

ARCAN MITH

**INCANTESIMI**

# Capitolo 1

## Poteri mentali

### Percezione cerebrale [2]

Permette di individuare con esattezza esseri pensanti nel raggio d'azione: tuttavia si individuano esseri pensanti non più piccoli di una stanza P e non più grande di una stanza G.

### Simbolo mentale [2]

Può essere utilizzato su qualsiasi creatura intelligente e 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 turno. 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. Tuttavia 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 ma il secondo rimane per 1d4 giorni. 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.

### Colpo psichico [2]

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.

### Frammentazione mnemonica [3]

La vittima perde la memoria per 1d4 round rimanendo in uno stato confusionale e smettendo di combattere. La frammentazione termina prima se la vittima subisce un discreto shock: per esempio se viene attaccata essa cerca di difendersi da subito con una penalità di -2 dopo di che riacquista la memoria. E' possibile però durante lo stato confusionale aggirarla per colpirla alle spalle. Utilizzando il potere per 4 round consecutivi sulla stessa vittima si provoca una perdita permanente.

## Telepatia [3]

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.

## Induzione nervosa [3]

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. Se riesce non scopre il trucco, ma il pensiero non farà variare idee o decisioni.

## Visione [3]

Si vede ciò che vede la vittima che deve essere all'interno del raggio d'azione o aver subito precedentemente simbolo mentale.

## Esplorazione cerebrale [4]

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.

## Controllo volontà [4]

Potere che può essere utilizzato anche come azione difensiva rinunciando comunque alla parata ed all'azione nello stesso tempo. Si controlla uno ed un solo attacco della vittima indirizzandolo dove si vuole con il tiro per colpire e per le ferite della vittima stessa. Se la vittima ha più attacchi perde i rimanenti. Tuttavia non è possibile far suicidare la vittima o farla rimanere ferma immobile o il potere non ha effetto. Se la vittima agisce per prima utilizzando un potere od un incantesimo non è possibile prendere il controllo del suo attacco, altrimenti sì. Non è possibile deviare le parate o impedire le schivate, mentre è possibile spostarla del suo intero fattore movimento a patto che la vittima sia condiscendente e la si muove a prescindere dalle sue condizioni fisiche; nel caso in cui essa sia confusa la manovra riesce senza che la vittima possa contrastarla.

## Telecinesi [4]

Si spostano oggetti (max 100 kg) nel raggio d'azione con velocità variabile, da 32 m/s per i più leggeri a 0.5 m/s per i più pesanti. In questo caso il raggio d'azione si calcola anche verso l'alto di tanti metri quanto è il valore che l'esper ha in questo potere. Verso l'alto si spostano oggetti per tanti metri quanto è il valore dell'esper in questo potere. Nel caso in cui l'oggetto sia impugnato da qualche creatura essa potrà contrastare la forza mentale ottenendo un 34 con un check di forza. Naturalmente, riuscendo a muovere fino a 100 kg, è possibile spostare anche le persone (non troppo pesanti però!). Gli oggetti spostati inoltre possono essere diretti soltanto in un unico punto che deve comunque essere all'interno del raggio d'azione.

Peso oggetto	Vel. Max
100 Kg	0.5 m/s
50 Kg	1 m/s
25 Kg	2 m/s
12 Kg	4 m/s
6 Kg	8 m/s
3 Kg	16 m/s
1 Kg	32 m/s

Tabella 1.1: telecinesi

## Teletrasporto [4]

L'esper si teletrasporta dove vuole nel raggio d'azione: è 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 Palla di Fuoco) mentre è possibile schivare armi evocate da incantesimi che richiedano un tiro per colpire per andare a segno.

## Capitolo 2

# Incantesimi degli esperti di magia

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

Tabella 2.1: incantesimi degli esperti di magia

### 2.1 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:* 5

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.

## 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. Se l'oggetto in questione è magico occorre un potenziamento in più per ogni punto bonus o potere dell'oggetto. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri.

## Disgiunzione

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* permanente

*Area d'effetto:* cerchio di raggio di 3 metri

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 11

Quest'incantesimo permette al mago di creare una disgiunzione della realtà, salvando soltanto il mago e qualunque cosa indossi od impugni. Gli altri oggetti vengono privati permanentemente delle loro capacità magiche, tornando normali. Gli incantesimi si spezzano, poiché le componenti essenziali perdono d'efficacia, ed anche le pozioni, pur non essendo propriamente magiche, si vanificano. Gli artefatti e le reliquie invece resistono a tale incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile allargare l'area d'effetto di 3 metri.

## 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:* speciale

*Mana:* 12

L'esperto di magia domina un oggetto 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 ad un oggetto magico di attivarsi. Con un potenziamento è possibile creare un area d'effetto di raggio di 3 metri: in questo modo però il mago può controllare soltanto una classe di oggetti (per esempio:- Tutte le spade attacchino il minotauro!!-). E' possibile dare un solo ordine che verrà eseguito per tutta la durata dell'incantesimo o finché vi sono le condizioni per eseguirlo (Per esempio se il minotauro di prima viene disintegrato, mancando il bersaglio l'incantesimo termina). Tuttavia le armi magiche hanno il 10 per cento di resistenza per ogni punto bonus o potere che possiedono. Con un potenziamento è però possibile ridurre del 10% questa probabilità, ma non è comunque possibile attuare questo incantesimo su artefatti o reliquie. Ad ogni potenziamento è inoltre possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri o aumentare la durata di 1d4 round.

## Evoca Eroe

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 9

Il dominatore evoca uno spirito eroico di quinta grandezza che si trova nel piano astrale; esso si materializza in un round ed ubbidisce agli ordini dell'esperto di magia. Egli può tenere sotto controllo questo spirito per massimo 3 ore, dopo di che l'eroe torna da dov'è venuto. Una volta eseguito l'ordine lo spirito se ne va comunque. Naturalmente bisogna imporre degli ordini che non siano in contrasto con la natura benigna dell'essere evocato altrimenti lo spirito potrebbe punire l'evocatore e comunque se ne va. Ad ogni potenziamento è possibile: evocare uno spirito di grandezza superiore o evocare uno spirito in più a livello base.

## 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 doppio 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:* 8

La persona toccata dal mago diventa invulnerabile alle armi normali e d'argento per tutta la durata dell'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 2d4+2 round, rendere invulnerabili ad armi magiche (+1 per ogni potenziamento) N.B.: chi subisce l'incantesimo non è immune ai poteri speciali delle armi.

## 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 tiro per colpire:

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

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. 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 3 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, 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. 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.

## 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 saprà cosa accade attorno a sé nei due successivi, all'inizio di ciascun round; in termini di gioco il mago ha un +4 in iniziativa un +3 in parare e schivare ed un +2 nel tiro per colpire. 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 od una creatura 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 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 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 10

Il dominatore crea una sfera di cristallo con la quale può vedere il futuro prossimo. Ogni round di veggenza corrisponde ad un evento; le immagini non sono chiarissime e spesso sibilline. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 1d3 round. Naturalmente più la veggenza si spinge in là nel futuro maggiore è l'offuscamento delle immagini. Inoltre se si tenta la previsione a poco tempo di distanza, si otterrà lo stesso risultato.

## 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,  $\frac{1}{2}$

*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, aumentare il danno da freddo di 1d4, aumentare il raggio d'azione di 12 metri o diminuire il raggio della sfera di 2 metri.

## Telepatia

*Raggio d'azione:* 3 metri

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* 1 persona / creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* intelligenza, annullamento

*Mana:* 5

Il mago può leggere la mente di un'altra persona o creatura e, se vuole, può comunicare con lei. La vittima può essere condiscendente oppure tentare il tiro salvezza. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aumentare di 1 il numero delle vittime.

## 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. 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.

## Verità

*Raggio d'azione:* 3 metri

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 7

Il mago vede e sente soltanto cose reali all'interno del raggio d'azione: se una persona mente su qualche cosa, il mago sentirà la verità. Diversa è la questione delle illusioni: serve una verità di doppia potenza per scoprire un'illusione od una travisazione (quindi un'illusione di seconda potenza verrà scoperta da una verità della quarta). Da notare che se l'illusione è già stata lanciata con questo incantesimo la si scopre comunque al contrario di barriera mentale. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri o aumentare la durata di 1d4 round.

## 2.2 Incantesimi di Incantamento

### Assorbimento magico

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 1d6 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) 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 od 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; i poteri mentali generalmente non hanno effetto. 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)

## Berserk

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d6+1

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* empatia, annullamento

*Mana:* 6

La creatura bersaglio acquista, per tutta la durata dell'incantesimo un bonus di +4 sul tiro per colpire; 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 round consentitogli. Finché questo incantesimo è attivo, la vittima è insensibile a charme, ipnosi, veleni e 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, 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, annullamento

*Mana:* 7

L'incantatore manda in confusione la mente della vittima che inizia a vagare a caso per tutta la durata dell'incantesimo; 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, annullamento

*Mana:* 8

La creatura toccata inizia ad avere disprezzo per se stessa: non crede in ciò che fa ed ha quindi un malus di -2 in intelligenza e destrezza. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il malus di -2, 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

## Empatia

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 1turno

*Area d'effetto:* cerchio di raggio di 9 metri

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 5

L'incantatore percepisce le emozioni delle vittime nel raggio d'azione, ma l'incantesimo è latente: questo vuol dire che il mago deve ogni round dichiarare di concentrarsi usando l'empatia; inoltre l'empatia non funziona attraverso pareti di pietra o metallo, mentre ha effetto normalmente con legno, acqua, ghiaccio o fuoco. In caso di creature nascoste o invisibili si percepisce in che direzione siano, ma non la distanza. Alla seconda potenza può percepire anche i pensieri delle vittime, alla terza ne individua i principi morali e alla quarta ne prevede le azioni (+4 in parare e schivare). Per ogni potenziamento è possibile: aumentare l'area d'effetto di 3 metri o aumentare la durata di 1 turno.

## Evoca magia

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* -

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 6

L'esperto evoca una qualsiasi magia (per maghi) di una qualsiasi scuola e la lancia; il costo dell'evocazione si ricava sommando il mana occorrente per l'evocazione (6) più quello per lanciare la magia evocata. Non si applicano i bonus/malus di scuola agli incantesimi evocati ed i potenziamenti influiscono sull'intero costo dell'incantesimo. Per evocare la magia occorre conoscerne il nome, la scuola d'appartenenza e gli effetti che essa provoca nel dettaglio (altrimenti l'evocazione non riesce). Non è possibile evocare evocazioni.

## 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. 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, 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. Ogni aggiunta da un malus sul tiro salvezza della vittima di -2. 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:* speciale

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 8

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. Anche iniziare a formulare un incantesimo 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.

## Ipnosi

*Raggio d'azione:* 3 metri

*Durata:* 2d4 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* empatia, 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. Tuttavia è possibile rivolgerle parecchie domande (1 per round) alle quali risponderà il vero (o ciò che crede che sia vero) e con esattezza. 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: tiro per colpire, forza e capacità d'attacco, qualsiasi valore 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, annullamento, speciale

*Mana:* 7

L'incantatore tocca una creatura e la trasforma in un'altra grazie ad 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:* 1d4+2 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 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.

