

# ACCUMULAZIONE

(Ysh-Bes-Ex)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTÀ:** 40+ (vedi sotto)

**GITTATA:** N/A (solo sul Mago)

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 1 punto di Volontà per ogni +4 punti PotM accumulati (più ferite, vedi sotto)

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo potere permette di collegare le proprie energie fisiche e mentali, e di effettuare un vero e proprio “spostamento delle proprie risorse”: nel corso del Round del lancio dell'Incantesimo, il Mago dovrà chiudere gli occhi, concentrarsi intensamente e recitare le Rune: dopodiché, avrà la possibilità di spendere 1 punto di Volontà per rigenerare istantaneamente 4 punti di Potere Magico: l'operazione non sarà però indolore, l'afflusso di sangue al cervello comprometterà pesantemente le energie fisiche del Mago, che subirà, a seconda del tiro, danni temporanei per ciascuna “accumulazione”. I punti di Volontà verranno recuperati secondo le consuete modalità.*

## RISULTATI DEL TIRO

<b>40-50</b>	Il Mago riuscirà a rigenerare 4 punti di PotM, subendo 2 Pd temporanei alla testa e 4 sullo Status Globale.
<b>51-60</b>	Il Mago riuscirà a rigenerare 4 punti di PotM, subendo 1 Pd temporaneo alla testa e 3 sullo Status Globale.
<b>61 o più</b>	Il Mago riuscirà a rigenerare 4 punti di PotM, subendo 1 Pd temporaneo alla testa e 1 sullo Status Globale.

## EFFETTI COLLATERALI

*In caso di un risultato di “1” nel Tiro, Il Mago soffrirà di un intenso mal di testa in conseguenza dell'incantesimo per alcuni minuti: il malore si affievolirà nel corso del tempo, fino a quel momento per lui sarà impossibile concentrarsi a sufficienza per lanciare altri incantesimi.*

# ACIDO 1: MISSILE ACIDO

## (Fer-Qu-Xot)

*Il primo gradino di una delle Ricerche Magiche più devastanti che siano mai state tentate sul Continente: la sintesi, e l'utilizzo a fini offensivi, di una sostanza altamente corrosiva originariamente prodotta per errore.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 2 Round Totali

**DIFFICOLTA':** 50-70

**GITTATA:** Fino a 50 metri.

**DURATA:** 1d8 Minuti (trascorsi i quali l'acido diventa inerte).

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Fango [E], Sangue

*Le origini di questa ricerca magica, basata su una sostanza acida non reperibile in natura e quindi di natura almeno parzialmente estranea alla nostra realtà, si perdono nella notte dei tempi: quel che è certo, è che i risultati di questa scoperta risultano devastanti fin dalla loro più immediata applicazione: il Mago dovrà impastare il fango con il sangue fino a che l'impasto non diverrà abbastanza denso da poter essere plasmato: a quel punto, occorrerà lanciare l'impasto verso il bersaglio, recitando le Rune.*

*Il proiettile, che tenderà a dirigersi verso il bersaglio seguendo la volontà del mago, infliggerà 1 Pd all'arto ogni 2 round: se questo è protetto da armatura farà scalare i Ps di 1 a round. Tenete presente che l'acido provoca alla vittima un dolore incredibile, e quindi è probabile che, qualora attaccasse le carni, questa non penserebbe ad altro che a curarsi.*

### RISULTATI DEL TIRO

Il Tiro per il lancio dell'incantesimo dovrà essere considerato dal Master come un tiro di lanciare oggetti per colpire il bersaglio prescelto: in caso di successo, il proiettile colpirà il bersaglio designato.

