: con l'occhio è anche possibile utilizzare l'abilità di individuare del mago. L'esperto di magia inoltre, tramite l'occhio, può essere colpito da attacchi mediante lo sguardo (ipnosi, illusioni, il pietrificare di una medusa, etc), ma in caso di accecamento la cecità influenza l'occhio magico ma non lo sguardo normale del mago. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di $1d4 + 2$ round, dare all'occhio un raggio di sei metri di infravisione o aumentare di 12 metri la vista del terzo occhio.

2.3 Incantesimi di Incantamento

Assorbimento magico

Raggio d'azione: -

Durata: $1d6 + 1$ round

Area d'effetto: il mago

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 7

L'incantatore, una volta pronunciata la formula, assorbe tutto il mana delle magie che lo colpiscono (tranne quelle lanciate da lui e gli incantesimi ad area a meno che non siano direttamente imperniati su di lui) per tutta la durata dell'incantesimo. Il mago subisce i danni o gli effetti degli incantesimi in modo normale. Se i punti mana acquisiti vanno oltre le capacità del mago, esso li conserva per tutta la durata, eliminando quelli in eccesso a fine incantesimo. Per ogni potenziamento si aumenta la durata di $1d6$ round.

Barriera mentale

Raggio d'azione: -

Durata: $1d8$ round

Area d'effetto: il mago

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 5

Questa barriera protegge il mago da attacchi che influenzano la mente o atti a danneggiarla. Durante il tempo in cui l'incantesimo ha effetto non è possibile individuare i pensieri del mago e comunicare telepaticamente con lui. Lo charme, per avere effetto, deve avere un potenziamento in più della barriera mentre i poteri mentali hanno effetto solo se l'esper ha un valore uguale o superiore al doppio della potenza lanciata dal mago (quindi se un Mago lancia Barriera mentale alla quarta potenza, un'esper per attaccarlo deve avere almeno 8 nel potere che utilizza). Tuttavia la barriera è ininfluente su oggetti che, se indossati, provocano mutazioni o danni mentali. Per quel che riguarda le illusioni o le travisazioni, il potenziamento della barriera deve essere doppio (Per esempio un'illusione della seconda potenza non ha effetto su una barriera della quarta o superiori) ed inoltre non si riesce a scoprire un'illusione lanciata in precedenza.

Berserk

Raggio d'azione: tocco

Durata: $1d6+1$

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: empatia[3], annullamento

Mana: 6

La creatura bersaglio acquista, per tutta la durata dell'incantesimo un bonus di +4 sul valore d'attacco; i danni inferti aumentano della metà arrotondando per difetto (Es: il guerriero Babil, combattendo sotto l'effetto di Berserk, tira per le ferite ed ottiene 20; il Gorgmoth subirà 30 ($20 + 10$) ferite). Chi subisce l'incantesimo, però, impazzisce: non schiva o para gli attacchi che riceve, ed attaccherà la creatura a lui più vicina, amica o

nemica non importa. Inoltre combatterà con le migliori armi e con il maggior numero di attacchi per round consentitogli. Finché questo incantesimo è attivo, la vittima è insensibile agli incantesimi che agiscono sulla mente, ai poteri mentali, ai veleni ed ai tiri salvezza contro la morte. Una barriera mentale della stessa potenza di Berserk, se già esistente, può vanificare l'incantesimo che può essere comunque sciolto con un dissolvi magie di potenza superiore. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 1d6 round o aumentare il bonus di +2.

Charme

Raggio d'azione: 12 metri

Durata: speciale

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: intelligenza[8], annullamento

Mana: 9

Questa potente magia permette una mutazione mentale su una creatura all'interno del raggio d'azione: la vittima vedrà il mago come un amico e si fiderà ciecamente di lui. Tuttavia l'incantatore non potrà ordinare alla creatura di commettere qualche cosa contro i suoi principi morali né farle deliberatamente del male, o l'incantesimo si spezza. Alla seconda potenza è possibile forzare i principi morali della creatura (quindi un uomo onesto ruberà se ordinatogli), alla terza combatterà fino alla morte e alla quarta lo farà anche contro i suoi amici. La durata dell'incantesimo è di tanti giorni quanto è il valore della scuola del mago: durante questo tempo, se la vittima esce dal raggio d'azione, sarà momentaneamente salva dall'incantesimo che farà nuovamente effetto se essa rientrerà nel raggio d'azione. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri o allargare l'area d'effetto di 3 metri di diametro.

Confusione

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4+1

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: intelligenza [4], annullamento

Mana: 7

L'incantatore manda in confusione la mente della vittima che inizia a vagare a caso per tutta la durata dell'incantesimo a fattore movimento dimezzato; essa può dirigersi anche tra le braccia del nemico, ma se subisce ferite critiche, l'incantesimo si spezza. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o incantare una persona in più.

Disprezzo

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4+1

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: empatia[3], $\frac{1}{2}$

Mana: 8

La creatura toccata inizia ad avere disprezzo per se stessa: non crede in ciò che fa ed ha quindi un malus di -1 in intelligenza e destrezza. Se azzecca il tiro salvezza la vittima dimezza questo malus arrotondando per difetto. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il malus di -1, allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o incantare una persona in più.

