Libro degli incantesimi

G.U.S. system
v. 3.02

di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper
Copyright © 2001-2006 Gabriele Pellegrini

SOMMARIO

Alcune note 3
Note sugli Incantesimi 3
Incantesimi 4
AEROMANZIA 4
Ciclone 4
Colpo d'aria 4
Disco d'aria 4
Muro d'aria 4
Polvere 4
Pressione 4
Sussurro 4
Tornado 4
Vento impetuoso 5
Vortice 5
CURA 5
Conservazione della forza 5
Cura 5
Cura di massa 5
Cura malattie 5
Cura veleno 5
Ferma emorragia 5
Ferma veleno 6
Guarigione 6
Ricostruzione corporea 6
Rigenerazione 6
Rianimazione 6
Resurrezione 6
Vigore 6
CRIOMANZIA 6
Gelare 6
Gran Freddo 6
Mano di ghiaccio 7
Muro di ghiaccio 7
Raggio del gelo 7
Statua di ghiaccio 7
Tempesta di ghiaccio 7
DISINCANTAMENTO 7
Annulla vincolo 7
Annullamento 7
Breccia 7
Breccia potenziata 8
Breccia superiore 8
Disgiunzione 8
Risveglio 8
Risveglio potenziato 8
Risveglio superiore 8
Visione del vero 8
Visione del vero potenziata 8
Visione del vero superiore 8
EVOCAZIONE 8
Evoca spirito di polvere 9
Evoca serpenti 9
Evoca servitore di Yezud 9
Evoca/Vincola demone 9
FOTOMANZIA 9
Arcobaleno 9
Buio/Luce 9
Flash 10
Focalizzare 10
Fulmine 10
Sfocatura 10
Veste buia 10
GEOMANZIA 10

Fango 10
Frantumazione 10
Getto terroso 10
Mani della terra 10
Muro di pietra 11
Pietrificazione 11
Schegge 11
Scossa tellurica 11
Terremoto 11
IDROMANZIA 11
Agitare le acque 11
Bolla d'aria 11
Geyser 11
Gorgo 11
Muro liquido 12
Nebbia 12
Pioggia 12
Trova acqua 12
Varco acquatico 12
ILLUSIONE 12
Duplicato 12
Immagine 12
Invisibilità 12
Maschera 12
Miraggio 13
Odore 13
Ologramma 13
Rumore 13
INCANTAMENTO 13
Arma devastatrice 13
Arma di distruzione 13
Arma di precisione 13
Arma di perfezione 13
Arma ferente 14
Contingenza 14
Identificare 14
Infondere minore 14
Infondere maggiore 14
IPNOSI 14
Blocco 14
Coercizione 15
Charme 15
Confusione 15
Dominio 15
Intimorire 15
Sonno 15
Suggestione 15
NECROMANZIA 16
Decomposizione 16
Disintegrazione 16
Mano Nera di Set 16
Orrore 16
Parlare ai morti 16
Raggio di debolezza 16
Scheletro non-morto 16
Tocco vampirico 17
PASSAGGIO 17
Camminare sull'acqua 17
Levitazione 17
Trasporto via piante 17
Porta rocciosa 17
Ponte d'aria 17
Camminare nel fuoco 17
Volare 17
Teletrasporto 17
PIROMANZIA 18
Cono di fuoco 18
Ebollizione 18
Mano infuocata 18
Muro di fuoco 18
Pirodardi 18
Prigione di fuoco 18
Riscaldamento 18
Scintille 18
Sfera bruciante 19
Spruzzi lavici 19
PROTEZIONE 19
Aura di fuoco 19
Aura di gelo 19
Barriera magica 19
Defletti attacchi 19
Invulnerabilità 19
Protezione dagli incantesimi minori 19
Protezione dagli incantesimi maggiori 19
Protezione dai demoni 20
Protezione dai proiettili 20
Protezione dal fuoco 20
Protezione dal gelo 20
Protezione dal veleno 20
Protezione dalla morte 20
Scudo d'energia minore 20
Scudo d'energia maggiore 20
Scudo d'energia superiore 20

Alcune note

Quello che state leggendo è il libro degli incantesimi di GUS Barbarian. Potete trovare gli altri manuali al sito http://run.to/icb.

Note sugli Incantesimi

Gli incantesimi sono divisi per gruppi (p.e. piromanzia, criomanzia, cura, ecc.) e seguono per ordine alfabetico.
Per ogni incantesimo è riportato:

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

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

La Durata: cioè il tempo in cui l'incantesimo resta attivo. La durata influisce sull'incantesimo e non sui suoi effetti. Per esempio la durata dell'incantesimo pietrificazione è istantanea, ma gli effetti sulla vittima non lo sono (in questo caso sono permanenti). 'Speciale' indica che la durata può variare in base a dei parametri indicati nella descrizione.

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

Difficoltà: indica il grado di difficoltà per il tiro su 'Abilità Magiche' durante il lancio dell'incantesimo.

Conoscenze Magiche: il valore minimo di Conoscenze Magiche per poter apprendere l'incantesimo.

Per contattarmi : thekeeper31@yahoo.com
Il sito di GUS : http://run.to/icb

Incantesimi

AEROMANZIA

Ciclone
Costo: 25
Raggio d'azione: 180 m
Durata: 5 round.
Area: 30 m di diametro
Difficoltà: 22
Conoscenze Magiche: 18

E' il più potente incantesimo di aeromanzia. Tutti gli oggetti pesanti meno di 5 tonnellate vengono spazzate via e lanciati ad un'altezza di 50 metri. Le creature subiscono 50 danni (non parabili da armi o armature). Il ciclone rimane nella zona scelta dallo stregone e non si sposta fino alla fine dell'incantesimo. Le vittime non possono evitare l'incantesimo.

Colpo d'aria
Costo: 1
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 12
Conoscenze Magiche: 3

Un forte spostamento d'aria colpisce una creatura a scelta dello stregone. La vittima deve effettuare una prova su Forza con difficoltà di 14 + scarto dello stregone. In caso di fallimento la vittima viene gettata indietro di 3 metri.