## Rete di Bringher

*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, 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), per scoprire l'illusione, ogni due round. Utilizzando due potenziamenti si ottiene una rete magica solida: in questo caso si effettua solo il primo tiro

## 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 18 metri; l'immagine tocca comunque terra ed in caso di dislivelli apparirà 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, 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 4d4 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 con una penalità di -2 se dichiarano di pensare che sia un'illusione. Il malus si spiega perché questa illusione crea anche una sorte di stordimento mentale che comunque non appanna i riflessi delle vittime. 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 il malus sul t.s. di -2. 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 sé: se c'è un burrone e l'incantatore vuol far apparire un paesaggio infernale il burrone cambierà aspetto ma non sparirà.

## 2.3 Incantesimi di Manipolazione

### Aracnide

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4+2 round

*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 1d4 round, aumentare il fattore movimento di 3 metri o incantare una persona in più.

### Armatura

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 1d4 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 1d4 round o aumentare il bonus di +1.

### Colpire

*Raggio d'azione:* 9 metri

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 6

La creatura incantata riceve un bonus di +3 sul tiro per colpire per tutta la durata dell'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aumentare il bonus di +2

### Debolezza magica

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4+1 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* intelligenza, 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:* 6 metri

*Durata:* istantanea

*Area d'effetto:* 1 oggetto

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* speciale

*Mana:* 6

Il manipolatore disintegra 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 da disintegrare, aumentare il raggio d'azione di 6 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

## Evoca elementale

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 9

Il manipolatore entra in contatto con uno dei piani elementali e chiama l'elementale desiderato che si materializza in un round. La creatura ubbidisce all'esperto di magia e non torna nel suo piano di esistenza a meno che non venga scacciato da chi lo ha evocato. Subito dopo aver evocato la creatura, il mago deve cercare di controllarla. A livello normale si può evocare un elementale di prima classe: per ogni potenziamento è possibile aumentare di 1 la classe dell'elementale o evocare un elementale in più.

## Fiamma Localizzante

*Raggio d'azione:* 6 metri

*Durata:* 1d6 + 1 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza, 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:* 1d4 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 5

La creatura toccata riceve un +5 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 1d4 round, aumentare il bonus di +3.

## 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 licantropi 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,  $\frac{1}{2}$

*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. N.B.: Nel caso s'intendano colpire più creature a distanza, queste non devono essere alle spalle del mago. Spetta comunque al Master decidere se il mago può colpire determinate creature, in base alla posizione delle stesse.

## Levitazione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1 turno

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 4

Il manipolatore può far levitare se stesso od un oggetto con un limite di 60 chilogrammi e con una direzionalità alto/basso. Il mago, o l'oggetto, si muovono col fattore movimento dell'esperto dimezzato. 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, 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 -5 sui tiri per colpire, per parare 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 1d4 PF ogni round più 1d4 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.

## Ragnatela

*Raggio d'azione:* 6 metri

*Durata:* permanente

*Area d'effetto:* 3X3X3 metri cubi

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* speciale

*Mana:* 5

Il manipolatore può lanciare quest'incantesimo soltanto in luoghi chiusi od 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: se fallisce rimane bloccato, se riesce il FM viene ridotto ad un terzo (si arrotonda per eccesso). 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 Bringher

*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 compare nell'area d'effetto una rete illusoria: chi fallisce il tiro salvezza in intelligenza, 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), per scoprire l'illusione, ogni due round. Utilizzando due potenziamenti si ottiene una rete magica solida: in questo caso si effettua solo il primo tiro

## Scossa Empatica

*Raggio d'azione:* 6 metri

*Durata:* 1d6 + 1 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* speciale

*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. L'esper può tentare un tiro salvezza in empatia con un malus di -1: 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, creare un area d'effetto di 3 metri di raggio o aumentare il malus sul tiro salvezza dell'esper di -1.

## 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. 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.

## Scudo

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 2 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 4

Uno scudo magico ed invisibile si crea sul braccio scelto dall'esperto di magia. Può essere però visto mediante individuazione del magico. Esso funziona come uno scudo pavese +1, ma non si danneggia, non pesa e non dà malus ai movimenti, però può essere distrutto da un dissolvi magie. Ad ogni potenziamento è possibile: dare un +2 allo scudo o aumentare la durata di 2 round.

## Teletrasporto

*Raggio d'azione:* 20 Km

*Durata:* -

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 4

L'esperto di magia si teletrasporta in un punto all'interno del raggio d'azione. Si deve conoscere bene il luogo in cui ci si teletrasporta, altrimenti c'è il rischio (40%) che l'incantesimo non funzioni. Per ogni potenziamento è possibile quadruplicare il raggio d'azione o diminuire il rischio del 20%.

### Trappola di ghiaccio

*Raggio d'azione:* 9 metri  
*Durata:* speciale  
*Area d'effetto:* 1 creatura  
*Tempo di lancio:* 2 round  
*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$   
*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:* 1d4 round  
*Area d'effetto:* 1 creatura  
*Tempo di lancio:* 1 round  
*Tiro salvezza:* -  
*Mana:* 8

La creatura incantata guadagna 1 azione per round per tutta la durata dell'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d4 round o dare 1 azione in più alla creatura (massimo 3 azioni per round).

## 2.4 Incantesimi di Negromanzia

### Barriera negativa

*Raggio d'azione:* -  
*Durata:* 2d4 round  
*Area d'effetto:* il mago  
*Tempo di lancio:* -  
*Mana:* 5

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 tenta di superare la barriera perde 1 punto in destrezza che recupera in un turno. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 4d4 round.

### Clonazione

*Raggio d'azione:* tocco  
*Durata:* permanente  
*Area d'effetto:* 1 persona  
*Tempo di lancio:* 1 turno  
*Mana:* 11

Il negromante riesce a duplicare una creatura nel suo aspetto fisico e mentale. La copia è esattamente uguale all'originale, ma se i due vengono a contatto cercano o di evitarsi o di distruggersi a vicenda. Se l'originale muore, la copia lo sostituisce in tutto, credendo di essere l'originale. Una volta creato il clone questi impiega 1d6 mesi per divenire adulto e c'è una possibilità del 50% che la copia non sia riuscita perfettamente ed abbia 1 punto in meno di costituzione. Alla prima potenza si possono clonare creature di piccola stazza o inferiori, alla seconda quelle di stazza media, alla terza quelle di grande stazza. Non si possono clonare creature più grandi. Occorrono dei potenziamenti anche per il livello di intelligenza: alla prima si clonano creature da 0 a sei punti, alla seconda da 7 a 13, alla terza da 14 a 19. Non si possono clonare creature più intelligenti. Ad ogni potenziamento si può ridurre del 10% il rischio di copia errata.

### Dardo oscuro

*Raggio d'azione:* 30 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* costituzione,  $\frac{1}{2}$

*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 muove 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

### Evoca non-morto

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro Salvezza:* -

*Mana:* 9

L'esperto di magia entra in contatto col piano negativo ed evoca un non-morto che si materializza istantaneamente. Deve poi cercare di controllare il non-morto evocato o non avrà nemmeno la

possibilità' di scacciarlo. Se il controllo non riesce o se la creatura sfugge questa inizierà ad agire secondo la sua natura negativa. Alla prima potenza si evoca un non-morto di prim'ordine; per ogni potenziamento si aumenta di 1 l'ordine od il numero dei non-morti di quell'ordine.

## 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 tiro per colpire 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 (3d6) inferti dalla falce, vanno considerati danni da arma magica. 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 1d6 danni aggiuntivi da putrefazione (immunità ai non-morti) o aumentare di +4 il tiro per colpire (max 12)

## Freccia d'ossa di Necrorius

*Raggio d'azione:* 30 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* costituzione,  $\frac{1}{2}$

*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 (l'armatura va contata) ed un malus di -1 in destrezza che la vittima recupera al ritmo di 1 punto ogni turno. Ad ogni potenziamento è possibile: aggiungere 1d10 PF ed

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:* -

*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 propagherà 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 1d6+1 punti ferita. Inoltre i non morti colti all'interno dell'area di luce dovranno eseguire un Tiro Salvezza contro incantesimi. Se il Tiro Salvezza viene superato, tali creature non subiranno ulteriori effetti. Il fallimento del Tiro Salvezza farà desistere temporaneamente (1d6+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 per non rimanere temporaneamente accecate (3 round). Ad ogni potenziamento è possibile: ampliare il raggio dell'area d'effetto di 3 metri o aumentare di 1d6 le ferite inflitte ai non-morti.

## Mortificazione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 2 attacchi

*Area d'effetto:* 1 arma da taglio o punta

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*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 senza 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 gli attacchi.

## Mummificazione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4+2 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 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.

## Palla di fuoco

*Raggio d'azione:* 12 metri

*Durata:* istantanea

*Area d'effetto:* sfera di raggio di 6 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* costituzione,  $\frac{1}{2}$

*Mana:* 7

Tra le mani del mago si forma una piccola sfera nera che esplose 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.

## 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. Le creature vegetali intelligenti hanno diritto ad un tiro salvezza contro magia con un malus di -1 per ogni potenziamento oltre il primo. 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 tiro per colpire, 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 tiro per colpire. 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, annullamento

*Mana:* 9

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, 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, 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, annullamento

*Mana:* 5

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 round

*Area d'effetto:* il mago

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 4

Con questo potente incantesimo, l'esperto di magia si pervade di uno spirito malefico e guadagna un +2 in una qualsiasi abilità (a scelta) di combattimento. Per ogni potenziamento è possibile: prolungare la durata di 1d6 round, aumentare il bonus di +2

## Unzione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* permanente

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 turno

*Tiro salvezza:* costituzione, annullamento

*Mana:* 10

Il negromante tocca la vittima con un olio maledetto precedentemente preparato. Da questo momento la persona toccata, se non supera tiro salvezza, è infetta da malattia mortale e contagiosa: ogni settimana perderà 1 punto costituzione (con tutte le modifiche annesse). Inoltre ogni persona toccata dalla vittima ha il 50% di probabilità di rimanere infetta senza tiro salvezza. La malattia è curabile solo mediante magia o pozioni. La preparazione dell'olio richiede 1 turno. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare i punti di costituzione persi di 1. N.B.: se la costituzione scende a zero la vittima muore, se invece guarisce prima recupera i punti costituzione persi al ritmo di 1 al mese.