Dissolvi magie

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: -

Area d'effetto: incantesimo

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 6

Questo incantesimo permette di annullare gli effetti di una qualsiasi magia; ovviamente più una magia è potente, maggiore deve essere il potenziamento del dissolvi magie. In pratica, per funzionare, il dissolvi magie deve essere fatto ad una potenza uguale o superiore della magia bersaglio. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri o creare un area d'effetto di 3 metri di raggio nel raggio d'azione

Freccia illusoria

Raggio d'azione: 30 metri

Durata: -

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

L'incantatore crea una freccia illusoria uguale alla freccia di fuoco, e la scaglia contro un bersaglio all'interno del raggio d'azione. Il danno (1d4+1) è illusorio, ma alla vittima non viene concesso il tiro salvezza poiché non ha il tempo materiale per accorgersi dell'illusione: gli effetti delle ferite illusorie si sommano a quelle delle ferite reali, ad unica condizione che il personaggio non può morire per ferite illusorie, ma sviene soltanto. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare di 1 il numero delle frecce.

Illusione

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 3d4 round

Area d'effetto: 3X3X3 metri cubi (cubo)

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: intelligenza[7], annullamento

Mana: 6

Il mago crea un'illusione che rientri nel campo dell'incantesimo: tutti coloro che si trovano nel raggio d'azione vedono l'illusione. I gradi dell'illusione sono quattro: visiva, sonora, odorosa e termica. Alla prima potenza l'illusione contiene solo una di queste componenti, mentre le altre vengono aggiunte una ad ogni potenziamento successivo. Occorre quindi una quarta potenza per ottenere un'illusione che soddisfi tutti i quattro requisiti. Il mago deve stabilire prima cosa farà e come si muoverà la sua illusione, in modo da non rimanere concentrato durante l'incantesimo, in accordo con la durata. Può tuttavia decidere al momento (cioè round dopo round) quello che farà l'illusione, ma deve rimanere concentrato e se distratto l'illusione scompare. Il giocatore deve scegliere prima di lanciare l'incantesimo quale di queste due metodologie utilizzare. Inoltre questo incantesimo non può assolvere la funzione di altri incantesimi illusori (come metamorfosi e travisazione) né consente di far cambiare sembianze ad una persona (come l'abilità travestimento). Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 18 metri, aumentare la durata di 2d4 round o aumentare lo spigolo del cubo di 3 metri.

Invisibilità

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4+2 Turni

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

L'esperto di magia rende invisibile una persona al solo tocco: tutti gli oggetti indossati o impugnati diventano invisibili a loro volta, mentre fasci di luce ed oggetti che cadono a terra sono visibili. Se la persona invisibile attacca un'altra creatura quest'ultima ha una penalità di -4 su schivare o parare e la magia si spezza; questo vale per qualsiasi azione offensiva. Anche iniziare a formulare un incantesimo o parlare annulla l'effetto dell'invisibilità. Ad ogni potenziamento è possibile: creare un'area d'effetto di 3 metri (colpisce le persone e non gli oggetti), attaccare una volta o lanciare un solo incantesimo istantaneo senza diventare visibili, aumentare la durata di 1d4 turni.

Ipnosi

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 2d4 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: empatia[3], annullamento

Mana: 7

L'esperto di magia ipnotizza una persona e può ordinare ad essa qualsiasi cosa: poiché l'ipnosi è uno stato di dormiveglia, i riflessi della persona incantata saranno appannati e non potrà combattere, ma basterà il minimo trauma per risvegliarla; nel caso in cui venga attaccata avrà un malus di -3 sulla difesa e quindi si risveglierà. Tuttavia è possibile rivolgerle parecchie domande alle quali risponderà il vero (o ciò che crede che sia vero) e con esattezza; per ogni domanda serve un round per la formulazione e un round per la risposta della vittima. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 2d4 round o ipnotizzare tutte le persone in un area di raggio 3 metri.

Ispirazione

Raggio d'azione: tocco

Durata: 2d4 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

La persona toccata dal mago (non il mago stesso) risveglia in un sol colpo tutte le sue forze e riceve un bonus di +1 in valore d'attacco e forza, qualsiasi punteggio esse abbiano. Questo incantesimo non è cumulabile con altri dello stesso tipo come Berserk o colpire. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 1d4 round, allargare l'area d'effetto di 3 metri di raggio o aumentare il bonus di +1.

Metamorfosi

Raggio d'azione: tocco

Durata: 2 turni

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: intelligenza[1], annullamento, speciale

Mana: 8

L'incantatore tocca una creatura e la trasforma in un'altra grazie a un'illusione. La trasformazione avviene in un round (tempo di lancio). Se la creatura non è consenziente essa ha diritto ad un tiro salvezza in costituzione per annullare gli effetti della magia. Chi vede l'illusione può dichiarare di non crederci ed ha quindi diritto al tiro salvezza che, se riesce, rivela il trucco, altrimenti ci si crede. Con un potenziamento è possibile creare una metamorfosi vera: in questo caso il tiro salvezza è inutile e l'incantesimo è scopribile solo con realtà, dissolvi magie e simili. La creatura toccata acquista solo le sembianze della creatura prescelta e non le caratteristiche (un pesce non respira sott'acqua ed un falco non vola) e non può essere trasformata in esseri di misura troppo differente: è concessa la variazione di un grado (per esempio una creatura di stazza G può essere mutata in una M o E, ma non in una P o Ga.). Alla terza potenza si acquistano anche la totale capacità motoria e respiratoria della creatura in questione, mentre alla quarta se ne acquistano bonus al danno ed attacchi. Non si acquistano mai in nessun caso attacchi speciali, poteri speciali, poteri mentali e poteri magici. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 2 turni o far variare le dimensioni della creatura di una taglia in più.