### EFFETTI COLLATERALI

*In caso di un risultato di "1" nel Tiro, Il Mago perderà i sensi per alcuni istanti (a discrezione del Master) immediatamente dopo il lancio dell'incantesimo.*

### RISULTATI PARTICOLARI

*In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5, L'acido si dimostrerà inerte al momento del contatto con la vittima, che si ritroverà al massimo un po' inzaccherata.*

*In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9, L'acido sarà incredibilmente potente, arrivando ad infliggere 3 Pd a round anziché 1, ed a distruggere qualsiasi tipo di vesti o armatura in 1 round.*

## ACIDO 2: PIOGGIA ACIDA

(*Fer-Os-Qu-Xot*)

*Sviluppo successivo dell'incantesimo precedente, basato sulla scoperta che la quantità della sostanza acida, altamente corrosiva, è indipendente da quella del fango che si impasta per formarla.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 2 Round Totali

**DIFFICOLTA':** 60+ (vedi sotto)

**GITTATA:** Fino a 100 metri.

**DURATA:** 1d8 Minuti (trascorsi i quali l'acido diventa inerte).

**COSTO [PotM]:** 15

**REAGENTI:** Fango [E], Sangue

*Questo Incantesimo richiede una concentrazione maggiore, ed un più grande dispendio di energie magiche rispetto al predecessore; il Mago dovrà sempre impastare il fango con il sangue, ma anziché scagliarlo contro la vittima dovrà lanciarlo verso l'alto, in un punto immaginario che si interponga tra lui e la vittima: a quel punto, dovrà recitare le parole.*

*Se l'incantesimo avrà successo, la massa di fango e sangue esploderà in direzione della vittima, che verrà investita da una quantità di frammenti acidi variabile a seconda dei casi (vedi sotto): ciascuno di essi avrà un 40% di possibilità di colpire la vittima o chiunque si trovi entro 3 metri da essa: ciascun frammento si comporta allo stesso modo di un Missile Acido.*

### RISULTATI DEL TIRO

60-69

L'incantesimo avrà successo, producendo 2d3 frammenti a seguito dell'esplosione.

70-79

L'incantesimo avrà successo, producendo 2d4 frammenti a seguito di una forte esplosione.

80 o più

L'incantesimo avrà successo, producendo 2d6 frammenti a seguito di una violenta esplosione.

### EFFETTI COLLATERALI

*In caso di un risultato di "1" nel Tiro, Il Mago perderà i sensi per alcuni istanti (a discrezione del Master) immediatamente dopo il lancio dell'incantesimo.*

### RISULTATI PARTICOLARI

*In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5, L'acido si dimostrerà inerte al momento del contatto con la vittima, che si ritroverà al massimo un po' inzaccherata.*

*In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9, L'acido sarà incredibilmente potente, arrivando ad infliggere 3 Pd a round anziché 1, ed a distruggere qualsiasi tipo di vesti o armatura in 1 round.*

## ACIDO 3: TEMPESTA DI ACIDO

### (Fer-Syr-Qu-Xot)

Ultimo gradino della ricerca sulla sostanza acida: il Mago, acquisita la padronanza del composto, potrà sfruttarne le particolarità per indirizzare sulla vittima una vera e propria ondata di acido.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 2 Round Totali

**DIFFICOLTÀ:** 70+ (vedi sotto)

**GITTATA:** Fino a 150 metri.

**DURATA:** 1d8 Minuti (trascorsi i quali l'acido diventa inerte).

**COSTO [PotM]:** 20

**REAGENTI:** Fango [E], Sangue

Sfruttando le capacità di espansione del composto, il Mago in possesso di questo traguardo di Ricerca magica sarà in grado di creare, da una modesta quantità di fango e sangue, un enorme quantitativo di acido, per poi convogliarlo verso una determinata vittima e/o su una determinata zona. Il Mago dovrà limitarsi a tenere l'impasto in mano, recitare le rune e lanciare via subito dopo la sostanza, non appena essa avrà cominciato il suo ciclo di formazione/espansione. A causa della necessità di dover tenere in mano l'impasto fino all'ultimo momento, il Mago subirà 1d3 danni da bruciatura sul palmo della mano. Tutti coloro che si troveranno nella zona colpita dall'ondata (di dimensioni variabili a seconda del risultato del Tiro) subiranno 1d6pd ad 1d6 parti del corpo: l'acido continuerà poi a togliere 1pd a round su tutte le zone colpite.