Disco d'aria
Costo: 1+Speciale
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 1 min + 1 min x punto scarto.
Area: Speciale
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 4

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

Muro d'aria
Costo: 6
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto + 1 min x punto scarto.
Area: Un'area di 9m².
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 7

In un'area di 9m² scelta dallo stregone appare un muro di venti impetuosi. Il muro non può essere circolare e e creature che tentano di attraversare tale muro vengono respinte indietro. Per attraversare il muro serve una prova su Forza di difficoltà 16.

Polvere
Costo: 3
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 round
Area: Una zona di 9 m x 3 m
Difficoltà: 12
Conoscenze Magiche: 1

Nel punto deciso dallo stregone si alza una forte brezza che solleva molta polvere e la visuale viene ridotta del 50%. Ogni creatura ivi presente deve effettuare una prova su Volontà/Coraggio o essere accecata per 2 round. Una creatura accecata deve effettuare, ogni volta che vuole attaccare o difendersi, un tiro con un malus di –4.

Pressione
Costo: 3
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 12
Conoscenze Magiche: 6

Le creature con Costituzione inferiore o uguale a 8 subiscono uno schiacciamento che procure 1d6 + scarto danni (non parabili da armi o armature) e le stordisce per 2 round. Le creature con Cos superiore a 16 rimangono stordite per 1 round, e subiscono un solo punto danno. Una creatura stordita ha un malus di –2 per difendersi e attaccare.

Sussurro
Costo: 3
Raggio d'azione: 10 m + 1 m x punto scarto
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 7

Lo stregone può parlare a qualsiasi creatura distante non più di 10 m + 1 m per punto di scarto. L'incantesimo dura per il tempo necessario a formulare la frase. La creatura scelta dallo stregone percepisce le parole portate dal vento come un sussurro. Chi sta a meno di 1,5 m da tale creatura può percepire le parole effettuando un tiro sul tratto Percezione.

Tornado
Costo: 10

Raggio d'azione: 50 m
Durata: 2 round.
Area: 9 m di raggio
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 12

Lo stregone crea un grande vortice d'aria del raggio di 9 m. Tutte gli oggetti pesanti meno di 550 kg vengono sollevati da terra e scaraventati in aria ad un altezza di 10 metri. Le creature subiscono 3d6 danni da caduta (non parabili da armi o armature). Il tornado resta nella zona scelta dallo stregone e non si sposta fino alla fine dell'incantesimo. Le creature possono salvarsi tirando sul proprio tratto di destrezza con una penalità di –2.

Vento impetuoso
Costo: 8
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 3 round
Area: Una zona di 6 m x 9 m
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 5

Un vento burrascoso colpisce tutte le creature in un'area di 6 x 9 metri. Il vento riduce ad ¼ il movimento, inoltre è necessaria una prova su Forza di difficoltà 14 per non cadere a terra. Per ogni round che si permane in tale zona inoltre si subiscono 1d3 pf non parabile da armature. Le creature di taglia enorme non vengono influenzate da tale incantesimo.

Vortice
Costo: 4
Raggio d'azione: 20 m
Durata: 1 round.
Area: 3 m di raggio
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 8

Lo stregone crea un vortice d'aria del diametro di 3m. che solleva tutti gli oggetti pesanti meno di 100 kg lanciandoli ad un'altezza di 3 metri. Creature subiscono 1d6 danni da caduta (non parabili da armi o armature). Il vortice resta nella zona scelta dallo stregone e non si sposta fino alla fine dell'incantesimo. Le creature possono salvarsi tirando sul proprio tratto di destrezza.

CURA

Conservazione della forza
Costo: 1
Raggio d'azione: 3m
Durata: istantaneo.
Area: Una creatura
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 1

Se lanciato su una creatura a zero punti Forza, questo incantesimo la riporta a 1.

Cura
Costo: 1
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 2

Con questo incantesimo lo stregone può curare 1d3 + scarto punti Resistenza.

Cura di massa
Costo: 5
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantanea
Area: 5 creature
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 11

Con questo incantesimo lo stregone può curare 1d3+scarto punti Resistenza a 5 soggetti diversi entro un'area di 3 m.

Cura malattie
Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: Vedi sotto
Conoscenze Magiche: 12

Con questo incantesimo lo stregone può tentare di curare le malattie. La difficoltà viene stabilita dal Narratore in base al tipo di malattia che si tenta di curare: malattia semplice 14, media 16, difficile 18, mortale 20.

Cura veleno
Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: Vedi sotto
Conoscenze Magiche: 8

Elimina istantaneamente qualsiasi veleno dal corpo della vittima. La difficoltà viene stabilita dal Narratore in base al tipo di veleno che si tenta di curare Veleno semplice 14, medio 16, difficile 18, mortale 20.

Ferma emorragia
Costo: 2
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 2

Se lanciato su una creatura a zero punti Resistenza, questo incantesimo la riporta a 1.

Ferma veleno
Costo: 1
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 1

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

Guarigione
Costo: 12
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 11

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

Ricostruzione corporea
Costo: 10
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 1 giorno
Area: Una creatura
Difficoltà: 17
Conoscenze Magiche: 12

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

Rigenerazione
Costo: 6
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 5 round
Area: Una creatura
Difficoltà: 11
Conoscenze Magiche: 10

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

Rianimazione
Costo: 14
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 14

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

Resurrezione
Costo: 16
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: 20
Conoscenze Magiche: 16

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

Vigore
Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 5 round
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 5

Lo stregone può fornisce 1d6 punti Forza, ad un suo compagno per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo non è cumulabile.

CRIOMANZIA

Gelare
Costo: 3 + Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Una sostanza
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 2

Qualsiasi sostanza inanimata può essere portata fino a – 50°C al ritmo di 1m³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto mana). Il materiale ghiacciato riduce la sua resistenza degli oggetti di 1/3.
Ciascun fluido (non vivente) può essere portato alla temperatura di solidificazione al ritmo di 1m³ per round di concentrazione (per ogni round viene sprecato un punto mana). Ad esempio 1000 litri l'acqua possono essere tramutati in ghiaccio già al primo round.