Mummificazione

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d8+1 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: speciale

Mana: 4

L'esperto di magia trasforma un uomo in un non-morto; naturalmente ne acquisisce solo l'aspetto e non i vantaggi: i non-morti non lo attaccheranno (questa particolare illusione ha effetto sui non-morti) ma quelli con intelligenza 10 o più possono tentare il tiro salvezza per scoprire l'illusione. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d8 round o trasformare l'uomo in un non-morto d'ordine superiore al primo (max terzo). Inoltre l'uomo toccato non può attaccare, pronunciare incantesimi o parlare, altrimenti la magia si spezza.

Rete di Bringer

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: 1d4+1 round

Area d'effetto: 3X3 metri quadri (quadrato)

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: speciale, annullamento

Mana: 6

Grazie a questo incantesimo, che deve essere lanciato sul suolo, compare nell'area d'effetto una rete illusoria: chi fallisce il tiro salvezza in intelligenza[7], crede di essere imprigionato e non riuscirà a liberarsi per i primi 2 round; passato questo tempo si ha diritto ad un tiro salvezza (sempre in intelligenza[7]), per scoprire l'illusione, ogni due round. Utilizzando due potenziamenti si ottiene una rete magica solida: in questo caso si effettua solo un unico Tiro Salvezza in destrezza[5]. Per ogni potenziamento non riservato a questo scopo è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aggiungere un quadrato di 3x3 metri all'area d'effetto.

Sdoppiamento

Raggio d'azione: 12 metri

Durata: 1d6 round

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 3

L'esperto di magia sdoppia sé stesso ed al suo interno appare un'immagine illusoria della sua persona che può comandare come vuole nel raggio di 12 metri: le immagini devono stare ad un massimo di 3 metri le une dalle altre e dal mago, toccano comunque terra ed in caso di dislivelli appariranno coi piedi a terra. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d6 round o aumentare di 1 il numero delle immagini illusorie. N.B.: Se un'immagine viene colpita, essa scompare; il mago può confondersi agilmente tra i suoi doppi tanto che, prima di essere colpito, vengono colpite le immagini illusorie.

Sonno

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4 ore

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: empatia[2], annullamento

Mana: 9

L'incantatore addormenta la vittima per induzione nervosa. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4 ore o allargare il raggio dell'area d'effetto di 3 metri. N.B.: Se la durata, grazie ai potenziamenti, arriva a 5d4 ore, il mago può decidere di uccidere la vittima anziché addormentarla.

Travisazione

Raggio d'azione: 12 metri

Durata: 2d4 round

Area d'effetto: cerchio di raggio di 6 metri

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: speciale, annullamento

Mana: 8

L'incantatore fa in modo che le vittime travisino la realtà, creando un paesaggio diverso da quello reale. Coloro che stanno all'interno dell'area d'effetto hanno diritto ad un tiro salvezza in intelligenza[7]. Chi supera il tiro salvezza o chi rimane fuori dall'area d'effetto non vede il paesaggio e quindi **non si accorge che l'incantesimo è stato lanciato**. La prima potenza consente una travisazione soltanto visiva, mentre con altri potenziamenti è possibile aggiungere le componenti sonore, odorose e termiche. L'aggiunta di una componente all'incantesimo base aumenta la difficoltà del TS di un punto. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 12 metri, aumentare la durata di 2d4 round o allargare il raggio dell'area d'effetto di 6 metri. N.B.: L'incantesimo di travisazione fa variare la natura del paesaggio non il paesaggio in se: se c'è un burrone e l'incantatore vuol far apparire un paesaggio infernale il burrone cambierà aspetto ma non sparirà.

2.4 Incantesimi di Manipolazione

Aracnide

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1 Turno

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 5

La persona toccata dal mago acquista l'abilità del ragno: può arrampicarsi sulle pareti, strisciare sotto i soffitti o attraversare la ragnatela (anche quella dell'incantesimo) con fattore movimento 6 a cui non si applicano modificatori. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1 Turno, aumentare il fattore movimento di 3 metri o incantare una persona in più.

Armatura

Raggio d'azione: -

Durata: 1d6+1 round

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 5

Il mago viene protetto con un bonus di +2 sul danno e quindi ogni attacco da qualsiasi direzione sarà meno efficace. Anche gli attacchi magici (tranne quelli che specificatamente non tengono conto del bonus al danno) saranno meno efficaci. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 1d6 round o aumentare il bonus di +1.

Colpire

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1d6+1 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 5

La creatura incantata riceve un bonus di +2 sul valore d'attacco per tutta la durata dell'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d6 round o aumentare il bonus di +1.

Debolezza magica

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4+1 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: intelligenza[6], annullamento

Mana: 5

Il manipolatore tocca un altro mago: se egli non supera il tiro salvezza, dovrà spendere due punti mana in più per ogni incantesimo lanciato. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aumentare la penalità di 2 mana.

Disintegrare

Raggio d'azione: Tocco

Durata: istantanea

Area d'effetto: 1 oggetto

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: Costituzione[2], annullamento

Mana: 6

Il manipolatore disintegra, al tocco, un oggetto di taglia G. Se l'oggetto è magico l'incantesimo è inefficace: per ogni bonus o potere magico posseduto da tale oggetto, occorrono due potenziamenti. Con un potenziamento in più è possibile disintegrare 1 creatura di taglia M, ma questa ha diritto ad un tiro salvezza in costituzione che, se riesce, vanifica l'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare di un grado la taglia della creatura o dell'oggetto da disintegrare, aumentare il raggio d'azione di 3 metri o disintegrare un oggetto in più.