## Barriera negativa

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 2d4 round

*Area d'effetto:* il mago

*Tempo di lancio:* -

*Mana:* 5

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 tenta di superare la barriera perde 1 punto in destrezza che recupera in un turno. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 4d4 round

## Clonazione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* permanente

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 turno

*Mana:* 11

Il negromante riesce a duplicare una creatura nel suo aspetto fisico e mentale. La copia è esattamente uguale all'originale, ma se i due vengono a contatto cercano o di evitarsi o di distruggersi a vicenda. Se l'originale muore, la copia lo sostituisce in tutto, credendo di essere l'originale. Una volta creato il clone questi impiega 1d6 mesi per divenire adulto e c'è una possibilità del 50% che la copia non sia riuscita perfettamente ed abbia 1 punto in meno di costituzione. Alla prima potenza si possono clonare creature di piccola stazza o inferiori, alla seconda quelle di stazza media, alla terza quelle di grande stazza. Non si possono clonare creature più grandi. Occorrono dei potenziamenti anche per il livello di intelligenza: alla prima si clonano creature da 0 a sei punti, alla seconda da 7 a 13, alla terza da 14 a 19. Non si possono clonare creature più intelligenti. Ad ogni potenziamento si può ridurre del 10% il rischio di copia errata.

## Dardo oscuro

*Raggio d'azione:* 30 metri

*Durata:* -

Area d'effetto: 1 creatura

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

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 muove 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

## Evoca non-morto

Raggio d'azione: -

Durata: speciale

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: 1 round

Tiro Salvezza: -

Mana: 9

L'esperto di magia entra in contatto col piano negativo ed evoca un non-morto che si materializza istantaneamente. Deve poi cercare di controllare il non-morto evocato o non avrà nemmeno la possibilità' di scacciarlo. Se il controllo non riesce o se la creatura sfugge questa inizierà ad agire secondo la sua natura negativa. Alla prima potenza si evoca un non-morto di prim'ordine; per ogni potenziamento si aumenta di 1 l'ordine od il numero dei non-morti di quell'ordine.

## 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 tiro per colpire 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 (3d6) inferti dalla falce, vanno considerati danni da arma magica. 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 1d6 danni aggiuntivi da putrefazione (immunità ai non-morti) o aumentare di +4 il tiro per colpire (max 12)

### Freccia d'ossa di Necrorius

*Raggio d'azione:* 30 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* costituzione,  $\frac{1}{2}$

*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 (l'armatura va contata) ed un malus di -1 in destrezza che la vittima recupera al ritmo di 1 punto ogni turno. Ad ogni potenziamento è possibile: aggiungere 1d10 PF ed 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:* -

*Area d'effetto:* 3 metri di raggio

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* speciale

*Mana:* 6

Questo Incantesimo fa brillare di una luce intensissima il Lanciatore. Questa luminosità si propagherà 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 1d6+1 punti ferita. Inoltre i non morti colti all'interno dell'area di luce dovranno eseguire un Tiro Salvezza contro incantesimi. Se il Tiro Salvezza viene superato,

tali creature non subiranno ulteriori effetti. Il fallimento del Tiro Salvezza farà desistere temporaneamente (1d6+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 per non rimanere temporaneamente accecate (3 round). Ad ogni potenziamento è possibile: ampliare il raggio dell'area d'effetto di 3 metri o aumentare di 1d6 le ferite inflitte ai non-morti.

## Mortificazione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 2 attacchi

*Area d'effetto:* 1 arma da taglio o punta

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*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 senza 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 gli attacchi.

## Mummificazione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4+2 round

*Area d'effetto:* 1 uomo

*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 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.

## Palla di fuoco

*Raggio d'azione:* 12 metri

*Durata:* istantanea

*Area d'effetto:* sfera raggio 6 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* costituzione,  $\frac{1}{2}$

*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.

## Potere nero

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* la creatura toccata

*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 raggio 9m

*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. Le creature vegetali intelligenti hanno diritto ad un tiro salvezza contro magia con un malus di -1 per ogni potenziamento oltre il primo. 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:* 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 tiro per colpire, 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 tiro per colpire. 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, annullamento

*Mana:* 9

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, 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, 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 potenziamen-

to; 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, annullamento

*Mana:* 5

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 round

*Area d'effetto:* il mago

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Mana:* 4

Con questo potente incantesimo, l'esperto di magia si pervade di uno spirito malefico e guadagna un +2 in una qualsiasi abilità (a scelta) di combattimento. Per ogni potenziamento è possibile: prolungare la durata di 1d6 round, aumentare il bonus di +2

## Unzione

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* permanente

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 turno

*Tiro salvezza:* costituzione, annullamento

*Mana:* 10

Il negromante tocca la vittima con un olio maledetto precedentemente preparato. Da questo momento la persona toccata, se non supera tiro salvezza, è infetta da malattia mortale e contagiosa: ogni settimana perderà 1 punto costituzione (con tutte le modifiche annesse). Inoltre ogni persona toccata dalla vittima ha il 50% di probabilità di rimanere infetta senza tiro salvezza. La malattia è curabile solo mediante magia o pozioni. La preparazione dell'olio richiede 1 turno. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare i punti di costituzione persi di 1. N.B.: se la costituzione scende a zero la vittima muore, se invece guarisce prima recupera i punti costituzione persi al ritmo di 1 al mese.

## Capitolo 3

# Incantesimi dei sacerdoti

Acqua		Aria		Fuoco	
Camminare sulle acque	5	Assiderare	7	Barriera infuocata	6
Controllare le acque	6	Controlla temperatura	6	Colonna di fuoco	8
Crea acqua	3	Controllo dei venti	10	Controllare il fuoco	6
Disidratatore	7	Controlla tempo atm.	6	Evoca elementali fuoco	9
Evoca elementali acqua	9	Convoca fulmine	5	Fiamma di Becar	6
Geyser	6	Evoca elementali aria	9	Fiammata	7
Immunità al freddo	5	Raffica	7	Fumo	6
Muro di ghiaccio	6	Respirare sott'acqua	4	Fuoco della Fenice	12
Pioggia	5	Soffocare	9	Immunità al fuoco	6
Respirare sott'acqua	4	Vortice difensivo	5	Semi di fuoco	9
Terra di ghiaccio	5	Vuoto d'aria	6	Spada infuocata	7
				Tempesta di fuoco	8
Terra		Materiale		Mentale	
Blocco roccioso	5	Allarme	4	Attira animali	6
Carne in pietra*	6	Anti-maledizione	6	Blocco mentale	7
Corazza di pietra	6	Barriera	7	Crea cibo	3
Crepaccio	10	Cura ferite*	4	Crea oggetto	6
Energia terrena	7	Cura malattie	8	Convoca animale	10
Evoca elementali terra	9	Dissolvi magie	6	Convoca insetti	10
Pelle coriacea	5	Evoca difesa	9	Difesa Empatica	5
Ponte	4	Immunità mentale	7	Evoca mostro	9
Sabbie mobili	6	Protezione	6	Immunità mentale	7
Spuntoni	7	Silenzio	6	Induzione	6
Terra di ghiaccio	5	Vedere l'Invisibile	7	Telecinesi	6
				Telepatia	5
Occulto		Potere		Vita	
Animare i morti	5	Attaccare	5	Antiveleno	5
Carne in pietra*	6	Benedizione	5	Attira animali	6
Comunicazione	6	Bloccare creature	8	Bloccare creature	8
Evoca Demone	9	Charme	9	Calotta ambientale	6
Maledizione di Nelriosef	6	Coraggio	5	Evoca spirito	9
Nuvola negativa	11	Evoca segugio	9	Fuoco della Fenice	12
Oggetti invisibili	4	Pelle coriacea	5	Parlare alla natura	5
Parlare ai morti	4	Power hammer	7	Pelle coriacea	5
Realtà	7	Randello	5	Porta vegetale	6
Sonno	9	Sigillo del potere	5	Teletrasporto vegetale	4
Veggenza	5	Vedere l'Invisibile	7	Trappola	6

Tabella 3.1: incantesimi dei sacerdoti

## 3.1 Incantesimi della sfera dell'Acqua

### Camminare sulle acque

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d4 +3 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote tocca una persona che diviene in grado di camminare sulle acque per 1d4 +3 round. Ad ogni potenziamento è possibile allargare il raggio d'azione di 3m, aumentare la durata di 1d4 round o incantare una persona in più.

### Controllo delle acque

*Raggio di azione:* 9 metri

*Durata:* 1d6 +3 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote controlla alla prima potenza l'andamento di piccoli corsi d'acqua, può arrestarli, farli regredire, raddoppiarne il flusso e cambiarne il corso. Alla seconda potenza riesce a controllare fiumi normali, alla terza grandi fiumi, alla quarta piccoli laghi e tratti di mare. Di questi ultimi (laghi e mari) può abbassarne il livello delle acque di 6m oppure dividerle in due (lunghezza 9m larghezza 3) per permettere l'accesso al fondo. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 1d6 round.

### Crea acqua

*Raggio di azione:* 3 metri

*Durata:* istantanea

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 3

Questo incantesimo lo si può usare in due modi diversi: in primo luogo si può creare acqua potabile per cinque persone per un giorno. In secondo luogo è possibile colpire con uno spruzzo ad alta velocità una creatura infliggendole 1d8 PF. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri o infliggere 1d8 danni aggiuntivi.

### Disidratare

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* costituzione, annullamento

*Spirito:* 7

Chi utilizza quest'incantesimo tocca una persona ed in 3 round, se non riesce il tiro salvezza, da essa si dissolveranno gran parte dei liquidi dando inizio ad un processo di disidratazione. Alla fine

dei 3 round la vittima subisce una penalità di -2 in costituzione (influenza anche bonus al danno), fattore movimento e nei tiri salvezza di destrezza. I punti persi vengono recuperati, se la vittima si riposa e si nutre, al ritmo di 1 al giorno. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, colpire una persona in più, diminuire il tempo di disidratazione di 1 round o aumentare di -1 il malus. Se la costituzione viene ridotta a zero punti la vittima muore.

## Evoca elementale dell'acqua

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 5 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 9

Il sacerdote a livello normale evoca un elementare del piano dell'acqua di II classe. L'elementale si materializza in un round ed ubbidisce agli ordini del sacerdote per 5 round dopo di che occorre effettuare un tiro di controllo; non è possibile scacciare l'elementale se questi non è sotto controllo. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare fino a due gradi la classe dell'elementare o aumentare la durata di 3 round.

## Geyser

*Raggio di azione:* 12 metri

*Durata:* 1 round

*Area d'effetto:* cerchio di raggio di 0,5 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea un geyser all'interno del suo raggio d'azione. Chiunque sia nell'area d'effetto subisce 1d6 PF per impatto con l'acqua + 1d6 PF per ustioni. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 m, creare un geyser in più o aumentare le ferite da impatto e da ustione di 1d6 (totale 2d6).

## Immunità al freddo

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d6 +1 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote tocca una persona che diviene immune al freddo per tutta la durata dell'incantesimo. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6m, aumentare la durata di 1d6 round o incantare una persona in più.

## Muro di ghiaccio

*Raggio d'azione:* 3 metri

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* muro lungo 6 metri, spesso 1,5 metri ed alto 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote innalza un muro di ghiaccio nell'area d'effetto; tale ostacolo non può essere attraversato da alcun tipo di proiettile, ma può essere danneggiato e distrutto: infatti si conta che abbia 20 punti struttura. L'acqua, anche calda, non riesce a danneggiarlo mentre viene fuso dal fuoco (danni doppi!). Se non viene distrutto il muro risente dell'effetto delle temperature e se c'è caldo (più di 20 gradi) inizia a sciogliersi perdendo tanti punti struttura in un round quanti sono i gradi al di sopra di 20. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la lunghezza di 3 metri, creare un muro in più o aumentare di 10 i punti struttura.