#### RISULTATI DEL TIRO

70-75	Il Mago riuscirà a produrre una tempesta delle dimensioni di 3x3x3 metri quadrati.
76-79	Il Mago riuscirà a produrre una tempesta delle dimensioni di 5x5x5 metri quadrati.
80-90	Il Mago riuscirà a produrre una tempesta delle dimensioni di 6x6x6 metri quadrati.
91 o più	Il Mago riuscirà a produrre una tempesta delle dimensioni di 10x10x10 metri quadrati.

#### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di un risultato di "1" nel Tiro**, Il Mago riceverà 1d6 danni da bruciatura in luogo di 1d3: in aggiunta a questo, perderà i sensi per alcuni istanti (a discrezione del Master) immediatamente dopo il lancio dell'incantesimo.

**In caso di un risultato di "doppio 1" nel Tiro**, Il Mago riceverà 1d6 danni da bruciatura e perderà i sensi per diversi minuti.

**In caso di un risultato di "1-2-3" nel Tiro**, il Mago non riuscirà a controllare la Tempesta di Acido che si muoverà in una direzione casuale, determinata dal Master con un tiro di dado.

#### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5**, L'acido si dimostrerà inerte al momento del contatto con la vittima, che si ritroverà al massimo un po' inzaccherata.

**In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9**, L'acido sarà incredibilmente potente, arrivando ad infliggere 3 Pd a round anziché 1, ed a distruggere qualsiasi tipo di vesti o armatura in 1 round.

# ACQUA IN POLVERE

## (Qu-Ysh-Ter)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 45+ (vedi sotto)

**GITTATA:** 10-20 metri

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 3 +1 per ogni due litri d'acqua.

**REAGENTI:** Pietra: il mago dovrà tenerla in mano (si sbriciolerà magicamente durante il lancio).

*Questo incantesimo consente al mago che ne fa uso di tramutare l'acqua in polvere (fino ai massimi consentiti a seconda del risultato del Tiro) inserendo o gettando la pietra all'interno della pozza o della palude. Utile per disseccare piccole paludi o canali di scolo, questo incantesimo è stato invano sperimentato su persone o animali a scopo offensivo.*

### RISULTATI DEL TIRO

45	Il Mago potrà tramutare in polvere fino a un massimo di 20 litri d'acqua.
50	Il Mago potrà tramutare in polvere fino a un massimo di 50 litri d'acqua.
60	Il Mago potrà tramutare in polvere fino a un massimo di 75 litri d'acqua.
70	Il Mago potrà tramutare in polvere fino a un massimo di 100 litri d'acqua.

### EFFETTI COLLATERALI

*In caso di un risultato di "1" nel Tiro, la polvere avrà una colorazione particolarmente strana, a seconda di una singolare reazione con uno dei componenti dell'acqua in cui è stata versata (a discrezione del Master).*

### RISULTATI PARTICOLARI

*In caso di 1-1-1:* La pietra ridurrà in polvere tutto ciò con cui verrà a contatto per la durata di circa 1 ora (materiale inorganico).

*In caso di 2-2-2 o 3-3-3:* La quantità di acqua si raddoppierà invece di tramutarsi in polvere.

*In caso di 4-4-4:* L'acqua si tramuterà in vino anziché in polvere.

*In caso di 5-5-5:* La quantità di acqua si trasforma in veleno (di effetti a discrezione del Master).

*In caso di 7-7-7:* L'acqua si trasformerà in polvere solo per breve tempo (a discrezione del Master).

*In caso di 8-8-8:* L'acqua si trasformerà in un fumo piuttosto tossico o allucinogeno (a discrezione del Master).

*In caso di 9-9-9:* L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: tutta l'acqua presente nel raggio di 50 metri dal Mago diverrà polvere.