Dissolvi magie

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: -

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 6

Questo incantesimo permette di annullare gli effetti di una qualsiasi magia; ovviamente più una magia è potente, maggiore deve essere il potenziamento del dissolvi magie. In pratica, per funzionare, il dissolvi magie deve essere fatto ad una potenza uguale o superiore della magia bersaglio. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri o creare un area d'effetto di 3 metri di raggio nel raggio d'azione

Fiamma Localizzante

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: 1d6 + 1 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: destrezza[5], annullamento

Mana: 6

Il mago si concentra e lancia una piccola fiammella azzurra su di una creatura bersaglio all'interno del raggio d'azione: questa creatura, se fallisce il tiro salvezza, verrà circondata da un alone azzurro molto simile ad una fiamma e da questo momento in poi tutti gli altri ricevono un bonus di +4 sulla sua individuazione; l'alone è distinguibile anche in una zona in cui sia stato lanciato un incantesimo tenebre di potenza uguale od inferiore. Occorre specificare che il mago che lancia questo incantesimo deve vedere la creatura bersaglio. Poiché l'incantesimo è parecchio coreografico la creatura bersaglio che fallisce il tiro salvezza dovrà anche eseguire un check di coraggio (difficoltà 26) o fuggire. Per ogni potenziamento è possibile aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d6 round, colpire una creatura in più o aumentare di +4 il bonus di individuare.

Forza

Raggio d'azione: tocco

Durata: 2d4 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

La creatura toccata riceve un +1 in forza qualunque essa sia ed il totale può superare 12. La creatura riceve tutti i benefici della nuova forza. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 2d4 round, aumentare il bonus di +1.

Freccia argentata

Raggio d'azione: 30 metri

Durata: -

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

Il manipolatore crea al suo fianco una freccia di ghiaccio color argento che colpisce automaticamente un bersaglio scelto dal mago nel raggio d'azione infliggendo 1d4 PF da freddo. Le creature immuni al freddo subiscono solo le ferite da impatto, quelle fatte di fuoco (per esempio gli elementali del fuoco) raddoppiano il danno causato dal freddo. Anche i llicantropi raddoppiano il danno. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 30 metri, aumentare di 1 il numero delle frecce, aumentare di 1d4 il danno da freddo per una freccia.

Freccia di fuoco

Raggio d'azione: 30 metri

Durata: -

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 8

Il manipolatore materializza accanto a sé una freccia incandescente e la lancia contro il bersaglio: la freccia colpisce automaticamente ed infligge 1d4+1 danni. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 30 metri, aumentare di 1 il numero delle frecce o aumentare il danno di 1d4 +1 per una singola freccia.

Fulmine

Raggio d'azione: tocco

Durata: -

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: destrezza[8], $\frac{1}{2}$

Mana: 7

L'esperto di magia fa scaturire dalle proprie mani una scarica elettrica che infligge 2d10 danni alla creatura toccata. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, colpire una creatura in più (con il tocco al massimo due creature) o aumentare il danno di 2d10.

Levitazione

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1 turno

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 4

Il manipolatore può far levitare sé stesso o un oggetto con un limite di 60 chilogrammi e con una direzionalità alto/basso. Il mago, o l'oggetto, si muovono con fattore movimento 6. Ad ogni potenziamento è possibile:

aumentare il peso di 60 Kg, muoversi in tutte le direzioni o aumentare il fattore movimento di 6 metri per round, allargare il raggio d'azione di 6 metri.

Manipolazione Elementare

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 2d4+1 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 9

Quest'incantesimo influisce su creature umanoidi ed ha due effetti tra cui scegliere:

1. Il mago fa variare di due punti una caratteristica principale per tutta la durata dell'incantesimo, ma non può ridurle a zero. Per ogni potenziamento è possibile far variare di un punto in più;
2. Il mago scambia due caratteristiche di base e per ogni potenziamento ne scambia una in più. Il mago le può scambiare come vuole a suo arbitrio.

La Manipolazione Elementare fa variare anche i modificatori. Ad ogni potenziamento, oltre a quello già descritto, è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri o aumentare la durata di 2d4 round. NB: l'incantesimo non è cumulabile né con se stesso né con altri incantesimi dello stesso tipo ed inoltre non è possibile lanciarlo su sé stessi.

Nebbia

Raggio d'azione: 0

Durata: 1d6 round

Area d'effetto: 6X3X3 metri cubi

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: destrezza[6], speciale

Mana: 7

Il mago crea davanti a sé una nebbia con volume 6X3X3: chi sta all'interno non riesce a vedere a più di mezzo metro di distanza e questo comporta una penalità di -3 sul valore d'attacco e sulla parata mentre la schivata riceve un malus di -2. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d6 round, aggiungere due cubi 3x3x3 al volume base, rendere la nebbia maleodorante (tutte le creature tentano di uscire smettendo di combattere), rendere la nebbia tossica (infligge 1d8 PF ogni round più 1d8 per ogni potenziamento aggiuntivo), far diventare gelida la nebbia (assorbe 1 punto costituzione ogni round; la costituzione viene recuperata al ritmo di 1 punto al turno). N.B.: Il tiro salvezza in destrezza serve per uscire dall'area d'effetto prima che la nebbia abbia efficacia, pertanto se successivamente si attraversa la nebbia se ne subiscono gli scompensi senza tiro salvezza. La nebbia gelida, inoltre, è particolarmente efficace sui non-morti che, se non superano un tiro salvezza in costituzione, fuggono per tutta la durata dell'incantesimo, altrimenti combattono normalmente.