## Pioggia

*Raggio di azione:* 12 metri

*Durata:* 1 turno

*Area d'effetto:* 6X3X3 metri cubi (parallelepipedo)

*Tempo di lancio:* 2 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote chiama un gruppo di nuvole che sprigionano sull'area d'effetto una pioggia torrenziale che pone fine ad ogni combattimento all'interno dell'area. Il sacerdote per tutta la durata dell'incantesimo può manovrare la pioggia all'interno dell'area d'effetto come meglio crede. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri o aumentare l'area d'effetto di 3X3X3 metri cubi.

## Respirare sott'acqua

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 2d6 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 4

L'incantesimo consente alla creatura toccata di respirare sott'acqua per la durata di 2d6 round. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 2d6 round o incantare una creatura in più.

## Terra di ghiaccio

*Raggio d'azione:* 9 metri

*Durata:* 1d4+1 round

*Area d'effetto:* 3X3 metri quadri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza, speciale

*Spirito:* 5

Il sacerdote fa ghiacciare il terreno in un punto all'interno del raggio d'azione per un'area di 3X3 metri quadri. Tutte le creature (esclusi i non morti e le creature immuni a questo tipo di incantesimi) presenti nell'area devono tentare un tiro salvezza in destrezza; se questo tiro riesce la creatura effettua tutte le azioni di destrezza (anche il tiro per colpire!) con un malus di -2 fino alla fine dell'incantesimo, se invece fallisce la creatura scivola ed occorrerà 1 round per rialzarsi; anche se la creatura in questione scegliesse di combattere da terra dovrebbe comunque attendere un round per riprendersi. Ad ogni potenziamento è possibile: Aumentare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4+1 round o aggiungere un quadrato 3X3 adiacente all'area d'effetto.

## 3.2 Incantesimi della sfera dell'Aria

### Assiderare

*Raggio d'azione:* 9 metri

*Durata:* 3 round

*Area d'effetto:* 3X3X3 metri cubi

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza, annullamento

*Spirito:* 7

L'area d'effetto viene investita da venti gelidi provocando l'inizio del processo di congelamento per tutte le creature che falliscono il tiro salvezza in destrezza. Chi viene colpito nel primo round subisce un malus di -4 sul proprio fattore movimento, mentre nei due successivi riceve 2d6 PF a round per assiderazione, a meno che non esca dall'area d'effetto. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 9 metri, aggiungere un cubo di 3X3X3 adiacente al primo all'area d'effetto, aumentare il malus di -2, aumentare i danni da assiderazione di 2d6.

### Controlla temperatura

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 2 turni

*Area d'effetto:* cerchio di raggio di 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote può far variare la temperatura di 5°C in tutta l'area d'effetto che si muove col sacerdote. Ad ogni potenziamento è possibile: raddoppiare la durata, allargare il raggio dell'area d'effetto di 3 metri o variare la temperatura di altri 5°C.

### Controllo dei venti

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1 turno

*Area d'effetto:* cerchio di raggio di 24 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 10

Il sacerdote fa variare la forza del vento di un grado ogni potenziamento, come indicato nella tabella (3.2).

Velocità	Tipo	Effetto
0 - 20	Brezza	Utile d'estate
21 - 40	Vento	Utile per la navigazione
41 - 60	Vento forte	Gli uccelli vengono portati via e la navigazione è difficile
61 - 90	Bufera	Vengono sollevati esseri pesanti (uomini), navigazione impossibile e le navi subiscono piccoli danni
91 - 130	Tempesta	Si sradicano piccoli alberi, si scoperchiano tetti e gli oggetti pesanti prendono il volo
151 - 300	Uragano	- nessun commento -

Tabella 3.2: effetti del controllo dei venti

Attorno al sacerdote con un raggio di 9m non c'è vento. Se usato sotto terra si avrà invece un vento di due gradi inferiore. La forza del vento aumenta di 10 Km/h per round ma il sacerdote può stabilizzarlo o farlo diminuire in qualsiasi istante. Ad ogni potenziamento è possibile: raddoppiare la durata o raddoppiare il raggio dell'area d'effetto.

## Controllare il tempo atmosferico

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1d6 ore

*Area d'effetto:* 1d4 Km

*Tempo di lancio:* 1 turno

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote muta di un grado il tempo atmosferico seguendo la tabella (3.3).

1	Limpido
2	Sereno
3	Nuvoloso
4	Foschia
5	Nebbia
6	Nebbia fitta
7	Pioggia
8	Tempesta
9	Neve
10	Bufera

Tabella 3.3: effetti del controllo del tempo atmosferico

Ciò significa che se c'è nebbia il sacerdote potrà ottenere o foschia o nebbia fitta. Per ogni potenziamento in più è possibile variare un grado in più (quindi al terzo potenziamento se c'è nebbia si avrà o il sereno o la tempesta). Bisogna inoltre considerare che il tempo tende a tornare allo stato di partenza avvicinandosi di un grado ogni 1d6 ore. L'area d'effetto è centrata sul sacerdote e si muove con lui. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare l'area d'effetto di 1d4 Km.

## Convoca fulmine

*Raggio di azione:* 36 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 1 turno

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 5

Se c'è qualche perturbazione nell'atmosfera il sacerdote può convocare un fulmine concentrandosi per un turno intero, 10 round, dopo di che il fulmine colpisce dove vuole il sacerdote con una potenza di 8D8. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 36 metri, diminuire il tempo di lancio di 2 round, dare al fulmine 4d8 punti di potenza aggiuntiva. N.B. Se non ci sono perturbazioni è necessario diminuire il tempo di lancio a zero e creare così il classico fulmine a ciel sereno.

## Evoca elementale dell'aria

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 5 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 9

Il sacerdote a livello normale evoca un elementare dell'aria di II classe. L'elementale si materializza in un round ed ubbidisce ed ubbidisce agli ordini del sacerdote per 5 round dopo di che occorre effettuare un tiro di controllo; non è possibile scacciare l'elementale se questi non è sotto controllo. Per ogni potenziamento aggiuntivo è possibile: aumentare fino a due la classe dell'elementale.

## Raffica

*Raggio di azione:* 9 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 3X9 metri quadri (rettangolo)

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza, annullamento

*Spirito:* 7

Il sacerdote pone in avanti le mani e sprigiona una raffica di vento istantanea ma velocissima, oltre all'aria si materializzano anche dei piccoli aghi di ghiaccio che infliggono 2d6 PF. I ripari in legno (tranne per alberi ma non arbusti) quindi non proteggono, chi si ripara dietro a rocce rimane incolume. Per coloro che vogliono ripararsi o schivare la raffica devono tentare un tiro salvezza in destrezza, se riesce rimane illeso. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri o aumentare i danni inflitti di 2d6 PF.

## Respirare sott'acqua

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 2d6 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 4

L'incantesimo consente alla creatura toccata di respirare sott'acqua per la durata di 2d6 round. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 2d6 round o incantare una creatura in più.

## Soffocare

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* speciale

*Spirito:* 9

La persona toccata dal lanciatore inizia a soffocare: la vittima può tentare un tiro salvezza in costituzione per non svenire ad ogni round, ma con una penalità di -1 ogni round di resistenza. Quando la vittima è svenuta debbono passare altri tre round (con l'incantesimo ancora attivo) affinché questa muoia. Quando il tempo scade, la vittima, anche se addormentata e se non è morta, si riprende

e ritorna al massimo della forma nel giro di un round.. Ad ogni potenziamento è possibile soltanto aumentare la durata di 1 round

### Vortice difensivo

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 3 round

*Area d'effetto:* cerchio di raggio di 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote crea una piccola tromba d'aria che lo circonda proteggendolo dai proiettili scagliati contro di lui ma non da quelli magici. L'area d'effetto è centrata sul sacerdote e chi vi entra subisce un -1 sul tiro per colpire. Nemmeno il sacerdote può usare proiettili e incantesimi, è consentito l'uso di armi da mischia con le quali il sacerdote non riceve nessun malus. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 3 round, proteggersi da proiettili magici +1 (+1 per ogni altro potenziamento) o aumentare il malus sul tiro per colpire di un altro -1.

### Vuoto d'aria

*Raggio di azione:* 9 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* cerchio con raggio di 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* costituzione, annullamento

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea un sfera di raggio 3m di vuoto. Coloro che si trovano nell'area d'effetto hanno un malus in destrezza di -2 per il round successivo. Alla seconda potenza se falliscono si addormentano lì dove sono. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare il raggio d'azione di 3m.

## 3.3 Incantesimi della sfera del Fuoco

### Barriera infuocata

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1d4 +2 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote sceglie un nemico e crea una barriera di fuoco che lo proteggerà e lo separerà da quel nemico. I proiettili normali non oltrepassano la barriera, se il nemico tenta di oltrepassare la barriera subisce 2d8 PF dopo di che l'incantesimo si spezza. Diverso è il caso degli incantesimi: se l'incantesimo lanciato ha un potenziamento maggiore della barriera allora riesce ad oltrepassare spezzando l'incantesimo, se hanno uguale potenziamento si spezzano entrambi altrimenti la barriera rimane incolume proteggendo il sacerdote. Ovviamente la barriera non ha effetto su attacchi mentali e illusioni. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d4 round o Aumentare le ferite inferte a chi oltrepassa la barriera di 2d8.

## Colonna di fuoco

*Raggio di azione:* 12 metri

*Durata:* 1 round

*Area d'effetto:* 1 creatura per 6 metri in altezza

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 8

All'interno del raggio d'azione il sacerdote crea una colonna di fuoco che colpisce ogni creatura presente in quel punto fino all'altezza di 6 metri causando 2d8 +1 PF. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri, creare un'area d'effetto di raggio di 3m ed altezza 6 metri, aumentare l'altezza di 6 metri o far infliggere alla colonna 2d8 PF aggiuntivi.

## Controlla fuoco

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* 2d4 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Al livello normale qualsiasi tipo di fuoco non magico può essere controllato dal sacerdote che può ridurre una fiamma ad essere un tizzone ardente oppure aumentarlo fino ad un falò. Il consumo di combustibile è minimo per quel che riguarda il fuoco prodotto da incantesimi il sacerdote deve effettuare un potenziamento in più dell'incantesimo da controllare dopo di che può raddoppiarne la potenza o ridurla al minimo. Il sacerdote deve rimanere concentrato per tutta la durata dell'incantesimo o questo si dissolve. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare il raggio d'azione di 6 m.

## Evoca elementale del fuoco

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 5 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 9

Il sacerdote a livello normale evoca un elementale del fuoco di II classe. L'elementale si materializza in un round ed ubbidisce agli ordini del sacerdote per 5 round dopo di che occorre effettuare un tiro di controllo; non è possibile scacciare l'elementale se questi non è sotto controllo. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare di due gradi la classe dell'elementale.