Gran Freddo
Costo: 3
Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 round
Area: Una zona di 3m di raggio
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 4

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

Lo sbalzo di temperatura è di 50°C. Ciò vuol dire che se prima la temperatura in quella zona era di 20°C, dopo l'incantesimo è di – 30°C. Lo sbalzo di temperatura può bloccare per shock termico molte creature. Ogni creatura colpita deve, infatti, effettuare con successo un tiro su Costituzione di diff. 14 o rimanere bloccata per 2 round.

Mano di ghiaccio
Costo: 2
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 3 round.
Area: Una creatura o un oggetto
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 5

La mano dello stregone diviene incredibilmente fredda.
Qualsiasi materiale toccato dalla mano dello stregone viene tramutato in ghiaccio. Il volume del materiale che si può ghiacciare è di 50dm³. Il materiale ghiacciato riduce la sua resistenza di 1/6.
Inoltre le creature toccate dallo stregone subiscono 1d6 + scarto danni da freddo, non parabili da armi o armature, ma in questo caso l'incantatore deve effettuare con successo un tiro su Lottare.

Muro di ghiaccio
Costo: 2+Speciale.
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: Un volume di 36m³.
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 7

In un punto scelto dallo stregone appare un muro di ghiaccio del volume massimo di 36m³. Il muro dura 1 minuto per punto mana impiegato dallo stregone. Per distruggere il muro una quantità di danni pari a 30.

Raggio del gelo
Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura o un oggetto
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 11

Lo stregone fa partire dalla sua mano un raggio gelido e mortale (temperatura –200°C) che arriva fino a 30m.
Gli oggetti colpiti cristallizzano immediatamente e vanno in frantumi.
Se una creatura viene colpita da tale raggio subisce 6+3d6 danni da freddo non parabili da armi o armature e deve effettuare con successo un tiro caratteristica su Costituzione di difficoltà 16. In caso di fallimento la zona del corpo colpita viene cristallizzata e distrutta. La vittima può tentare il tratto di difesa con malus di –2.

Statua di ghiaccio
Costo: 7
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: 17
Conoscenze Magiche: 9

La vittima di questo incantesimo viene tramutata in un pezzo di ghiaccio, a meno che non effettui con successo un tiro di diff. 16 su Costituzione.
La vittima subisce 2d6 danni (non parabili da armi o armature) e una specie d'ibernazione. Se la statua di ghiaccio viene attaccata, basta 1 colpo per distruggerla e uccidere la vittima (compresi gli oggetti che portava).

Tempesta di ghiaccio
Costo: 9
Raggio d'azione: 30m
Durata: 4 round
Area: Una zona di 6m di raggio
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 12

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

DISINCANTAMENTO

Annulla vincolo
Costo: 2
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Un demone
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 8

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

Annullamento
Costo: Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantanea
Area: Speciale
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 14

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

Breccia
Costo: 2
Raggio d'azione: 30m

Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

Con questo incantesimo lo stregone può eliminare 1 incantesimo di protezione che richieda un costo minore di 3.

Breccia potenziata
Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

Con questo incantesimo lo stregone può eliminare 1 incantesimo di protezione che richieda un costo minore di 5, oppure 2 incantesimo con costo minore a 3.

Breccia superiore
Costo: 8
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 12

Con questo incantesimo lo stregone può eliminare 1 incantesimo di protezione che richieda un costo minore di 9, oppure 4 incantesimi con costo minore a 3.

Disgiunzione
Costo: 10
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantanea
Area: Un oggetto o speciale
Difficoltà: Vedi sotto
Conoscenze Magiche: 16

Questo potente incantesimo può distrugge un oggetto magico. La difficoltà varia in base al tipo di oggetto e viene stabilita dal Narratore.
Inoltre questo incantesimo può distruggere demoni e creature nate dalla magia. In questo caso la difficoltà della magia è pari alla Resistenza della creatura.

Risveglio
Costo: 2
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

Elimina un incantesimo di ipnosi con costo inferiore a 3.

Risveglio potenziato
Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

Elimina un incantesimo di ipnosi con costo inferiore a 5, oppure 2 con costo inferiore a 3.

Risveglio superiore
Costo: 8
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 12

Elimina un incantesimo di ipnosi con costo inferiore a 9, oppure 4 con costo inferiore a 3.

Visione del vero
Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: 6m di raggio.
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

Elimina tutti gli incantesimi di Illusione in un'area di 6m di raggio con costo inferiore a 2.

Visione del vero potenziata
Costo: 8
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: 6m di raggio.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

Elimina tutti gli incantesimi di Illusione in un'area di 6m di raggio con costo inferiore a 5.

Visione del vero superiore
Costo: 12
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantanea
Area: 6m di raggio.
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 12

Elimina tutti gli incantesimi di Illusione in un'area di 6m di raggio con costo inferiore a 9.

EVOCAZIONE

Evoca spirito di polvere
Costo: 1
Raggio d'azione: 3m
Durata: 1 min +1 per punto di scarto
Area: Nessuna
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 2

Viene creato un piccolo turbine di polvere che esegue gli ordini dello stregone nelle sue possibilità.
Lo spirito di polvere ha 2 punti resistenza e non può attaccare. Può però spiare e riferire quello che sente allo stregone.

Evoca serpenti
Costo: 4
Raggio d'azione: Speciale
Durata: 10 round.
Area: Nessuna
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 3

Entro 2 round dall'evocazione giungono 1d6 serpenti che eseguiranno gli ordini dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo.
I serpenti di solito hanno un attacco di 5 e 5 punti resistenza e infliggono 1d3 punti di danno. Tuttavia il custode può decidere diversamente.
Alla fine dell'incantesimo i serpenti ritornano da dove sono venuti.

Evoca servitore di Yezud
Costo: 3
Raggio d'azione: 0m
Durata: Speciale.
Area: Mano dello stregone
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 5

Nella mano dello stregone si materializza una sfera di giaietto lucido. Se la sfera viene toccata da mani diverse da quelle dello stregone, si trasforma in un ragno nero e lucido che attacca con un pungiglione velenoso (attacco 12). Il veleno è mortale (Tiro su Cos di diff. 18) e uccide la vittima all'istante. La creatura ha Res 5 e una Destrezza di 8. Una volta portato a segno un attacco il ragno scompare.