# ALLUCINAZIONI

## (Bes-Kor-Rem)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50-70

**GITTATA:** Fino a 15 metri

**DURATA:** 1d4 Turni

**COSTO [PotM]:** 5 a persona

**REAGENTI:** Incenso, muschio

*Con questo incantesimo il Mago potrà ingannare da 1 a 6 perone, che soffriranno di allucinazioni auditive e olfattive di quello che vuole il Mago. Per resistere a questo incantesimo, occorre effettuare un tiro di Freddezza maggiore della difficoltà impostasi dal Mago prima di lanciare l'incantesimo. In caso di fallimento di 20 punti o più, la vittima sarà così suggestionata da convincersi anche di intravedere ciò che il Mago desidera che percepisca. Il Master potrà decidere di incrementare il costo per rumori particolarmente forti o difficili da riprodurre.*

### RISULTATI DEL TIRO

Le vittime potranno resistere effettuando un Tiro di Freddezza maggiore del risultato del Tiro per il Lancio effettuato dal Mago (max. 70).

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** I bersagli delle allucinazioni saranno sorteggiati tra i membri del gruppo del Mago (a discrezione del Master), Mago incluso.

**In caso di 7-7-7:** Uno o più particolari dell'allucinazione (volume, puzzona) sarà sballato in modo abbastanza clamoroso.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, e si ripeterà ogni 30 minuti coinvolgendo da 1 a 6 persone vicine al Mago in quel momento per 24 ore.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago: tutti quelli nel raggio di 1km dal mago sentiranno l'allucinazione.

# ASSOPIMENTO

(Wak-Rem-Gor)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 3 Round  
**DIFFICOLTA':** 50 o più (vedi sotto)  
**GITTATA:** Fino a 20 metri  
**DURATA:** alcuni minuti  
**COSTO [PotM]:** 8 a persona (max 3)  
**REAGENTI:** Incenso [E], Aconito [E], Brionia [E] (da bruciare durante il lancio)

Con questo incantesimo, il Mago potrà far cadere da 1 a 3 persone presenti nel suo raggio visivo in uno stato di torpore, di intensità variabile a seconda del Risultato del Tiro. Le vittime vedranno ridotto il loro grado di attenzione, e non daranno nessuna importanza ai fatti che avrebbero normalmente destato il loro interesse o la loro preoccupazione. Si noti che le vittime non saranno addormentate e resteranno quindi con gli occhi aperti: a cambiare sarà soprattutto la loro espressione, che potrebbe diventare un pò distratta (quando non molto instupidita), a seconda della potenza dell'incantesimo, a cui sarà comunque possibile resistere effettuando con successo un Tiro di Resistenza avente Difficoltà pari al Risultato del Tiro del Mago: in caso di successa, ci si limiterà ad avere una penalità di -5 ad Individuare ed Ascoltare. Al termine dell'incantesimo, le percezioni della vittima torneranno alla normalità ma gli eventi trascorsi (ed eventualmente "trascurati") non verranno ricordati se non in modo estremamente vago e riduttivo.

## RISULTATI DEL TIRO

50	La vittima sentirà un aumento della stanchezza: le sue capacità percettive ne risentiranno, e mantenere la concentrazione le risulterà difficile. -10 Individuare ed Ascoltare.
55	La vittima si sentirà improvvisamente molto distratta, e si sorprenderà numerose volte a sognare ad occhi aperti: mantenere la concentrazione sarà molto difficile. -15 Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori.
60	La vittima si sentirà improvvisamente estremamente distratta, e le sue capacità sensoriali diminuiranno drasticamente senza che se ne renda conto. -20 Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori.
70	La vittima diventerà incredibilmente distratta, e le sue capacità sensoriali diminuiranno in modo determinante senza che se ne renda conto. -25 Individuare, Ascoltare, Distinguere Odori.
80	La vittima scivolerà in uno stato di grande distrazione, nel corso del quale tenderà ad ignorare qualsiasi cosa le capiti innanzi. Fallirà quindi automaticamente tutti i Tiri di Individuare, Ascoltare e Distinguere odori.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# AURA MAGICA