Portale di Rawkill

Raggio d'azione: -

Durata: permanente

Area d'effetto: speciale

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 8

Con questo incantesimo l'esperto di magia crea un portale personale in un dato punto: solo lui può vedere ed utilizzare questo portale. Per creare il primo portale basta lanciare quest'incantesimo alla prima potenza, per il secondo alla seconda e così via. Una volta creati i portali il mago può passare da uno all'altro in un round senza usare ulteriore mana. I portali possono essere distrutti solo dal mago se è presente nel posto, oppure se il luogo viene coinvolto da qualche sconvolgimento (alluvione, terremoto, crollo e così via) o da un dissolvi magie.

Ragnatela

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: permanente

Area d'effetto: 3X3X3 metri cubi

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: speciale

Mana: 6

Il manipolatore può lanciare quest'incantesimo soltanto in luoghi chiusi o in posti ove la ragnatela possa attaccarsi, altrimenti essa cade per terra e si squaglia. Viene creata una ragnatela che occupa un volume di 3x3x3 metri cubi e chiunque attraversi questa zona deve tentare un tiro salvezza in destrezza[7]: se fallisce rimane bloccato, se riesce il FM viene ridotto ad un terzo (si arrotonda per eccesso) finché rimane nell'area ove è presente la ragnatela. All'interno di essa non si potrà nemmeno combattere o schivare altrimenti si dovrà ripetere il tiro salvezza. Una volta rimasti impigliati, per liberarsi, occorre un check di forza con almeno 28 se la ragnatela viene lanciata alla prima potenza. Si aggiunge un +4 ad ogni potenza aggiuntiva. Chi si libera subisce comunque la riduzione del FM. In luoghi aperti è possibile porre la ragnatela tra due alberi, tra due case o in tutti i luoghi dove possa attaccare. In più, grazie alla sua magica natura, c'è solo il 50% che il fuoco normale riesca a bruciarla, mentre quello magico brucia normalmente. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare l'area d'effetto di 3x3x3 metri cubi o, come già detto, aumentare di 4 il check di forza per liberarsi dalla ragnatela.

Rete di Bringer

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: 1d4+1 round

Area d'effetto: 3X3 metri quadri (quadrato)

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: speciale, annullamento

Mana: 6

Grazie a questo incantesimo, che deve essere lanciato sul suolo, compare nell'area d'effetto una rete illusoria: chi fallisce il tiro salvezza in intelligenza[7], crede di essere imprigionato e non riuscirà a liberarsi per i primi 2 round; passato questo tempo si ha diritto ad un tiro salvezza (sempre in intelligenza[7]), per scoprire l'illusione, ogni due round. Utilizzando due potenziamenti si ottiene una rete magica solida: in questo caso si effettua solo un unico Tiro Salvezza in destrezza[5].

Scossa Empatica

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: 1d6 + 1 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: Empatia[8], annullamento

Mana: 9

L'esperto di magia colpisce con questo incantesimo una creatura all'interno del raggio d'azione: da quel momento in poi, per tutta la durata dell'incantesimo, i poteri mentali di quella creatura saranno inibiti a meno di un dissolvi magie. Se questo riesce rimane immune agli effetti dell'incantesimo. Per ogni potenziamento è possibile aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d6 round o creare un area d'effetto di 3 metri di raggio.

Trappola di ghiaccio

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: speciale

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: 2 round

Tiro salvezza: destrezza[6], $\frac{1}{2}$

Mana: 7

Il manipolatore crea una trappola magica piazzandola in un punto all'interno del raggio d'azione: la trappola rimane in attesa finché qualcuno non la fa scattare; se una creatura passa in quella zona, dal terreno esce un getto d'aria gelida che procura 2d6 PF da assiderazione. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 9 metri o aumentare il danno di 2d6 PF.

Velocità

Raggio d'azione: -

Durata: 1 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 9

Il mago tocca una creatura ed essa guadagna 1 azione per il round successivo al lancio dell'incantesimo. L'azione consente di eseguire un attacco e una difesa in più, ma nel caso si utilizzassero abilità speciali come sesto senso o freddezza, si aggiungono un attacco e una difesa senza alcun tipo di bonus o malus.

Esempio. *Zerel, il guerriero delle spade, ha 3 in sesto senso e quindi può effettuare due attacchi per round con un malus di -1 sul primo attacco e di -2 sul secondo. Se su Zerel venisse lanciato questo incantesimo potrebbe effettuare un attacco in più per round, quindi 3: il primo senza malus, il secondo con -1 e il terzo con -2. Questo conteggio varrebbe anche per le sue difese, schivate o parate.*

Con questo incantesimo non è invece possibile lanciare due incantesimi nello stesso round: infatti la formula di una magia deve rispettare determinati ritmi e tempistiche per poter funzionare. Lo stesso vale per i poteri mentali e per le preghiere.

Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1 round o dare 1 azione in più alla creatura (massimo 2 azioni per round).