Evoca/Vincola demone
Costo: Speciale.
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale.
Area: Speciale.
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 10

Con questo incantesimo lo stregone può evocare o vincolare una creatura demoniaca. Il costo è pari alla metà della Res del demone. Se lo stregone non conosce il punteggio necessario può: tentare a caso, oppure documentarsi su antichi tomi di magia. Evocare significa richiamare una creatura da un altro luogo o dimensione (l'invocazione può richiedere parecchi minuti).
Spesso le creature evocate non sono amichevoli, in questo caso serve "vincolarle". Col vincolo lo stregone può dare un ordine al demone. Finito l'ordine il demone sparirà. Poiché alcune evocazioni richiedono parecchia fatica, spesso si ricorre a rituali di parecchie ore a cui partecipano molti stregoni e cultisti. Per vincolare un demone già vincolato bisogna prima ricorrere all'incantesimo di Disincantamento*: Annulla vincolo*.
I demoni che si possono evocare sono descritti nel Manuale delle Creature.

FOTOMANZIA

Arcobaleno
Costo: 11
Raggio d'azione: 10 metri
Durata: Istantaneo
Area: Da una a sette creature
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 13

Dalle mani dello stregone scaturiscono sette fasci di luce colorata, ognuno dei quali può colpire una creatura scelta dall'incantatore. I raggi sono troppo veloci per essere schivati. Ogni fascio di luce possiede un potere particolare:

-**Rosso:** Causa 2d6 danni da calore non parabili da armi o armature.
-**Arancione:** risucchia 2d6 punti forza. La vittima può effettuare un tiro su For di diff. 16 per non subire gli effetti.
-**Giallo:** Paralizza il bersaglio per 3 round.
-**Verde:** Disintegra un oggetto inanimato del volume di 1 m^3. Contro gli oggetti incantati l'incantesimo ha il 1 prob. su 6 di funzionare, in caso di successo l'oggetto perde uno dei suoi poteri.
-**Azzurro:** stessi effetti dell'incantesimo Raggio del Gelo.
-**Indaco:** stordisce la vittima per 4 round, nei quali potrà attaccare e difendersi con un malus di –2.
-**Violetto:** Dimezza la Res della vittima (arrotondando per eccesso). E' permesso un tiro su Cos di diff. 16 per sfuggire agli effetti.

Buio/Luce
Costo: 1
Raggio d'azione: 30m
Durata: 10 minuti.
Area: Una zona di 3m di raggio.
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 1

Una zona di 3 m di raggio viene oscurata o illuminata per 10 minuti.

Flash
Costo: 2
Raggio d'azione: 10m
Durata: 1 round
Area: Una zona di 3m di raggio.
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 2

Un'esplosione di luce intensa acceca per 2 round tutte le creature con organi visivi in una zona di 3m di raggio (scelta dallo stregone). Un tiro su Volontà/Coraggio di diff 16 nega gli effetti.

Focalizzare
Costo: 6
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 5

Lo stregone può focalizzare i raggi solari su una creatura, proprio come una lente. La creatura subisce 3d6 + scarto danni istantanei di calore.

Fulmine
Costo: 5
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Speciale
Difficoltà: 17
Conoscenze Magiche: 8

Dalle mani dello stregone si sprigiona una potente scarica elettrica che arriva fino a 30m.
Tutte le creature presenti nella traiettoria e distanti fino a 3m. da essa subiscono 4d6 danni. Questi danni non sono parabili da armature. La vittima può tentare la schivata ma con una penalità di –4.

Sfocatura
Costo: 4
Raggio d'azione: 0m
Durata: 4 round
Area: Solo lo stregone.
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 4

L'immagine dello stregone diviene sfocata. Tutte le creature che tentano di colpirlo subiscono una penalità al tiro di -4

Veste buia
Costo: 5
Raggio d'azione: 3m
Durata: 5 minuti
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

Questo incantesimo può essere lanciato su qualsiasi essere vivente. L'incantesimo oscura parzialmente la creatura colpita e dà un bonus di + 4 a Muoversi Furtivamente.

GEOMANZIA

Fango
Costo: 1
Raggio d'azione: 10m
Durata: 2 round
Area: Una zona di 9 m di raggio
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 1

Lo stregone può tramutare una zona di 9m di raggio in fango. Tutte le creature in questa zona vengono rallentate e compiono tutte le loro azioni con un malus di –2.

Frantumazione
Costo: 2
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantaneo
Area: Una zona del volume di $9m^3$
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 1

Sbriciola $9m^3$ di terreno istantaneamente.

Getto terroso
Costo: 4
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 8

Un potente getto di terra misto a schegge parte dal terreno e colpisce la creatura scelta dallo stregone. Tale creatura subisce 2d6 + scarto dimezzando il valore protezione dell'armatura. La vittima può salvarsi con il tratto di difesa con malus –2.

Mani della terra
Costo: 1
Raggio d'azione: 10m
Durata: 1 minuto
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

Una mano di terra blocca la vittima di quest'incantesimo, che può tentare il tratto di difesa. La vittima può comunque liberarsi ad ogni round con un tiro su For di diff 16.

Muro di pietra
Costo: 2+Speciale
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: un volume di 27m³
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 7

In un punto scelto dallo stregone compare un muro di roccia del volume di 27m³. Il muro ha Res 50.

Pietrificazione
Costo: 6
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantaneo
Area: Una creatura
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 11

La vittima di questo incantesimo viene tramutata istantaneamente in pietra a meno che non effettui con successo un tiro su Cos di diff 16.

Schegge
Costo: 2
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantaneo
Area: Area di 3m di raggio.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 5

L'incantesimo crea un'esplosione di schegge dal terreno che colpiscono tutte le creature in un'area di 3m di raggio. Le creature subiscono 2d6 danni.

Scossa tellurica
Costo: 2
Raggio d'azione: 20m
Durata: Istantaneo
Area: Una zona di 6m di raggio.
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 2

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

Terremoto
Costo: 6
Raggio d'azione: 30m
Durata: 3 round
Area: Una zona di 6m di raggio.
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 13

Il terremoto distrugge un'area di 36m² sconvolgendola completamene. Le creature ivi presenti subiscono 6 danni finche rimangono nella zona.