*(Jek-Ak)*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 6 frazioni

**DIFFICOLTA':** 45

**GITTATA:** Fino a 10 metri

**DURATA:** 1-12 ore (vedi sotto)

**COSTO [PotM]:** 3 +1 ogni ora (max 12 ore)

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo evoca un'aura di luce magica intorno al corpo del Mago, di una vittima o di un oggetto delle dimensioni massime pari a quelle di un corpo umano. L'aura potrà essere di svariati colori, a seconda della decisione del Mago, e sarà più o meno visibile a seconda del Tiro effettuato: il Mago dovrà necessariamente toccare l'oggetto o la persona su cui vorrà evocare l'incantesimo. L'aura non ha alcun effetto particolare, a parte quello di rendere la sagoma dell'oggetto o della vittima estremamente visibile anche di notte, ed è destinata a scomparire al termine dell'incantesimo (2 minuti per ogni punto di PotM speso in aggiunta al costo di base).*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.



# CALORE

(Bes-Ysh-Vas)

**TIPO:** Evocazione  
**TEMPO:** 5 Round (vedi sotto)  
**DIFFICOLTA':** da 50 a 75 (vedi sotto)  
**GITTATA:** fino a 5 metri  
**DURATA:** Pochi Round  
**COSTO [PotM]:** 3 per ciascuno stadio  
**REAGENTI:** Nessuno.

*Questo incantesimo provoca un forte incremento di calore all'interno di un oggetto metallico (un'arma, una parte di armatura, una moneta, etc.): gli effetti di questo calore si dividono in 5 fasi, ciascuna delle quali ha bisogno di 1 Round per essere portata a compimento. Si tenga presente che per il raggiungimento delle Fasi più avanzate sarà necessario effettuare un Tiro per il Lancio sufficientemente elevato (vedi **Risultati del Tiro**).*

## FASE 1

*L'oggetto si scalda notevolmente, cambiando la sua colorazione.*

## FASE 2

*L'oggetto diventa incandescente: toccarlo provoca una scottatura (1 Pd)*

## FASE 3

*L'oggetto raggiunge una temperatura critica: è impossibile toccarlo senza scottarsi dolorosamente (1d2 Pd); i metalli meno resistenti incominciano a farsi molli.*

## FASE 4

*L'oggetto raggiunge la temperatura di fusione: toccarlo diventa molto pericoloso (1d4+1Pd); i metalli più leggeri si sciolgono, mentre quelli più solidi diventano molli.*

## FASE 5

*L'oggetto si squaglia letteralmente, raggiungendo una temperatura elevatissima: la sua consistenza scende a zero, e toccarlo diventa pericolosissimo (3d3 Pd e/o serissime lesioni permanenti agli arti).*

*Allo scadere dell'Incantesimo, l'oggetto tornerà alla temperatura originaria così come si è scaldato ripercorrendo all'inverso le varie fasi.*

## RISULTATI DEL TIRO

<b>50</b>	<i>L'incantesimo si arresterà al raggiungimento della terza fase.</i>
<b>60</b>	<i>L'incantesimo si arresterà al raggiungimento della quarta fase.</i>
<b>75</b>	<i>L'incantesimo si arresterà al raggiungimento della quinta fase.</i>

## EFFETTI COLLATERALI

*Nessuno.*

## RISULTATI PARTICOLARI

*Nessuno.*

# CAMPO DI STASI

(Kor-Fer-Les-Mur)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTÀ:** 50  
**GITTATA:** Entro l'area visiva  
**DURATA:** Un'ora o più (max 5)  
**COSTO [PotM]:** 10 ogni ora [+]  
**REAGENTI:** Prisma, Specchio (indispensabile [E] almeno uno dei due)

Utilizzando questo potente incantesimo, il Mago creerà una sorta di “zona morta” dell'area massima di 5x5x5 metri,, dove sarà impossibile lanciare incantesimi; il campo non potrà rompere Incantesimi precedentemente attivi all'interno dell'area lanciata, ma li interromperà temporaneamente fin quando resteranno al suo interno: in tal modo (ad esempio), un Mago con Invisibilità e Volare perderà ognuna di queste due facoltà qualora dovesse trovarsi (o entrare) in un campo di stasi fino a quando non ne uscirà. Questo incantesimo non può in alcun modo essere interrotto (dal mago o da altri incantesimi) prima dello scadere della sua durata.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# CHIUSURA MAGICA