## Fiamma di Becar

*Raggio d'azione:* 6 metri

*Durata:* 1d4+1 round

*Area d'effetto:* 1 non-morto

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* empatia, annullamento

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea una fiammella bianca in una sua mano e la indirizza contro una creatura non morta. Se essa fallisce il tiro salvezza contro magia, la fiamma penetrerà nella sua essenza ed inizierà

ad inibirne l'energia negativa. Per tutta la durata dell'incantesimo ogni attacco andato a segno a quella creatura produrrà danni doppi. Se però il tiro salvezza riesce la creatura è salva. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 1d4 round o colpire una creatura in più.

### Fiammata

*Raggio di azione:* 3 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* cerchio di raggio di 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 7

Poste le mani in avanti il sacerdote crea una fiamma che infligge 2d8 PF alle creature nell'area d'effetto. I ripari in legno e roccia dimezzano il danno ma quelli in legno iniziano a bruciare. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri o aumentare il danno di 2d8 PF.

### Fumo

*Raggio d'azione:* 6 metri

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* cubo 3X3X3

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza, annullamento

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea un fuoco nel raggio d'azione che inizia a produrre un fumo nero e denso nell'area d'effetto. L'incantesimo ha effetto dopo un round che è stato lanciato. Chi si trova all'interno di tale area deve superare un tiro salvezza per uscire illeso. Chi non lo supera smette subito di combattere e ripete il tiro salvezza per altri 2 round. Se falliscono la creatura sviene per 2d8 round, altrimenti esce dalla nube e può ritornare a combattere il round successivo. Chiunque si trovi all'interno della nube non vede nulla, ma essa può essere dispersa dal vento, dagli incantesimi che lo generano e da dissolvi magie. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aggiungere un cubo adiacente di 3X3X3 metri all'area d'effetto

### Fuoco della Fenice

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 3 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 12

Il sacerdote tocca una creatura ferita dopo essersi concentrato per 3 round. Tale creatura inizia a bruciare, ma il fuoco, anziché consumarla, rigenererà 1d4 PF per ogni round fino alla fine dell'incantesimo. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o incantare una persona in più.

### Immunità al fuoco

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d4 +2 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

La creatura toccata dal sacerdote diviene immune al fuoco normale. Può afferrare una torcia rovente, camminare sui tizzoni ardenti ecc. Alla seconda potenza diminuisce i danni provocati da fuoco magico di 3 PF + 3 per ogni ulteriore potenziamento. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o incantare una creatura in più.

## Semi di fuoco

*Raggio di azione:* -

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* 3X3X3 metri cubi

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 9

Il sacerdote crea un seme di fuoco che lascia cadere per terra. Il seme si attiva una volta che il sacerdote si è allontanato di 2 metri. Da quel momento in poi l'area controllata dal seme di fuoco è 3X3 metri quadrati. Se una creatura entra in quest'area pochi istanti dopo il seme esplose. Il volume dell'esplosione è 3X3X3 metri cubi e chi si trova all'interno di detto volume subisce 2d8 PF. Ad ogni potenziamento è possibile: creare un seme in più o aumentare il danno di 2d8 PF.

## Spada infuocata

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* 3 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

Il sacerdote in un round crea una spada di fuoco che attacca chi vuole il sacerdote. Il tiro per colpire equivale al valore che si ha nella sfera d'influenza primaria (max 12) più destrezza più 1d12 e s'infliggono gli stessi danni di una spada lunga +1d8 danni da fuoco. La Spada può solo attaccare. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6metri, aumentare la durata di 2 round o aumentare i danni da fuoco di 1d8 PF.

## Tempesta di fuoco

*Raggio di azione:* 15 metri

*Durata:* 1 round

*Area d'effetto:* 3X6 metri quadri

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 8

Nell'area d'effetto indicata il sacerdote crea una tempesta di fuoco: Chi si trova all'interno dell'area 2d8 PF. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 15 m, aumentare la durata di un round, aggiungere un quadrato 3X3 all'area d'effetto o aumentare i danni di 2d8.

## 3.4 Incantesimi della sfera della Terra

### Blocco roccioso

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 3X6X3 metri cubi

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Un blocco roccioso di 3 metri di altezza e spessore e 6 metri di lunghezza si alza nel punto scelto dal sacerdote nel raggio d'azione. Alla prima potenza il blocco ripara coloro che si trovano dietro da tutti gli attacchi da armi e proiettili ameno che gli avversari non aggirino l'ostacolo e dimezza automaticamente i danni provocati da incantesimi basati sul fuoco e sul ghiaccio. Per essere protetti totalmente da questi incantesimi occorre un potenziamento in meno da quello dell'incantesimo stesso, quindi per proteggersi da una palla di fuoco della quarta potenza occorre un blocco roccioso della terza o più potente. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 3 metri o allungare la lunghezza del muro di 6 metri. N.B. Se la lunghezza del blocco è superiore a tre volte il raggio d'azione è possibile disporre il blocco a cerchio (raggio 3 metri) per essere protetti da tutti i lati.

### Carne in pietra \*

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza, annullamento

*Spirito:* 6

Il sacerdote tocca la carne e la pietrifica per 1d4 round. La vittima (se è una creatura) può tentare un tiro salvezza in destrezza: se fallisce viene pietrificata e deve tentare un tiro per shock corporeo (costituzione) che se viene fallito rimane uccisa. Se il tiro salvezza riesce la vittima sente un brivido freddo per tutto il corpo che non le causa alcun male ma le fa capire che il sacerdote aveva cattive intenzioni. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio di azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4 round o fare in modo che non venga causato shock corporeo.

\*Per la forma inversa (pietra in carne) scioglie questo incantesimo, la sua durata è permanente e serve comunque il tiro di costituzione. La si può usare inoltre per creare carne per cibarsi

### Corazza di pietra

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d4 +1 round

*Area d'effetto:* 1 armatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

L'armatura bersaglio diventa istantaneamente di pietra e non subisce il danno dei proiettili e dimezza i danni delle armi da botta e taglio. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o incantare una armatura in più.

## Crepaccio

*Raggio di azione:* -

*Durata:* permanente

*Area d'effetto:* crepaccio lungo 12 metri e largo 3 metri

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 10

Questo incantesimo permette di creare un crepaccio nella roccia lungo 12 metri e l'argo 3. Ogni creatura nell'area deve tentare un tiro salvezza per non caderci all'interno e subire 1d8 PF per ogni 3 metri di profondità (il crepaccio è profondo 12 metri). Se il tiro salvezza riesce dimezza i danni. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la lunghezza di 6 metri, aumentare la profondità di 3 metri o creare un crepaccio in più N.B. Non si possono avere crepacci più profondi che lunghi.

## Energia terrena

*Raggio di azione:* -

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 3X3 metri quadri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 7

Il sacerdote fa sprigionare energia pura dalla terra nell'area d'effetto, chi si trova in detta area subisce 3d6 PF dimezzabili col tiro salvezza. Ad ogni potenziamento è possibile: aggiungere un quadrato di 3X3 metri quadrati all'area d'effetto, aumentare il danno di 3d6.

## Evoca elementale della terra

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 5 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 9

Il sacerdote a livello normale evoca un elementare della terra di II classe che si materializza in un round ed ubbidisce agli ordini del sacerdote per 5 round dopo di che occorre effettuare un tiro di controllo; non è possibile scacciare l'elementale se questi non è sotto controllo. Per ogni potenziamento aggiuntivo è possibile: aumentare fino a due la classe dell'elementare.

## Pelle coriacea

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Alla persona toccata dal sacerdote viene trasformata la pelle che diviene dura come la roccia e guadagna quindi un +2 sul bonus al danno. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aumentare il bonus di +1.

## Ponte

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 2d4 +1 round

*Area d'effetto:* 6X3 metri quadri

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 4

Viene creato un ponte di pietra lungo 6 metri e largo 3 che resiste per 2d4+1 round dopo di che crolla. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d4 round o allungare il ponte di 3 metri.

## Sabbie mobili

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* 2d4+1 round

*Area d'effetto:* 3X3 metri quadri

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea nell'area d'effetto delle sabbie mobili, chi ci cade dentro e non si agita sprofonda con il ritmo di 0,5 metri per round, mentre se si agita con il ritmo per 1 metri per round. Una volta che la vittima è completamente sprofondata se non la si tira fuori entro due round muore. Se quando termina la durata dell'incantesimo la vittima è immersa per metà o più rimane incastrata nel terreno e bisogna scavare una fossa per liberarla. Non è possibile effettuare questo incantesimo sulla nuda roccia. Per individuarle occorre un 28 con individuare. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o aumentare l'area d'effetto di 3X3 metri quadri.

## Spuntoni

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 3X3 metri quadri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza,  $\frac{1}{2}$

*Spirito:* 7

Il sacerdote crea degli spuntoni che escono dal suolo ed infliggono 2d8 +1 PF a chi si trova nell'area d'effetto. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6m, aumentare il danno di 1d8+1 PF.

## Terra di ghiaccio

*Raggio d'azione:* 9 metri

*Durata:* 1d4+1 round

*Area d'effetto:* 3X3 metri quadri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza, speciale

*Spirito:* 5

Il sacerdote fa ghiacciare il terreno in un punto all'interno del raggio d'azione per un'area di 3X3 metri quadri. Tutte le creature (esclusi i non morti e le creature immuni a questo tipo di incantesimi) presenti nell'area devono tentare un tiro salvezza in destrezza; se questo tiro riesce la

creatura effettua tutte le azioni di destrezza (anche il tiro per colpire!) con un malus di -2 fino alla fine dell'incantesimo, se invece fallisce la creatura scivola ed occorrerà 1 round per rialzarsi; anche se la creatura in questione scegliesse di combattere da terra dovrebbe comunque attendere un round per riprendersi. Ad ogni potenziamento è possibile: Aumentare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4+1 round o aggiungere un quadrato 3X3 adiacente all'area d'effetto.

### 3.5 Incantesimi della sfera Materiale

#### Allarme

*Raggio di azione:* 9 metri

*Durata:* 1d4 ore

*Area d'effetto:* 3X3X3 metri cubi

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 4

Il sacerdote incanta un volume di 3X3X3 metri cubi per 1d4 ore; se una creatura più grande di un topo passa attraverso quest'area, anche se levitando, attiva un allarme che viene sentito fino a 9 metri di distanza. Le creature eteree o astrali non azionano l'allarme, quelle invisibili o gassose sì. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4 ore, aggiungere un cubo di 3X3X3 metri cubi all'area d'effetto o far sentire il fischio d'allarme per 9 metri aggiuntivi.

#### Anti maledizione

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote tocca una persona che è stata maledetta con l'incantesimo "maledizione". L'anti maledizione deve essere potente come la maledizione stessa o più per funzionare (quindi per annullare una maledizione di III potenza serve una anti maledizione della III o più potenza). Ad ogni potenziamento aggiuntivo è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri o disincantare una persona in più.