IDROMANZIA

Agitare le acque
Costo: 7
Raggio d'azione: 20 m
Durata: 5 round
Area: 9 metri di raggio
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

Lo stregone può creare delle turbolenze nelle acque. Tutte le imbarcazioni in tale zona si muovono a caso per 5 round a meno che le vittime non riescano in un tiro sul tratto Navigare di diff 18. Le creature in acqua devono riuscire un tiro su Nuotare di diff. 18 o rischiano di affogare.

Bolla d'aria
Costo: 3
Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 minuti
Area: Lo stregone o una creatura
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 2

Lo stregone crea una bolla d'aria nella quale può respirare sott'acqua per 3 minuti.

Geyser
Costo: 3
Raggio d'azione: 30 m
Durata: Istantaneo
Area: Un punto nel terreno
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

Dal terreno si sprigiona un potente getto d'acqua. Il getto trascina con se frammenti di roccia. Tutte le creature a meno di 3 metri subiscono 2d6 danni. Le creature possono tentare il tratto di difesa.

Gorgo
Costo: 8
Raggio d'azione: 20 m
Durata: 4 round
Area: 9 metri di raggio
Difficoltà: 17
Conoscenze Magiche: 10

Quest'incantesimo funziona solo nei fiumi, laghi e mari. Lo stregone crea un vortice d'acqua del diametro di 18 metri. Tutte le creature o imbarcazioni distanti non più di 10 metri vengono attirate nel vortice e risucchiate. Per sfuggire all'incantesimo serve un tiro su Nuotare con penalità di –4. Per le imbarcazioni serve un tiro su Navigare penalizzato di –2. Una creatura risucchiata nel vortice deve effettuare un tiro Cos di diff 14, altrimenti comincia a soffocare e a perdere 1d6 pf per round. Per

sfuggire al vortice deve riuscire in un altro tiro su Nuotare, questa volta penalizzato di –4, se non ce la fa può ritentare nel round successivo, ma per ogni round che passa, il tiro su Cos aumenta di due punti

Muro liquido
Costo: 2+Speciale
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: un volume di 27 m³
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 7

Lo stregone crea un muro liquido del volume di 27 m³. Per attraversare il muro occorre un tiro abilità in Nuotare.

Nebbia
Costo: 5
Raggio d'azione: 10m
Durata: 4 round
Area: 9 m di raggio.
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 6

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

Pioggia
Costo: 3+Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: 9 m di raggio
Difficoltà: 12
Conoscenze Magiche: 1

Lo stregone fa piovere in una zona di 9 metri di raggio. La durata è di 1 minuto per ogni punto mana impiegato.

Trova acqua
Costo: 1
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuti
Area: Un punto nel terreno
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

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

Varco acquatico
Costo: 3
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 3 minuti
Area: area di 3 metri di raggio
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 5

Lo stregone crea un varco nell'acqua.

ILLUSIONE

Duplicato
Costo: 1
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Un oggetto
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 2

L'incantesimo crea la perfetta immagine tridimensionale di un qualsiasi oggetto non più grande di 1m³. L'illusione dura finché l'immagine non viene toccata.

Immagine
Costo: 1+Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: 1 minuto + 1 per punto mana
Area: Speciale
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 3

Lo stregone può creare una qualsiasi immagine statica delle dimensioni di 1m³ per ogni suo punto mana speso.
L'immagine, come già detto, è immobile e non produce rumori. L'immagine può essere più o meno fedele all'originale, questo dipende da quello che lo stregone vuole fare. Creare l'immagine di un sasso è banale, mentre quella di un mostro colossale mai visto prima potrebbe riuscire proprio male (in quanto poi non si muove). Il Narratore può permettere in certi casi un tiro (decidendo la difficoltà) alle creature che vedono l'immagine, per capire se è vera o meno. Ad esempio se lo stregone crea l'immagine statica di un mostro colossale, chi lo vede potrebbe avere un bonus di +2 per accorgersi dell'illusione.

Invisibilità
Costo: 2+Speciale
Raggio d'azione: 3m
Durata: 1 minuto + 1 per punto mana
Area: Una creatura
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 8

Lo stregone può rendere invisibile se stesso o una creatura. Le creature invisibili attaccano normalmente, le vittime possono difendersi e attaccare con un malus di -4

Maschera
Costo: 2
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 1 minuto + 1 per punto di scarto
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 1

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

Miraggio
Costo: 5
Raggio d'azione: 30m
Durata: 1minuto + 1 minuto per punto mana
Area: Una zona di 9m di raggio
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 6

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

Odore
Costo: 4
Raggio d'azione: 10m
Durata: 1minuto + 1 minuto per punto mana
Area: Una zona 12 di raggio
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 1

Lo stregone può creare un'illusione olfattiva. Gli odori creati tuttavia non hanno gli effetti degli odori originali. Ad esempio l'illusione dell'odore nauseabondo di una particolare creatura non farà star male chi lo sente.

Ologramma
Costo: 5
Raggio d'azione: 3m
Durata: 5 round
Area: Lo stregone
Difficoltà: 17
Conoscenze Magiche: 10

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

Rumore
Costo: 2
Raggio d'azione: 30m
Durata: Istantaneo
Area: Speciale
Difficoltà: 12
Conoscenze Magiche: 1

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

INCANTAMENTO

Arma devastatrice
Costo: 8
Raggio d'azione al tocco
Durata: 5 round
Area: Un'arma
Difficoltà: 18
Conoscenze magiche: 13

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

Arma di distruzione
Costo: 6
Raggio d'azione al tocco
Durata: 5 round
Area: Un'arma
Difficoltà: 16
Conoscenze magiche: 10

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

Arma di precisione
Costo: 7
Raggio d'azione: al tocco
Durata: 5 round.
Area: Un'arma
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 4

L'arma dona un bonus di +1 sul tratto di utilizzo.
Per ogni 3 punti mana in più l'arma guadagna un ulteriore bonus di +1.