2.5 Incantesimi di Negromanzia

Barriera negativa

Raggio d'azione: -

Durata: 2d4 round

Area d'effetto: il mago

Tempo di lancio: -

Mana: 7

Il negromante si circonda di una barriera d'energia negativa: è immune al freddo (anche magico), allo charme della stessa potenza con cui lancia l'incantesimo, a bloccaggio e sonno. I non-morti non lo attaccano se non lo si ordina loro specificatamente; inoltre chi lo tocca perde 1 punto in destrezza che recupera in un turno. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 2d4 round.

Dardo oscuro

Raggio d'azione: 30 metri

Durata: -

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: costituzione[6], $\frac{1}{2}$

Mana: 7

Il necromante crea un dardo nero e lo scaglia contro un bersaglio entro il raggio d'azione. La vittima perde 1 punto di costituzione (con tutte le modifiche annesse) che riguadagna dopo 1 turno; se chi riceve l'attacco supera un tiro salvezza in costituzione perde solo la metà dei punti (per difetto quindi alla prima potenza non perde punti). Se la vittima prescelta è un non-morto del primo ordine, egli fugge per un turno. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 30 m, aumentare di 1 il numero delle frecce, diminuire la costituzione di 1 punto in più o aumentare la durata di 1 turno. N.B. Se la costituzione della vittima scende a zero, essa muore e, entro due giorni, diventa un non-morto di prim'ordine scelto dal mago. Se invece la vittima perde in un sol colpo almeno un terzo della propria costituzione essa sviene per 1d4 round.

Dissolvi magie

Raggio d'azione: 6 metri

Durata: -

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 6

Questo incantesimo permette di annullare gli effetti di una qualsiasi magia; ovviamente più una magia è potente, maggiore deve essere il potenziamento del dissolvi magie. In pratica, per funzionare, il dissolvi magie deve essere fatto ad una potenza uguale o superiore della magia bersaglio. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri o creare un area d'effetto di 3 metri di raggio nel raggio d'azione

Esplosione

Raggio d'azione: 12 metri

Durata: istantanea

Area d'effetto: sfera di raggio di 6 metri

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: costituzione[8], $\frac{1}{2}$

Mana: 7

Tra le mani del mago si forma una piccola sfera nera che esplode nel punto indicato, all'interno del raggio d'azione, infliggendo 2d8 Pf a chi si trova nell'area d'effetto. Il volume dell'esplosione è 891 metri cubi vale a dire 33 cubi (circa) con uno spigolo di 3 metri: può essere quindi pericoloso utilizzare questo incantesimo in grotte o dungeon. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il danno di 2d8 ferite, diminuire il raggio della sfera di 2 metri o aumentare il raggio d'azione di 12 metri.

Falce di Sator

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1d6+1 round

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

Dopo aver lanciato l'incantesimo, si materializza al fianco del mago una falce (sospesa a mezz'aria) di color grigio chiaro. La falce è consistente al tatto, ma non sembra fatta di alcun materiale conosciuto (forse il solo Sator ne potrebbe spiegare l'origine) e né la sua lama, né il manico possono essere spezzati o scalfiti. Tiene conto delle armature e può parare. Il mago può manovrare la falce (senza toccarla) fino a una distanza massima di 3 m. Per calcolare il valore d'attacco il mago utilizzerà il valore di magia della sua scuola (max 12) sommato alla destrezza più 1d12. E' bene notare che il mago durante il periodo di controllo della falce non può lanciare alcun incantesimo ma può, comunque, dissolvere la falce in qualsiasi momento. I danni (2d8) inferti dalla falce, sono considerati magici e colpiscono tutte le creature tranne quelle immuni alla magia. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare di 3 metri il raggio di azione della falce, aumentare di 1d6+1 la durata dell'incantesimo, infliggere, per ogni colpo andato a segno 1d8 danni aggiuntivi da putrefazione (immunità ai non-morti) o aumentare di +4 il valore d'attacco (max 12)

Freccia d'ossa di Necrorius

Raggio d'azione: 30 metri

Durata: -

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: costituzione[6], $\frac{1}{2}$

Mana: 6

Dalle mani del negromante scaturisce una freccia formata da ossa (simili a falangi umane) che colpisce automaticamente un bersaglio all'interno del raggio d'azione infliggendo 1d8+1 PF. Poiché la freccia danneggia anche gli oggetti, nell'assegnazione dei punti ferita si deve tener conto dell'armatura; spetta comunque al

lanciatore indicare che parte del corpo colpire. Inoltre la creatura ha diritto ad un tiro salvezza in costituzione che dimezza i punti ferita subiti. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 30 metri, aumentare il danno di 1d8+1 o lanciare una freccia in più.

Fuoco oscuro

Raggio d'azione: il mago

Durata: 1d6 round

Area d'effetto: il mago

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 6

Questa magia nera permette, a chi la usa, di far scaturire, dalle proprie mani, due fiamme nere che permangono per 1d6 round. Se il negromante tocca o colpisce (anche solo l'armatura) una creatura provoca 1d10 punti ferita al busto (l'armatura va contata) ed un malus di -1 in destrezza che la vittima recupera al ritmo di 1 punto ogni turno: con un tiro salvezza in costituzione[6] è possibile dimezzare i danni ed evitare il malus in destrezza. Ad ogni potenziamento è possibile: aggiungere 1d10 PF o un -1 in destrezza, colpire a distanza di 6m + 6m per ogni potenziamento aggiuntivo o aumentare la durata di 1d6.