## (Bes-Ins-Ter)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTÀ:** 40 o più (vedi sotto)

**GITTATA:** Tocco o fino a 10 metri

**DURATA:** Vedi sotto

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Limatura di ferro, scaglie di serpente

Con questo incantesimo il Mago potrà bloccare magicamente una porta qualsiasi, per tutto il tempo che desidera. Il costo base si riferisce a 1 giorno, ogni giorno addizionale costerà 1 punto di Potere Magico; per tutta la durata dell'incantesimo, la porta non potrà essere scassinata, e potrà essere aperta solo da un incantesimo di Sblocca Porta. La Difficoltà varia a seconda che il Mago tocchi la porta (40) oppure operi a una certa distanza da essa (60). Per porte di grandi dimensioni, il Master potrebbe aumentare la perdita di PotM o regolarsi in modo particolare.

### RISULTATI DEL TIRO

40	La porta resterà chiusa per 1d10 giorni.
50	La porta resterà chiusa per 3d10 giorni.
60	La porta resterà chiusa per 3d30 giorni.
70 o più	La porta resterà chiusa per sempre (a discrezione del Master).

### EFFETTI COLLATERALI

In caso di un risultato di "1" nel Tiro, la serratura della porta si romperà irrimediabilmente al termine dell'incantesimo.

### RISULTATI PARTICOLARI

In caso di 7-7-7: La porta sembrerà chiusa solo in presenza del Mago (a discrezione del Master).

In caso di 8-8-8: L'incantesimo funzionerà alla perfezione, lasciando sulla serratura, sul pomello etc. un curioso alone luminoso.

In caso di 9-9-9: L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: la porta non si aprirà mai più: toccherà distruggerla.

## CONTROLLO REAZIONI 1: PROVOCA RISO

*(Kor-Ura-Rem-Gor)*

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 50  
**GITTATA:** Fino a 10 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 8  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo Incantesimo consentirà al Mago di indurre riso ad una vittima (o anche a se stesso): per resistere al sortilegio, sarà necessario realizzare un Tiro di VOL + Freddezza + 3d10 uguale o maggiore del Tiro di VOL (+ SOR) + 3d10 del Mago. In caso di fallimento, la vittima sarà preda di irrefrenabili e ripetuti attacchi di riso, indipendentemente da ciò che dirà o farà la gente intorno a lei.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## CONTROLLO REAZIONI 2: PROVOCA RABBIA

(Kor-Ura-Rem-Gor)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 55  
**GITTATA:** Fino a 10 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 8  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo Incantesimo consentirà al Mago di indurre rabbia ad una vittima (o anche a se stesso): per resistere al sortilegio, sarà necessario realizzare un Tiro di VOL + Freddezza + 3d10 uguale o maggiore del Tiro di VOL (+ SOR) + 3d10 del Mago. In caso di fallimento, la vittima sarà preda di irrefrenabili e ripetuti attacchi di collera, indipendentemente da ciò che dirà o farà la gente intorno a lei, mantenendo un atteggiamento estremamente nervoso ed agitato per tutta la durata dell'Incantesimo.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## CONTROLLO REAZIONI 3: PROVOCA APATIA (Kor-Ura-Rem-Gor)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 60  
**GITTATA:** Fino a 10 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 8  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo Incantesimo consentirà al Mago di indurre apatia ad una vittima (o anche a se stesso): per resistere al sortilegio, sarà necessario realizzare un Tiro di VOL + Freddezza + 3d10 uguale o maggiore del Tiro di VOL (+ SOR) + 3d10 del Mago. In caso di fallimento, la vittima sarà assolutamente incapace di ridere e divertirsi, ma anche di litigare e/o di arrabbiarsi, indipendentemente da ciò che dirà o farà la gente intorno a lei, mantenendo un atteggiamento assolutamente apatico per tutta la durata dell'Incantesimo.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## CONTROLLO REAZIONI 4: CAMPO DI VIOLENZA