Arma di perfezione
Costo: 7
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 5 round.
Area: Un'arma
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 8

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

Arma ferente
Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 5 round
Area: Un'arma
Difficoltà: 15
Conoscenze magiche: 6

Un'arma guadagna un bonus di +1 ai danni.
Per ogni 2 punti in più spesi dallo Stregone l'arma guadagna un +1 addizionale.

Contingenza
Costo: 1+ Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Un oggetto:
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 8

Questo potente ed utilissimo incantesimo permette di accumula punti mana in un oggetto.
La quantità di punti accumulabili dipende dal tipo di materiale e dalla grandezza; non tutti i materiali sono capaci di contenere energia magica. Se l'incantesimo fallisce o il materiale accumula più punti di quanti ne può contenere si disintegra liberando l'energia accumulata. Di solito gli oggetti che meglio resistono all'accumulo di punti sono le gemme e i materiali preziosi. L'accumulo di energia magica tuttavia danneggia qualsiasi tipo di oggetto ed è per questo che ogni volta che lo stesso oggetto viene caricato perde un punto dal massimale di punti accumulabili e il 10% del suo valore.
A zero punti l'oggetto si disintegra.
Il costo dell'incantesimo è di un punto mana più il numero di punti che si vogliono inserire nell'oggetto.
Qui di seguito riportiamo come esempio alcune sostanze e il quantitativo di punti mana che possono accumulare.
Il valore indicato si riferisce a 1dm³ di sostanza.

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

Identificare
Costo: 5
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Variabile
Area: Un oggetto
Difficoltà: Variabile
Conoscenze magiche: 10

Questo incantesimo permette allo stregone di scoprire gli eventuali poteri magici di un oggetto. La difficoltà viene decisa dal Narratore in base alle caratteristiche e ai poteri dell'oggetto. Il tempo necessario per apprendere tutti i dettagli dell'oggetto incantato è variabile e può andare da alcuni minuti fino ad alcuni giorni, la scelta spetta sempre al Narratore.

Infondere minore
Costo: Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Un oggetto
Difficoltà: Variabile
Conoscenze Magiche: 12

L'incantesimo serve per infondere un altro incantesimo in un oggetto (comprese armi e armature).
Tuttavia non sarà permanente e appena usato l'oggetto tornerà normale. Si può decidere anche di far attivare gli incantesimi tramite un gesto o una parola specifica. Il costo è pari al costo dell'incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto moltiplicato per 3.
L'incantesimo non necessita l'impiego immediato di tutti i punti mana, cioè lo Stregone può interrompere il processo e riprenderlo dopo aver riacquistato punti mana necessari. Tuttavia per ogni ora in cui il processo rimane inattivo esiste il 5% (cumulativo) di probabilità che l'incantesimo fallisca. La difficoltà dell'incantesimo è di -1 per ogni incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto o che già l'oggetto contiene.

Infondere maggiore
Costo: Speciale
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Speciale
Area: Un oggetto
Difficoltà: Variabile
Conoscenze Magiche: 14

Come Infondere minore, ma l'incantesimo diviene permanente. Il costo è pari al costo dell'incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto moltiplicato per 10.
L'incantesimo non necessita l'impiego immediato di tutti i punti mana, cioè lo Stregone può interrompere il processo e riprenderlo dopo aver riacquistato punti mana necessari. Tuttavia per ogni ora in cui il processo rimane inattivo esiste il 10% (cumulativo) di probabilità che l'incantesimo fallisca. La difficoltà dell'incantesimo è di -2 per ogni incantesimo che si vuole inserire nell'oggetto o che già l'oggetto contiene.

IPNOSI

Blocco
Costo: 1

Raggio d'azione: 10m
Durata: 1 round
Area: Una creatura
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 1

Lo stregone può bloccare una creatura per un round. La creatura può sfuggire agli effetti dell'incantesimo riuscendo un tiro caratteristica su Volontà/Coraggio di diff 14.

Coercizione
Costo: 7
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 12

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

Charme
Costo: 5
Raggio d'azione: 10m
Durata: 10 minuti
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 7

Con questo incantesimo lo stregone può ipnotizzare una vittima guardandola negli occhi. L'incantesimo funziona su tutte le creature aventi organi visivi eccetto quelle con Volontà/Coraggio maggiore o uguale a 10.
Le vittime possono sempre tentare una prova caratteristica su Volontà/Coraggio di diff 14 per evitare l'incantesimo.
Chi non ce la fa diventa schiavo dello stregone e deve servirlo nel migliore dei modi. La vittima tuttavia non eseguirà ordini che vanno contro la sua natura etica o morale e ordini suicidi o rischiosi.

Confusione
Costo: 3
Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 round
Area: Una creatura
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 8

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

Tiro (1d6)	Effetti
1-2	Non fa niente
3	Attacca un avversario
4	Attacca un amico
5-6	Fugge

Le vittime possono salvarsi effettuando con successo un tiro su Fdv di diff 16.

Dominio
Costo: 9
Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 minuti.
Area: Una creatura
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 14

Lo stregone prende possesso della vittima e la obbliga a fare quello che vuole. Lo stregone ora vede attraverso gli occhi della vittima. Durante tutta la durata dell'incantesimo lo stregone non può muoversi. E' ammessa una prova su Fdv di diff 18 per la vittima.

Intimorire
Costo: 3
Raggio d'azione: 10m
Durata: 3 round
Area: Una creatura
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 2

La creatura vittima di quest'incantesimo subisce una penalità di –4 a tutti gli attacchi condotti contro lo stregone. L'incantesimo non ha effetto contro le creature con Volontà/Coraggio maggiore di 16.

Sonno
Costo: 5
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Fino a 5 creature
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 4

Tutte le creature che falliscono un tiro su Volontà/Coraggio di diff 14 cadono in un sonno profondo. Le creature si risveglieranno dopo 4 ore.

Suggestione
Costo: 7
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 12

Le vittime di questo incantesimo credono alle parole dello stregone che diventano per loro realtà. Lo stregone deve poter parlare loro in una lingua conosciuta e deve vederle. Ad esempio lo stregone potrebbe far credere ad un guerriero che la sua spada sia in realtà un serpente velenoso. Gli effetti della suggestione agiscono realmente sulla vittima e se il serpente dell'esempio precedente mordesse il guerriero, costui sarebbe talmente convinto di quello che sta accadendo che morirebbe anche se il veleno del serpente non è reale. E' concesso un tiro su Fdv di diff 18.