Lampo di luce di Necrorius

Raggio d'azione: il mago

Durata: istantanea

Area d'effetto: cerchio di raggio di 3 metri

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: speciale

Mana: 6

Questo Incantesimo fa brillare di una luce intensissima colui che lo lancia. Questa luminosità si propagerà istantaneamente fino a riempire l'intera area d'effetto, una sfera del raggio di 3 metri avente come centro il corpo del Mago. La luce è particolarmente dolorosa per le creature non morte, che subiranno un danno pari a 2d6 punti ferita. Inoltre i non morti colti all'interno dell'area di luce dovranno eseguire un Tiro Salvezza in Destrezza[7]. Se il Tiro Salvezza viene superato, tali creature non subiranno ulteriori effetti. Il fallimento del Tiro Salvezza farà desistere temporaneamente (1d4+1 round) i non morti dall'attaccare il Necromante. Le creature viventi all'interno dell'area d'effetto (ad esclusione del Lanciatore) devono superare un Tiro Salvezza in destrezza[7] per non rimanere temporaneamente accecate (2 round). Ad ogni potenziamento è possibile: ampliare il raggio dell'area d'effetto di 3 metri o aumentare di 2d6 le ferite inflitte ai non-morti.

Mortificazione

Raggio d'azione: tocco

Durata: 3 attacchi

Area d'effetto: 1 arma da taglio o punta

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: Costituzione[2], Annullamento

Mana: 9

Quest'incantesimo fu la base per un'arte rituale denominata appunto MORTIFICAZIONE. Il mago trasferisce parte del potere del piano negativo in un'arma da taglio o da punta usandosi come tramite. Il processo dura 1 round. L'arma rimane incantata per 2 attacchi e chi rimane, anche leggermente, ferito da quell'arma muore all'istante se fallisce il tiro salvezza. Le creature immuni alle armi magiche +1 o superiori non subiscono l'incantesimo se l'arma di base non può ferirle. Non è possibile uccidere in questo modo creature aventi a che fare col piano negativo o con quello infernale, ma si ottiene soltanto un bonus di +2 sul tiro per le ferite. L'utilizzo di quest'incantesimo su armi sacre, benedette o artefatti spesso può riflettere il flusso mortale sul mago (70%). Se utilizzato su armi magiche l'incantesimo può non funzionare: per ogni punto bonus o potere dell'arma si ha un 10% che Mortificazione non funzioni. E' possibile soltanto un potenziamento col quale raddoppiare il numero degli attacchi.

Mummificazione

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4+2 round

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: Intelligenza[5], annullamento

Mana: 4

L'esperto di magia trasforma un uomo in un non-morto; naturalmente ne acquisisce solo l'aspetto e non i vantaggi: i non-morti non lo attaccheranno (questa particolare illusione ha effetto sui non-morti) ma quelli con intelligenza 10 o più possono tentare il tiro salvezza per scoprire l'illusione. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d4 round o trasformare l'uomo in un non-morto d'ordine superiore al primo (max terzo). Inoltre l'uomo toccato non può attaccare, pronunciare incantesimi o parlare, altrimenti la magia si spezza.

Potere nero

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d4 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

Il negromante entra in contatto col piano negativo, trasferendo il potere di tale piano alla creatura toccata (o a se stesso) che da quel momento e per tutta la durata dell'incantesimo, diviene il primo in iniziativa senza bisogno di check. Se due creature hanno subito lo stesso incantesimo, agirà per prima quella con destrezza più elevata. Per ogni potenziamento si possono effettuare le seguenti azioni: aumentare la durata di 1d4 round o dare alla creatura un attacco in più per round.

Putrefazione vegetale

Raggio d'azione: -

Durata: -

Area d'effetto: cerchio di raggio di 9 metri

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 7

Il necromante, mediante la formula magica, trasferisce alcune essenze dal piano negativo al primo piano materiale e le libera nell'area d'effetto causando l'immediato inizio del processo di putrefazione che arriva al termine nel giro di tre round. Una volta iniziato non c'è verso di fermarlo, nemmeno con dissolvi magie. Vengono intaccate solo le forme di vita vegetali, mentre gli animali fuggono atterriti dalla zona prima che la magia sortisca i suoi effetti. Le creature vegetali intelligenti hanno diritto ad un tiro salvezza contro magia (Costituzione[4]). Per ogni potenziamento è possibile raddoppiare il raggio d'azione. ATTENZIONE!! Quest'incantesimo è estremamente malvagio ...

Tenebre

Raggio d'azione: -

Durata: 1d4 +1 round

Area d'effetto: cerchio di raggio di 6 metri

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: -

Mana: 7

Attorno al mago per tutta l'area d'effetto dell'incantesimo calano improvvisamente le tenebre più fitte: tutte le luci sono inutili, (tranne quelle d'origine magica) e persino l'infravisione non permette di distinguere più nulla. Solamente il mago che ha lanciato l'incantesimo è in grado di vedere perfettamente tutto ciò che lo circonda; naturalmente sono evidenti i vantaggi che può trarre da questa situazione: potrà ad esempio attaccare con un bonus di +4 sul valore d'attacco, oppure potrà nascondersi in attesa dell'occasione per

colpire gli avversari. Tuttavia una creatura colpita da un attacco mentre l'incantesimo ha effetto, può, se vuole contrattaccare nella direzione in cui ha ricevuto il colpo, ottenendo però una penalità di -4 sul valore d'attacco. Questo incantesimo può essere dissolto dal mago che lo ha lanciato in qualsiasi momento, oppure con un incantesimo di dissolvi magie oppure con una luce magica della medesima potenza. Ovviamente sono immuni a quest'incantesimo i non-morti e tutte le creature che non si servono della vista per localizzare un bersaglio. Per ogni potenziamento è possibile aumentarne la durata di 1d4+1 round o aumentarne l'area d'effetto di 3 metri di raggio.