#### Barriera

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* il sacerdote

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

Il sacerdote crea attorno a sé un barriera difensiva che lo rende immune agli attacchi normali, sia quelli fatti con armi che quelli senza. Per quel che riguarda le armi magiche per ogni bonus magia occorre un potenziamento in più (quindi un spada +2 sarà fermata da una barriera della III potenza); per fermare un incantesimo serve un potenziamento in più dell'incantesimo da cui ci si difende. La barriera non rende immuni dai poteri speciali delle armi, degli oggetti magici inoltre è ininfluenza sui poteri innati delle creature e sul soffio dei draghi.

**Cura ferite \****Raggio di azione:* tocco*Durata:* -*Area d'effetto:* 1 creatura*Tempo di lancio:* -*Tiro salvezza:* -*Spirito:* 4

La creatura toccata dal sacerdote guarisce 1d6 delle proprie ferite. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, guarire una persona in più o guarire un 1d6 ferite aggiuntive.

\*L'inverso dell'incantesimo infligge 1d6 ferite alla creatura toccata; per ulteriori potenziamenti funziona allo stesso modo.

**Cura malattie \****Raggio di azione:* tocco*Durata:* -*Area d'effetto:* 1 persona*Tempo di lancio:* 1 round*Tiro salvezza:* -*Spirito:* 8

Il sacerdote guarisce la creatura toccata da una qualsiasi malattia di natura non magica. Per quelle di natura magica occorre un potenziamento uguale a quello usato dall'incantesimo che ha prodotto la malattia. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri o curare un creatura in più.

\*La forma inversa infligge una qualsiasi malattia della quale il sacerdote conosca i sintomi. I potenziamenti funzionano allo stesso modo.

**Dissolvi magie***Raggio di azione:* 6 metri*Durata:* -*Area d'effetto:* -*Tempo di lancio:* -*Tiro salvezza:* -*Spirito:* 6

Questo potente incantesimo permette di annullare gli effetti di una qualsiasi magia; ovviamente più la una magia è potente più deve essere potente il dissolvi magia che deve avere una potenza almeno uguale a quello della magia da dissolvere. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri o creare un'area d'effetto di 3 metri di raggio con la conseguente durata di 1d4 round.

**Evoca difesa***Raggio di azione:* -*Durata:* 3 round*Area d'effetto:* il sacerdote*Tempo di lancio:* -*Tiro salvezza:* -*Spirito:* 9

Il sacerdote si concentra ed evoca una particolare difesa che appare sottoforma di uno scudo luminoso: Lo scudo difende il sacerdote da qualsiasi arma non magica e da qualsiasi incantesimo di attacco alla I potenza per tutta la durata dell'incantesimo. Nel caso di attacchi con artigli, coda, morsi etc. si utilizza la regola specifica. Non è immune invece dagli attacchi mentali (quindi può subire un'illusione), al soffio dei draghi e agli attacchi magici che sono innati in certe creature (come appunto il soffio). Per ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 3 round, essere difesi da armi magiche con bonus +1 e +1 per ogni potenziamento aggiuntivo ed essere difesi dalle magie della stessa potenza.

### Immunità mentale

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 2d4 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

La persona toccata dal sacerdote diventa immune da tutte le magie di attacco mentale lanciate alla prima potenza: al contrario di barriera mentale questo incantesimo non protegge da attacchi che feriscono la mente. Per essere protetti da incantesimi di una potenza maggiore occorre una immunità mentale della stessa potenza (o più) di quella dell'incantesimo da cui ci si vuole difendere. Per quel che riguarda le illusioni ogni potenziamento in più all'illusione dà diritto ad un +1 sul tiro salvezza, questa regola vale anche per le travisazioni.

### Protezione

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d4 +2 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

La persona toccata dal sacerdote viene protetta dal male per tutta la durata dell'incantesimo, ciò vuol dire che attacchi mossi alla persona protetta da creature maligne subiscono un -1 sul tiro per colpire e sul tiro per ferire, mentre la persona protetta avrà un +1 sui tiri salvezza contro quegli attacchi. Inoltre per tutta la durata dell'incantesimo se la persona toccata dal sacerdote era precedentemente charmata, ritorna normale. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il malus degli attacchi di -1, aumentare i bonus sui tiri salvezza di +1, allargare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di un 1d4 round o proteggere una persona in più. N.B. La persona toccata per ogni potenziamento aggiuntivo può essere protetta: dai non morti, dagli elementali del fuoco, che non potranno effettuare attacchi "corpo a corpo" ma solo da distanza.

### Silenzio

*Raggio di azione:* 18 metri

*Durata:* 1d4 +1 round

*Area d'effetto:* cerchio di raggio 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* speciale

*Spirito:* 6

Il sacerdote lancia questo incantesimo in un punto qualsiasi all'interno del suo raggio d'azione; da quel momento in poi all'interno dell'area d'effetto non si udrà più alcun suono e quindi non si

potrà parlare o lanciare incantesimi; se l'incantesimo è lanciato su una creatura questa avrà diritto ad un tiro salvezza in intelligenza: se riesce il centro dell'area d'effetto si sposterà alle sue spalle e rimarrà ovviamente fisso altrimenti il centro dell'area sarà la creatura e si sposterà con essa. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 18 metri, aumentare la durata di 1d4 round o allargare l'area d'effetto di 3 metri.

## Vedere l'Invisibile

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* raggio di 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

Il sacerdote riesce a percepire oggetti e creature invisibili per un raggio di 3 metri attorno a sé. Il sacerdote vede le creature che, nonostante l'invisibilità, hanno un'essenza corporea; non può quindi scorgere creature eteree. Oggetti o creature che invece si sono nascoste, come fanno i ladri, non si percepiscono. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 1d6 round o aumentare il raggio d'effetto di 6 metri.

## 3.6 Incantesimi della sfera Mentale

### Attira animali

*Raggio di azione:* 1 chilometro.

*Durata:* -

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote attira 1d4 animali di uno stesso tipo, di taglia medio piccola (dal topo al lupo) che siano presenti nel raggio d'azione. Questi animali non eseguono gli ordini del sacerdote ma tentano di aiutarlo come possono. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 1Km, aumentare il numero degli animali attratti di 1d4 o attirare animali più grandi.

### Blocco Mentale

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d6+1 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* empatia, annullamento

*Spirito:* 7

Con questo incantesimo il sacerdote è in grado di bloccare i poteri mentali innati della creatura bersaglio, se essa ha fallito il tiro salvezza, altrimenti essa capirà di essere stata attaccata. Naturalmente la vittima ha liberi quei poteri che, come valore, sono maggiori del doppio del potenziamento di quest'incantesimo (esattamente come avviene per barriera mentale). Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, colpire una creatura in più o aumentare la durata di 1d6 round.

## Crea cibo

*Raggio di azione:* -

*Durata:* -

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 3

Il sacerdote crea cibo per una persona commestibile subito senza bisogno di cottura; c'è però il rischio (30%) che il cibo sia avariato e che intossichi chi lo mangia. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il cibo (+ 1 persona) o diminuire il rischio del 10%.

## Crea oggetto

*Raggio di azione:* -

*Durata:* permanente

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea un oggetto a caso in maniera istantanea, tirando 1d4 e successivamente 1d8 e osservando poi il risultato della tabella (3.4).

1-2	Armi	3-4	Oggetti comuni
<b>Si tira un d8</b>			
1	Frecce	1	Pane
2	Pugnale	2	Bottiglia
3	Dardo	3	Vaso
4	Spada corta	4	Bicchiere
5	Scudo	5	Pergamena (vuota)
6	Armatura di cuoio	6	Vestito
7	Armatura a strisce	7	Stivali
8	Spada lunga	8	Oro (10 Mo)

Tabella 3.4: effetti della creazione di un'oggetto

Con un potenziamento è possibile scegliere la categoria, con un altro ridurre gli oggetti possibili da 8 a 4, con 3 ridursi a due oggetti e con quattro creare l'oggetto specifico.

## Convoca animali

*Raggio di azione:* 12m

*Durata:* 2 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 10

Il sacerdote crea un mammifero che nei due round successivi esegue i suoi ordini di attacco e poi scompare. L'animale può essere guidato all'interno del raggio d'azione altrimenti scompare. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio di azione di 6metri, aumentare la durata di due round o convocare un animale in più.

## Convoca insetti

*Raggio di azione:* 12 metri

*Durata:* 2 round

*Area d'effetto:* cerchio di raggio 0,5 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 10

Il sacerdote crea una nube di insetti volanti che eseguono ogni suo ordine di attacco. La nube ha un raggio di mezzo metro; chi è attaccato dagli insetti deve smettere di combattere ed evitare la nube o subire 1d4 +1 PF per round. Notare bene che in questi casi il bonus al danno della vittima deve essere dimezzato. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 12 metri, aumentare la durata di due round, aumentare l'area d'effetto di mezzo metro o aumentare il danno di 1d4 +1.

## Difesa empatica

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* il sacerdote

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Chi lancia quest'incantesimo viene protetto dalle sonde mentali degli esper; inoltre se avviene un attacco mentale non solo non ha effetto, ma chi ha portato l'attacco riceve una scossa empatica tale da non poter più utilizzare i propri poteri per 1 round. Naturalmente la Difesa Empatica, per essere efficace, deve essere lanciata ad una potenza pari o superiore alla metà del valore che l'esper ha nel potere che utilizza. Quest'incantesimo non ha alcun effetto sulle magie (di mana o spirito) che leggono, attaccano od influenzano la mente.

## Evoca mostro

*Raggio di azione:* -

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 9

Il sacerdote evoca un qualsiasi mostro con costituzione inferiore a 17. E' molto importante dire che il mostro deve essere già stato visto dal sacerdote altrimenti l'evocazione fallisce; inoltre si devono considerare mostri quegli esseri che abitano nel piano materiale (altrimenti si potrebbe evocare demoni, non morti ecc.). L'incantesimo funziona anche come un potente charme sulla creatura evocata che ha però diritto ad un tiro salvezza in magia con penalità di -4 per resistere al controllo. Se la creatura resiste si rivolterà contro chi l'ha evocata. Non è possibile scacciare la creatura se si è perso il controllo su di essa. Per ogni potenziamento è possibile: evocare mostri di costituzione più alta (+4 per ogni potenziamento) o aumentare di -2 il malus sul tiro salvezza.

## Immunità mentale

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 2d4 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

La persona toccata dal sacerdote diventa immune da tutte le magie di attacco mentale lanciate alla prima potenza: al contrario di barriera mentale questo incantesimo non protegge da attacchi che feriscono la mente. Per essere protetti da incantesimi di una potenza maggiore occorre una immunità mentale della stessa potenza (o più) di quella dell'incantesimo da cui ci si vuole difendere. Per quel che riguarda le illusioni ogni potenziamento in più all'illusione da diritto ad un +1 sul tiro salvezza, questa regola vale anche per le travisazioni.

## **Induzione**

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* -

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* empatia, annullamento

*Spirito:* 6

Grazie al tocco il sacerdote trasmette un pensiero alla vittima che crederà di aver pensato davvero quella cosa se fallisse il tiro salvezza. E' davvero utile indurre pensieri in una persona per farle cambiare idea su qualcosa. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 9 metri o allargare l'area d'effetto di 3m.