NECROMANZIA

Decomposizione
Costo: 6
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round.
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 12

Lo stregone deve eseguire con successo un tiro su Lottare, se la vittima viene colpita (è permessa la difesa), incomincia a perdere 4 punti Cos per round. Nel gioco questo si manifesta con una vistosa decomposizione del corpo della vittima. A zero punti la vittima muore. La vittima può essere salvata dagli incantesimi di Cura: Cura Maggiore e Guarigione, oppure dal termine dell'incantesimo (6 round).

Disintegrazione
Costo: Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: Istantanea.
Area: Una creatura o un oggetto
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 12

Questo potente incantesimo distrugge istantaneamente i legami molecolari di ogni oggetto o creatura. Il costo è pari a Cos/2 della vittima (per gli oggetti tocca al Narratore decidere un valore). Nel caso in cui lo stregone impieghi un numero di punti mana inferiore, l'incantesimo non ha effetto. Le creature possono salvarsi con una prova su Cos di diff 16.
NB: Armi e oggetti magici, di solito, richiedono un alto costo.

Mano Nera di Set
Costo: 4
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantaneo.
Area: Una creatura
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 10

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

Orrore
Costo: 1
Raggio d'azione: 10m
Durata: 1 round + scarto
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 4

Lo stregone imprime nella mente della vittima terribili immagini di morte. La vittima deve effettuare con successo un tiro su Volontà/Coraggio di diff 16 o scappare terrorizzato per 2 round.

Parlare ai morti
Costo: 1+speciale
Raggio d'azione: 3m
Durata: speciale
Area: Un morto
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 1

Lo stregone può fare tre domande ad un cadavere; il morto risponderà mentalmente.
Se il cadavere è morto da più di un anno occorre impiegare un punto mana per ogni ulteriore anno di morte.

Raggio di debolezza
Costo: 1
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Una creatura
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 1

La creatura colpita perde 1d3 + scarto punti Forza, che potranno essere riacquistati col riposo.

Scheletro non-morto
Costo: 1 punto mana per ogni 5 punti Resistenza dello scheletro
Raggio d'azione: 10m
Durata: 1 ora
Area: Speciale
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 4

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

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

Tocco vampirico
Costo: 1
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: Istantaneo.
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 2

Lo stregone deve toccare con la mano la sua vittima eseguendo con successo un tiro su Lottare. Se la vittima viene toccata le perde per un giorno 1d6 punti Res che vengono aggiunti a quelli dello stregone. Se lo stregone supera il suo totale di punti Res, quelli in più gli rimarranno per 6 round.

PASSAGGIO

Camminare sull'acqua
Costo: Speciale.
Raggio d'azione: 0m
Durata: Speciale
Area: Lo stregone
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 2

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

Levitazione
Costo: 1
Raggio d'azione: 0m
Durata: 1 minuto
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 1

Lo stregone può fluttuare spostandosi solo verso l'alto o il basso.

Trasporto via piante
Costo: 2+Speciale
Raggio d'azione: 10m
Durata: Speciale
Area: Lo stregone e una creatura ogni punto mana.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 9

Se lo stregone si trova in una zona con molta vegetazione può ordinare alle piante di portarlo in un determinato posto. Se il percorso non è completamente possibile lo stregone verrà portato fin dove possibile.
Lo stregone può portare una creatura consenziente per ogni punto mana speso in più.

Porta rocciosa
Costo: 3
Raggio d'azione: 0m
Durata: 1 round
Area: Lo stregone
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

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

Ponte d'aria
Costo: 1
Raggio d'azione: 0m
Durata: 1 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 8

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

Camminare nel fuoco
Costo: 3
Raggio d'azione: 0m
Durata: Speciale.
Area: $9m^3$
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 5

Lo stregone può aprire un varco nel fuoco di $9m^3$. La durata è di 3 minuti.

Volare
Costo: 7
Raggio d'azione: 0m
Durata: 1 ora per punto mana
Area: Lo stregone
Difficoltà: 17
Conoscenze Magiche: 10

Lo stregone può volare per 1 ora per ogni punto mana oltre ai primi 7.

Teletrasporto
Costo: 8
Raggio d'azione: 0m
Durata: istantanea
Area: fino a 100m
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 12

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

PIROMANZIA

Cono di fuoco
Costo: 4
Raggio d'azione: 0 m
Durata: Istantanea
Area: Un cono lungo 10m e largo 3m alla base.
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 9

Dalla mano dello stregone scaturisce un getto infuocato a forma di cono (lungo 10m e largo 3 nel punto più lontano). Tutte le creature presenti in questa zona subiscono 3d6 + scarto danni (non assorbibili dall'armatura). I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. di 3 su 1d6. Le vittime possono tentare la difesa.

Ebollizione
Costo: 1
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto
Area: Un fluido
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 1

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

Mano infuocata
Costo: 3
Raggio d'azione: 30 cm
Durata: 3 round.
Area: Lo stregone
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 2

La mano dello stregone prende fuoco (senza produrgli alcun danno). Appicca fuoco a qualsiasi materiale combustibile entro 30 cm dalla mano del mago. Le vittime colpite dal fuoco subiscono 1d6 + scarto danni. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. di 1 su 1d6.

Muro di fuoco
Costo: Speciale.
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 1 minuto per punto mana usato.
Area: Un volume di 27m³.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 8

In un punto scelto dallo stregone appare un muro di fuoco del volume massimo di 27m³. Il muro dura 1 minuto per punto mana impiegato dallo stregone. Le creature che attraversano tale muro subiscono 2d6 danni. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. di 2 su 1d6. Il muro non può essere creato in uno spazio già occupato da creature.

Pirodardi
Costo: 5
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Istantanea
Area: Una creatura
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 6

Dalle dita dello stregone partono 5 dardi di fuoco che colpiscono qualsiasi creatura, da lui scelta, a non più di 10 metri di distanza. Ogni dardo causa 1d6 + scarto danni da fuoco e incendia i materiali infiammabili con prob di 1 su 1d6.