Terreno maledetto di Sator

Raggio d'azione: 12 metri

Durata: 2d4 round

Area d'effetto: 6X3 metri quadri

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: destrezza[8], annullamento

Mana: 6

Appena lanciato l'incantesimo, chiunque si trovi nell'area d'effetto viene afferrato per le caviglie da una o due mani scheletriche uscenti dal terreno. Chi supera un tiro salvezza in destrezza riesce ad uscire dall'area d'effetto prima di essere afferrato. Il massimo numero di mani dalle quali si può essere afferrati è due ed il terreno può generare fino a quattro mani per ogni quadrato 3X3; comunque il terreno tenta di imprigionare il maggior numero di creature possibili. Chi rimane imprigionato non riesce a muoversi dalla propria posizione, ma può tentare di liberarsi con un check di forza ottenendo 28 o più per ogni mano o distruggendo le mani infliggendo a loro almeno 6 punti ferita ciascuna; una mano distrutta non può essere rigenerata. Chi entra nell'area d'effetto dopo il lancio dell'incantesimo deve effettuare un tiro salvezza in destrezza o essere afferrato a sua volta. Quest'incantesimo non ha effetto sui Non-Morti. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 2d4 round, aggiungere all'area d'effetto un rettangolo 6X3, aumentare di 2 il numero delle mani per ogni quadrato 3X3, aumentare il check di forza per liberarsi di 2 o aumentare di 2 i punti ferita di ciascuna mano.

Terrore

Raggio d'azione: -

Durata: 1d6 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: empatia[5], speciale

Mana: 5

Il flusso negativo del mago colpisce la creatura prescelta che deve tentare un tiro salvezza: se fallisce essa fugge atterrita per 1d6 round. Se invece riesce si terrà ad almeno 6 metri dal mago; se non è possibile stargli così lontano cercherà comunque di evitarlo. L'incantesimo non ha alcun effetto sui non-morti. Per ogni potenziamento l'area d'effetto diviene un cubo di spigolo di 3 metri che si allarga di 3 metri ad ogni potenza aggiuntiva.

Tocco mortale

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1d6 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: costituzione[1], annullamento

Mana: 6

L'esperto di magia tocca una creatura in una parte del corpo: se essa fallisce il tiro salvezza, quella parte del corpo è paralizzata per 1d6 round. Con un potenziamento è possibile: paralizzare completamente una creatura di stazza M o inferiore, aumentando di un grado per ogni potenziamento; con un potenziamento aggiuntivo è possibile uccidere quella creatura. Ad ogni potenziamento aggiuntivo è consentito: allargare il raggio d'azione a 9 metri più altri 9 per ogni altro potenziamento.

Trasfigurazione

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: permanente

Area d'effetto: 1 persona

Tempo di lancio: -

Tiro salvezza: empatia[3], annullamento

Mana: 8

Quest'incantesimo è noto anche come maledizione dello zombie a causa degli effetti psicologici che subisce la vittima. Il negromante utilizza il suo flusso negativo per modificare l'aspetto della vittima: il volto della persona influenzata, se fallisce il tiro salvezza, rimane trasfigurato ed impossibile da riconoscere. A causa dello shock la vittima perde 1 punto di empatia subito, più un altro ogni mese. Quando l'empatia scende a zero, la persona non è più in grado di stare con gli altri e come impazzita fugge da qualsiasi essere vivente. Se la trasfigurazione viene eliminata la persona colpita recupera i punti empatia al ritmo di 1 la settimana. Per ogni potenziamento è possibile: allungare il raggio d'azione di 9m o colpire una persona in più.

Trasmigrazione

Raggio d'azione: il mago

Durata: 1d6 + 1 round

Area d'effetto: il mago

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Mana: 5

Con questo potente incantesimo, l'esperto di magia si pervade di uno spirito malefico e guadagna un +2 in una qualsiasi abilità a scelta tra: Acrobazia, Lottare, Scudo, Schivare o un'abilità legata ad un'arma. Per ogni potenziamento è possibile: prolungare la durata di 1d6 round, aumentare il bonus di +1

Indice

1	Poteri mentali	2
1.0.1	Raggio d'azione	2
1.0.2	Limite d'uso	2
1.0.3	Accondiscendenza e Forzatura	2
1.1	Psicoscienza	2
1.2	Telepatia	4
1.3	Psicocinesi	4
2	Magia	6
2.0.1	Il Mana	6
2.0.2	Vie di magia e specializzazione	6
2.0.3	Struttura degli incantesimi	7
2.0.4	Lancio di un incantesimo	7
2.0.5	Impedimenti al lancio	8
2.0.6	Traccia dell'incantesimo lanciato	8
2.0.7	Assegnare i primi incantesimi	8
2.0.8	Acquisire incantesimi	8
2.1	Lista degli Incantesimi	10
2.2	Incantesimi di Dominazione	11
2.3	Incantesimi di Incantamento	15
2.4	Incantesimi di Manipolazione	20
2.5	Incantesimi di Negromanzia	25