## **Telecinesi**

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* 2 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote può spostare oggetti max 1Kg alla velocità di 9m per round sollevandolo massimo di 2m da terra. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare l'altezza di sollevamento di 2 metri, aumentare il peso di un Kg o aumentare la velocità di 9 metri per round.

## **Telepatia**

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* 1 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* empatia

*Spirito:* 5

Il sacerdote può parlare con una persona nel raggio d'azione per un round mediante telepatia. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di un round o comunicare con una persona in più.

## 3.7 Incantesimi della sfera Occulto

### Animare i morti

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote tocca un corpo umano morto e lo anima. Esso diventa un non morto del I ordine ed esegue gli ordini del sacerdote per un 1d4 round dopo di che agirà per proprio conto. Il sacerdote può comunque tentare un tiro per il controllo dei non morti. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4 round, creare un'area d'effetto di 3 metri di raggio o animare morti di ordine superiore (max III).

### Carne in pietra \*

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza

*Spirito:* 6

Il sacerdote tocca la carne e la pietrifica per 1d4 round. La vittima (se è una creatura) può tentare un tiro salvezza in destrezza: se fallisce viene pietrificata e deve tentare un tiro per shock corporeo (costituzione) che se viene fallito rimane uccisa. Se il tiro salvezza riesce la vittima sente un brivido freddo per tutto il corpo che non le causa alcun male ma le fa capire che il sacerdote aveva cattive intenzioni. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio di azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d4 round o fare in modo che non venga causato shock corporeo.

\*Per la forma inversa (pietra in carne) scioglie questo incantesimo, la sua durata è permanente e serve comunque il tiro di costituzione. La si può usare inoltre per creare carne per cibarsi

### Comunicazione

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote entra in contatto con una entità divina e può porre una domanda alla quale questa entità risponde sì oppure no. C'è il rischio del 30% che la divinità sia bugiarda e quindi non risponda il vero; comunque sia non si può disturbare un'entità di tale potenza per porre una domanda del tipo "Farà bello domani?" Altrimenti essa si arrabbia e potrebbe lanciare qualche sciagura verso il sacerdote (tipo teletrasportarlo in mezzo al deserto). Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare le domande di una o diminuire il rischio del 10%.

### Evoca demone

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1 turno

Area d'effetto: -

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: -

Spirito: 9

Il sacerdote entra in contatto col piano infernale ed evoca un demone minore; la creatura appare in un round dopo di che ubbidirà al sacerdote per un turno. Si presuppone che l'ultima parte della formula sia un patto stipulato tra il sacerdote e il demone evocato; occorre effettuare un tiro di controllo alla fine dell'evocazione e non è possibile scacciare il demone se questi non è sotto controllo. Alla prima potenza si evoca un demone minore di I grado. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il numero del grado del demone evocato (max III) o aumentare di uno il numero di demoni evocati.

## Maledizione di Nelriosef

Raggio d'azione: tocco

Durata: speciale

Area d'effetto: 1 creatura umanoide

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: speciale

Spirito: 6

Noto anche come Licantropia Infernale, quest'incantesimo fu concepito da Tarialoth, Gran Sacerdote di Nelriosef e potenziato dal suo primo servente Kyziach sull'isola di Nakadoom. L'incantesimo agisce sulla vittima in un lasso di tempo piuttosto lungo (un mese): appena toccato l'umanoide bersaglio ha diritto ad un tiro salvezza in empatia per annullare gli effetti dell'incantesimo. Se il tiro fallisce la maledizione inizia a fare il suo corso: nella prima settimana la vittima comincia ad adorare Nelriosef, ammirando i suoi sacerdoti, acquisendo pian piano i principi morali di quella religione, dopo di che nelle tre rimanenti settimane, inizia a trasformarsi in un uomo-lupo di Nelriosef acquisendone tutte le abilità. Alla fine di ogni settimana la vittima ha diritto ad un tiro salvezza in empatia con una penalità che aumenta di -3 di settimana in settimana. Se il tiro salvezza all'inizio della quarta settimana fallisce allora la vittima è condannata. Se invece uno solo di questi riesce, allora la maledizione inizia a regredire impiegando lo stesso tempo (quindi se si azzecca il tiro la seconda settimana ci vorranno due settimane perché la maledizione regredisca). Purtroppo l'incantesimo inibisce anche la memoria che ritorna dopo 1d4 settimane che la maledizione è regredita. Il sacerdote può comunque fermare la Maledizione al primo stadio (quello dell'adorazione) per incrementare i discepoli della sua setta. Spendendo 1 punto spirito in più si può trasformare la vittima in Uomo-Iena, spendendone due in caproide. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, maledire una persona in più o aumentare il malus sull'empatia di -1. N.B.: In termini di gioco gli effetti dell'incantesimo si hanno alla fine di ogni settimana: quindi alla fine della prima la vittima adora Nelriosef, alla fine della seconda è cresciuto il pelo, alla fine della terza si è deformata la testa, l'intelligenza e la costituzione, alla fine della quarta la trasformazione è completa. La formula inversa dell'incantesimo può liberare la vittima dalla maledizione come se essa avesse superato il tiro salvezza alla fine della quarta settimana. L'incantesimo può essere rotto alla medesima maniera con Anti maledizione (sfera materiale) che deve essere però lanciato ad una potenza doppia di quella della maledizione.

## Nuvola negativa

Raggio d'azione: 30 metri

Durata: 2d6 round

Area d'effetto: nube di 6X6X3 metri cubi

Tempo di lancio: 1 round

*Tiro salvezza:* speciale

*Spirito:* 11

Il sacerdote entra in contatto col piano negativo e, fungendo da tramite, evoca dei vapori neri che nel giro di 1 round vanno a formare una nube densa e scura. Tale nuvola è di forma quadrata (6X6) e si piazza a circa 9 metri da terra; il suo spessore è di 3 metri. Chi ha lanciato l'incantesimo può manovrare la nube all'interno dell'area d'effetto spostandola ad una velocità di 6 metri per round; inoltre può ordinarle d'iniziare a far piovere: le gocce sono scurissime con una leggera aura viola e chi si trova al di sotto della nube al momento della pioggia perde 2d6 punti ferita a round. Se una o più vittime muoiono e la pioggia continua per un altro round queste si trasformeranno in non morti comandati da chi ha lanciato l'incantesimo. Questi non-morti hanno attive tutte le abilità che avevano le vittime tranne quelle speciali. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 30 metri, aumentare la durata di 1d6 round, aggiungere un quadrato 6X6 alla nube, aumentare la velocità della nube di 6 metri per round o far infliggere dalla pioggia 2d6 punti ferita in più.

## Oggetti invisibili

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 4

Il sacerdote rende invisibile agli altri un oggetto mobile non più grande di uno spadone a due mani. Da questo momento in avanti (e per una durata di 2d4 round) l'oggetto in questione potrà essere visto solo dal sacerdote; se l'oggetto incantato è un arma con essa non si potrà attaccare, se è un oggetto magico non lo si potrà utilizzare. Lavorando sui potenziamenti è possibile: poter attaccare con quell'arma e poter usare l'oggetto magico una volta. Ad ogni potenziamento è inoltre possibile aumentare la durata di 1d4 round. Al secondo potenziamento è possibile rendere invisibili le persone ma non si potrà rendere invisibili a distanza e creare un'area d'effetto.

## Parlare ai morti

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 2 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 4

Il sacerdote entra in contatto con l'aldilà mediante una reliquia del morto con cui intende parlare e può porgli domande (1 a round) fino alla fine della durata. Il morto sa quel che sa e non risponde a qualsiasi domanda ma solo a quelle che riguardano la sua vita. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 1d4 round.

## Realtà

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* raggio 3 metri

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

Il sacerdote crea un'area "anti illusione" attorno a sé, quindi se una creatura illusoria entra nell'area d'effetto scompare e la magia si scoglie naturalmente. Per svelare illusioni della prima potenza e della seconda basta utilizzare una realtà della prima potenza., in pratica si dimezza la potenza dell'illusione e si arrotonda per eccesso. Per svelare una travisazione occorre invece una potenza in più della travisazione stessa.

## Sonno

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d6 ore

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* intelligenza, annullamento

*Spirito:* 9

Questo incantesimo è molto potente e permette al sacerdote di addormentare una persona solamente toccandola. La vittima ha diritto ad un tiro salvezza in intelligenza che se riesce annulla l'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri, aumentare la durata di 1d6 ore o avere un'area d'effetto di 3 metri. Se con i potenziamenti si arriva ad una durata superiore a 4d6 la persona bersaglio muore.

## Veggenza

*Raggio di azione:-*

*Durata:* 1d3 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote vede un'immagine confusa del prossimo futuro. Ogni round di veggenza corrisponde ad un evento futuro. Ad ogni potenziamento è possibile aumentare la durata.

## 3.8 Incantesimi della sfera Potere

### Attaccare

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote si concentra per un round dopo di che tocca una persona, questa guadagna un +1 nella abilità di un'arma scelta dal sacerdote e un +1 in capacità d'attacco per tutta la durata dell'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d6 round, incantare una persona in più, dare un +1 aggiuntivo nell'arma o dare un +1 aggiuntivo in capacità d'attacco.

### Benedizione

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 2d6 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote benedice una persona nel tempo di due round e questa riceverà un +1 di bonus sull'iniziativa e sui tiri per colpire. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri o aumentare la durata di 1d6 round o benedire una persona in più. I non morti se vengono benedetti si distruggono (I e II classe) o fuggono (III classe).

## Bloccare creatura

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 6D4 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza

*Spirito:* 8

Il sacerdote blocca col solo tocco qualsiasi animale (niente persone o mostri) per tutta la durata dell'incantesimo. Per bloccare le persone il costo dell'incantesimo è doppio, mentre per i mostri (con costituzione inferiore a 17 è il triplo). Per bloccare mostri con costituzione inferiore a 27 è necessario un potenziamento quadruplo. Ogni potenziamento aumenta di 10 la costituzione. Per ogni potenziamento è possibile inoltre: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 2d4 round o bloccare una creatura in più.

## Charme

*Raggio di azione:* 6 metri

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* intelligenza, annullamento

*Spirito:* 9

Il sacerdote incanta una creatura che lo vede come un amico e si fida di lui. Questo impedirà che la creatura attacchi il sacerdote. Tuttavia il sacerdote non potrà dare ordini alla creatura o farle fare cose che vanno contro i suoi principi morali oppure farle deliberatamente del male o l'incantesimo si spezza. Se lanciato alla seconda potenza la vittima andrà contro i suoi principi (un l/b ruberà) ma non difenderà il sacerdote a costo della vita. Alla terza potenza la creatura combatterà contro i nemici fino alla morte pur di difendere il sacerdote, alla quarta potenza combatterà anche contro gli amici. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio di azione di 6 metri o creare un'area d'effetto di 3 metri di raggio. Ogni creatura ha diritto ad un tiro salvezza subito più uno al giorno (ogni giorno che passa la vittima avrà un bonus di +1 sui tiri salvezza). Non si può charmare una creatura due volte di seguito se tra uno charme e l'altro non sono passate almeno 24 ore.