Prigione di fuoco
Costo: 5
Raggio d'azione: 30 m
Durata: 1 minuto + 1 per punto scarto
Area: Una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 9

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

Riscaldamento
Costo: 4
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 4 round.
Area: Un oggetto
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 1

Qualsiasi materiale inanimato viene riscaldato fino a 100°C al ritmo di 33dm³ per round (per ogni round si spreca un punto mana). Se l'oggetto su cui è lanciato questo incantesimo viene usato per colpire un avversario, la vittima subisce 1d6 danni da calore.

Scintille
Costo: 2
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Istantanea
Area: Speciale
Difficoltà: 10
Conoscenze Magiche: 1

Lo stregone può far scaturire da una qualsiasi fiamma 6 scintille. Ogni scintilla provoca 1 danno e può appiccare

fuoco a materiali infiammabili con una probabilità di 1 su 2d6. E' possibile tentare la difesa.

Sfera bruciante
Costo: 4
Raggio d'azione: 30 m
Durata: Istantanea
Area: 6 m di raggio
Difficoltà: 17
Conoscenze Magiche: 12

Una sfera di fuoco del diametro di 30 cm parte dalle mani dello stregone ed esplode in un'area di 6 metri di raggio. Tutte le creature in tale area subiscono 4d6 + scarto danni (non parabili da armature). I materiali infiammabili prendono fuoco con un prob di 4 su 1d6.

Spruzzi lavici
Costo: 12
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 10 round
Area: 6 m di raggio
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 14

Un incantesimo veramente distruttivo. In un'area di 6 metri di raggio si formano delle crepe nel suolo da cui fuoriescono spruzzi di magma. Tutte le creature subiscono 6+3d6 + scarto danni per 10 round (non parabili da armature). Le creature ai margini di tale zona possono tentare la schivata. I materiali infiammabili prendono fuoco con una prob. di 5 su 1d6.

PROTEZIONE

Aura di fuoco
Costo: 4
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

Attorno allo stregone si crea una barriera infuocata. Lo stregone ottiene tutte le protezioni dell'incantesimo protezione dal gelo e in più tutte le creature a meno di 3m. dallo stregone subiscono 1d6 + scarto danni da fuoco.

Aura di gelo
Costo: 4
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: solo lo stregone.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

Attorno allo stregone si crea una barriera infuocata. Lo stregone ottiene tutte le protezioni dell'incantesimo protezione dal fuoco e in più tutte le creature a meno di 3m. dallo stregone subiscono 1d6 + scarto danni da gelo.

Barriera magica
Costo: 2
Raggio d'azione: 10 m
Durata: Speciale
Area: Solo lo stregone.
Difficoltà: 12
Conoscenze Magiche: 2

Attorno allo stregone si crea una barriera magica che annulla gli effetti di un solo incantesimo lanciato contro di lui e che abbia Costo inferiore a 6.

Defletti attacchi
Costo: 3
Raggio d'azione: 10 m
Durata: 3 round.
Area: Solo lo stregone.
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 2

Dopo aver lanciato quest'incantesimo, chiunque attacchi lo stregone con armi da tiro o lancio subisce una penalità di -6. Chi attacca con armi da mischia ottiene una penalità di -2.

Invulnerabilità
Costo: 8
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 5 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 8

Lo stregone diviene immune per 5 round ad ogni forma di attacco fisico che causi meno di 30 danni. Lo stregone non è però immune ai danni degli incantesimi e ai veleni.

Protezione dagli incantesimi minori
Costo: 4
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 15
Conoscenze Magiche: 6

Lo stregone riceve un'immunità contro tutti gli incantesimi che richiedono un costo inferiore a 4. La protezione non funziona contro esseri evocati.

Protezione dagli incantesimi maggiori
Costo: 6
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 4 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 17

Conoscenze Magiche: 9

Lo stregone riceve un'immunità contro tutti gli incantesimi che richiedono un costo inferiore a 8. La protezione non funziona contro esseri evocati.

Protezione dai demoni
Costo: 5
Raggio d'azione: 3 m
Durata: 5 round
Area: Lo stregone o una creatura.
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 7

Questa protezione conferisce una barriera magica contro gli attacchi condotti dai demoni. Per 5 round tutti gli attacchi condotti da un demone avranno il tratto dimezzato e causeranno solo il minimo dei danni.

Protezione dai proiettili
Costo: 1
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 6 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 13
Conoscenze Magiche: 1

Quest'incantesimo penalizza gli attacchi portati contro lo stregone con armi da tiro e da lancio di –2.

Protezione dal fuoco
Costo: 2
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round
Area: Lo stregone o una creatura.
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

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

Protezione dal gelo
Costo: 2
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round
Area: Lo stregone o una creatura.
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

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

Protezione dal veleno
Costo: 3
Raggio d'azione: Al tocco
Durata: 6 round
Area: Lo stregone o una creatura
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 6

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

Protezione dalla morte
Costo: 5
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 5 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 8

Lo stregone diviene immune agli incantesimi di necromanzia.

Scudo d'energia minore
Costo: 3
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 3 round.
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 14
Conoscenze Magiche: 3

Lo Stregone crea attorno a se una barriera di forze magiche che gli conferisce una protezione di 1d3. Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili con altri incantesimi.

Scudo d'energia maggiore
Costo: 5
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 5 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 16
Conoscenze Magiche: 6

Come Scudo minore, ma protegge 2d6.

Scudo d'energia superiore
Costo: 7
Raggio d'azione: 0 m
Durata: 7 round
Area: Lo stregone.
Difficoltà: 18
Conoscenze Magiche: 9

Come Scudo minore, ma protegge 3d6.

creative commons
COMMONS DEED

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0 Italia

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

Alle seguenti condizioni:

- Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.
- Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.
- Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

- In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
- Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del *Codice Legale (la licenza integrale)*.
[http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/legalcode]

Limitazione di responsabilità
[http://creativecommons.org/licenses/disclaimer-popup?lang=it]

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate. Per leggere una copia della licenza visita il sito web http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/ o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.