## Coraggio

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 2d6 round

*Area d'effetto:* 1 persona

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

La persona toccata guadagna un +1 in iniziativa e non sentirà le ferite infertale per tutta la durata dell'incantesimo (salvo amputazione nel qual caso l'incantesimo si spezza). Quindi non avrà shock

corporei o svenimenti fino alla fine dell'incantesimo. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, assumere la durata di 2d6 round o creare un'area d'effetto di 3 metri di raggio.

## Evoca Segugio

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro Salvezza:* -

*Spirito:* 9

Il sacerdote evoca un segugio entrando in contatto con il piano in cui esso vive. Deve poi cercare di controllarlo o la creatura evocata gli si ritorcerà contro. Una volta sotto che il sacerdote ne abbia preso il controllo può rimandarlo nel piano di provenienza quando vuole. Alla prima potenza si evoca un segugio bianco, alla seconda un segugio nero, alla terza un segugio oscuro, alla quarta un segugio infernale e alla quinta un segugio astrale.

## Pelle coriacea

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

La persona toccata dal sacerdote trasforma la pelle che diviene dura come la roccia guadagnando un +2 sul bonus al danno. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6metri, aumentare la durata di 1d6 round o aumentare il bonus di +1.

## Power hammer

*Raggio di azione:* 9 metri

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

Il sacerdote crea un campo magnetico a forma di martello capace di colpire una volta a round una creatura nel raggio d'azione. Il sacerdote attacca nella direzione in cui è rivolto con un normale tiro per colpire utilizzando l'abilità di spirito (Max 12). Il martello provoca 1d6 PF. Se si ottiene un 6 con le ferite e la vittima non supera un tiro salvezza in costituzione essa rimane tramortita per 1d4 round. Utilizzando più dadi (con i potenziamenti) per ogni 6 aggiuntivo la vittima avrà un malus di -1 sul TS. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 9 metri, aumentare la durata di 1d6 round o far provocare al martello 1d6 PF in più.

## Randello

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 2d4 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote trasforma il proprio bastone o il proprio scettro (di legno) in un randello +2 che provoca 1d8 PF + il bonus della magia. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1d4 round o aumentare il bonus magia di +2.

### Sigillo del potere

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* intelligenza, annullamento

*Spirito:* 5

Il sacerdote deve pronunciare l'incantesimo per un round dopo di che tocca un mago od una creatura che utilizza la magia di tipo mana. La vittima ha diritto ad un tiro salvezza in intelligenza ma se fallisce non potrà più lanciare incantesimi di potenza pari od inferiore a quella del Sigillo del potere di cui è vittima. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri o colpire una creatura in più.

### Vedere l'Invisibile

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* raggio di 3 metri

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 7

Il sacerdote riesce a percepire oggetti e creature invisibili per un raggio di 3 metri attorno a sé. Il sacerdote vede le creature che, nonostante l'invisibilità, hanno un'essenza corporea; non può quindi scorgere creature eteree. Oggetti o creature che invece si sono nascoste, come fanno i ladri, non si percepiscono. Per ogni potenziamento è possibile aumentare la durata di 1d6 round o aumentare il raggio d'effetto di 6 metri.

## 3.9 Incantesimi della sfera Vita

### Anti veleno

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d4 +2 ore

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

La persona toccata è immune al veleno per tutta la durata dell'incantesimo nella seguente maniera: se la persona toccata viene avvelenata dopo l'incantesimo, non risentirà degli effetti velenosi per tutta la durata, dopo di che effettuerà un tiro salvezza in costituzione con un bonus di +2: Se invece è già stata avvelenata e di conseguenza ha già fallito il tiro salvezza, ritornerà sotto gli effetti del veleno alla fine dell'incantesimo. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 Metri, aumentare la durata di 1d4 ore o incantare una creatura in più. N.B. Se si usano su una persona avvelenata 3 potenziamenti per la durata essa guarirà completamente.

## Attira animali

*Raggio di azione:* 1 chilometro.

*Durata:* -

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote attira 1d4 animali di uno stesso tipo, di taglia medio piccola (dal topo al lupo) che siano presenti nel raggio d'azione. Questi animali non eseguono gli ordini del sacerdote ma tentano di aiutarlo come possono. Per ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 1Km, aumentare il numero degli animali attratti di 1d4 o attirare animali più grandi.

## Bloccare creatura

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 6d4 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* destrezza

*Spirito:* 8

Il sacerdote blocca col solo tocco qualsiasi animale (niente persone o mostri) per tutta la durata dell'incantesimo. Per bloccare le persone il costo dell'incantesimo è doppio, mentre per i mostri con costituzione inferiore a 17 è il triplo. Per bloccare mostri con costituzione inferiore a 27 è necessario un potenziamento quadruplo. Ogni potenziamento aumenta di 10 la costituzione. Per ogni potenziamento è possibile inoltre: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 2d4 round o bloccare una creatura in più.

## Calotta ambientale

*Raggio d'azione:* -

*Durata:* 1d4 ore

*Area d'effetto:* semisfera di raggio di 9 metri

*Tempo di lancio:* 2 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea una calotta ambientale attorno a sè: nell'area d'effetto la temperatura è di 22 gradi e gli oggetti all'interno della calotta non risentono degli effetti atmosferici che stanno all'esterno. Dalla calotta si può entrare ed uscire a piacimento. Il lanciatore può far variare la temperatura all'interno della calotta di 2 gradi per round. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare la durata di 1 ora, aumentare il raggio della semisfera di 3 metri o far variare la temperatura di 2 gradi in più.

## Evoca spirito

*Raggio di azione:* -

*Durata:* 1d6 +1 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 9

Questo potentissimo incantesimo permette al sacerdote di entrare in contatto col piano positivo e di evocare uno spirito minore. Alla prima potenza si evoca uno spirito di categoria D, alla seconda uno di categoria C e così via. Non è possibile evocare più di uno spirito. Lo spirito appare in 3 round e non ubbidisce agli ordini del sacerdote, ma gli conferisce il potere speciale degli spiriti. Uno spirito di categoria D ha un bonus di +2 per colpire e sui tiri salvezza, Uno di categoria C da inoltre -2 sul costo degli incantesimi ed un +1 sul bonus al danno, uno di categoria B permette inoltre di raddoppiare i danni provocati dal sacerdote, mentre quelli di categoria A raddoppiano i danni degli incantesimi di attacco e i poteri di cura ferite.

## Fuoco della Fenice

*Raggio d'azione:* tocco

*Durata:* 1d4 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* 3 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 12

Il sacerdote tocca una creatura ferita dopo essersi concentrato per 3 round. Tale creatura inizia a bruciare, ma il fuoco, anziché consumarla, rigenererà 1d4 PF per ogni round fino alla fine dell'incantesimo. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6 metri, aumentare la durata di 1d4 round o incantare una persona in più.

## Parlare alla natura

*Raggio di azione:* 12 metri

*Durata:* 1d6 +1 round

*Area d'effetto:* il sacerdote

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

Il sacerdote può parlare con gli animali nel suo raggio d'azione usando questo incantesimo alla prima potenza. Il sacerdote può parlare solo con un tipo di animale alla volta. Alla seconda potenza potrà parlare con piante di ogni genere e dare loro dei piccoli ordini (tipo: di intralciare qualcuno). Alla terza potenza potrà parlare con qualsiasi mostro (un tipo per volta). Non è detto che animali e mostri obbediscano agli ordini e non si sa come reagiscano alle parole del sacerdote. Per ogni potenziamento è possibile inoltre: allargare il raggio d'azione di 12 metri o aumentare la durata di 1d6 round.

## Pelle coriacea

*Raggio di azione:* tocco

*Durata:* 1d6 round

*Area d'effetto:* 1 creatura

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 5

La persona toccata dal sacerdote trasforma la pelle che diviene dura come la roccia. Guadagnando quindi un +2 sul bonus al danno. Ad ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 6metri, aumentare la durata di 1d4 round o aumentare il bonus di +1.

## Porta vegetale

*Raggio di azione:* 12 metri

*Durata:* 2d6 round

*Area d'effetto:* -

*Tempo di lancio:* 1 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea un tunnel nella giungla più inaccessibile lungo 12 metri e resta aperto per 2d6 round. In questo tunnel si passa uno per volta. Se, quando il tunnel si chiude, qualcuno è ancora al suo interno, rimane intrappolato nell'impossibilità di muoversi e di combattere. Ad ogni potenziamento è possibile: aumentare il raggio d'azione di 12 metri o aumentare la durata di 1d6 round.

## Teletrasporto vegetale

*Raggio di azione:* 20 chilometri

*Durata:* -

*Area d'effetto:* il sacerdote

*Tempo di lancio:* -

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 4

Il sacerdote entra nel tronco di una pianta capace di contenerlo e si teletrasporta in una pianta dello stesso tipo uscendone. Per ogni potenziamento è possibile quadruplicare il raggio d'azione.

## Trappola

*Raggio di azione:* -

*Durata:* speciale

*Area d'effetto:* 3X3 metri quadri, 1 creatura

*Tempo di lancio:* 3 round

*Tiro salvezza:* -

*Spirito:* 6

Il sacerdote crea in 3 round una trappola quasi invisibile agli altri (10% che venga scoperta). Occorre una corda con cui formare un cappio all'interno del quale dovrà cadere la vittima: L'altra estremità può essere legata a qualcosa di flessibile per sollevare la vittima (provocandole 1d4 +2 PF) ma se ciò non è possibile la corda si avvolge attorno alla vittima immobilizzandola. Forzare la trappola è praticamente impossibile: con un check di forza bisogna fare 42, ma questo punteggio cala di 1 ogni ora. Dopo dodici ore la trappola si scioglie da se. Da notare che una volta attivata l'incantesimo questo non si scioglie finché non viene attivata la trappola. Per ogni potenziamento è possibile: allargare il raggio d'azione di 3 metri o intrappolare una creatura in più.

# Indice

<b>1</b>	<b>Poteri mentali</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Incantesimi degli esperti di magia</b>	<b>5</b>
2.1	Incantesimi di Dominazione . . . . .	5
2.2	Incantesimi di Incantamento . . . . .	11
2.3	Incantesimi di Manipolazione . . . . .	18
2.4	Incantesimi di Negromanzia . . . . .	24
<b>3</b>	<b>Incantesimi dei sacerdoti</b>	<b>38</b>
3.1	Incantesimi della sfera dell'Acqua . . . . .	39
3.2	Incantesimi della sfera dell'Aria . . . . .	42
3.3	Incantesimi della sfera del Fuoco . . . . .	45
3.4	Incantesimi della sfera della Terra . . . . .	49
3.5	Incantesimi della sfera Materiale . . . . .	52
3.6	Incantesimi della sfera Mentale . . . . .	55
3.7	Incantesimi della sfera Occulto . . . . .	59
3.8	Incantesimi della sfera Potere . . . . .	62
3.9	Incantesimi della sfera Vita . . . . .	65