(Kor-Ura-Rem-Gor)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 70  
**GITTATA:** Fino a 25 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 20  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo Incantesimo consentirà al Mago di indurre odio e pensieri violenti all'interno di un'area delle dimensioni massime di 5x5 metri: tutti gli esseri viventi compresi all'interno dell'area saranno chiamati ad un tiro di VOL + Freddezza + 3d10 per resistere al sortilegio, contro una Difficoltà di 40, 50 o 70 (a seconda del Livello di Riuscita dell'Incantesimo). L'incantesimo non avrà alcun effetto su tutti coloro che riusciranno a realizzare con successo il Tiro, mentre caricherà di odio e di pensieri sempre più violenti ed incontrollabili chiunque dovesse fallire, purché resti all'interno dell'area interessata. A seconda dell'entità del fallimento, le vittime influenzate dall'Incantesimo cominceranno a guardarsi in cagnesco, insultarsi e/o venire alle mani (o alle armi!) nel giro di 3-5 Round: gli effetti dell'Incantesimo cesseranno all'istante per chiunque riceva o infligga una ferita di grave entità e/o esca dall'area influenzata. Il Master è libero di improvvisare situazioni particolari nel caso in cui l'Incantesimo riesca a Livello 1 o 2 (le vittime potrebbero accorgersi di qualcosa, avere attacchi d'ira nei confronti del Mago o di suoi amici, e via dicendo).*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# CORAZZA

(Bes-Ex-Pax)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 45

**GITTATA:** Solo sul Mago

**DURATA:** A seconda del Tiro (vedi sotto)

**COSTO [PotM]:** 4-12 [+]

**REAGENTI:** Sasso (roccia o pietra)

*Questo Incantesimo tramuta la pelle del Mago in una sorta di corazza corporea: la Protezione di questa corazza sarà di 1 per ogni 4 punti di PotM impiegati (max 3): non sarà in alcun modo possibile utilizzare questo incantesimo per proteggere altre persone. Allo scadere della durata, il Mago avrà la possibilità di spendere altri punti di Potere Magico per prolungare l'Incantesimo senza dover recitare nuovamente rune e usare i reagenti.*

## RISULTATI DEL TIRO

45	Il Mago riuscirà a creare una corazza per la durata di 1d6 minuti.
50	Il Mago riuscirà a creare una corazza per la durata di 2d8 minuti.
60	Il Mago riuscirà a creare una corazza per la durata di 3d10 minuti.
70	Il Mago riuscirà a creare una corazza per la durata di 1d6 ore.
80 o più	Il Mago riuscirà a creare una corazza in grado di proteggerlo per 12 ore.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo scalterà inverosimilmente la pelle del Mago, che subirà 1d4 punti di danno su ogni arto del corpo (senza morire)

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la corazza coprirà solo 1d6 arti determinati a caso.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi doppi e durata dimezzata.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo, la cui pelle si indurirà al punto da immobilizzarlo (Protezione 6) per 3d10 ore.



# CREA CIBO

## (Fer-Ter)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTÀ:** 45

**GITTATA:** Fino a 1 metro

**DURATA:** 5 minuti

**COSTO [PotM]:** 4

**REAGENTI:** Aglio, terra, acqua

*Questo Incantesimo mescola tra loro i reagenti e trasforma il tutto in agglomerati nutritivi delle dimensioni di un cubo con 5 cm di lato: il numero di agglomerati potrà variare a seconda dell'ambiente in cui ci si trova (da un minimo di 1 ad un massimo di 4, a seconda anche del tiro del Mago). Ogni agglomerato è sufficiente a sfamare una persona per un giorno, e diventa immangiabile se non viene consumato entro 3 ore.*

### RISULTATI DEL TIRO

45	Il Mago riuscirà a creare fino ad un massimo di 1 agglomerato, a discrezione del Master.
50	Il Mago riuscirà a creare fino ad un massimo di 2 agglomerati, a discrezione del Master..
60	Il Mago riuscirà a creare fino ad un massimo di 3 agglomerati, a discrezione del Master..
70	Il Mago riuscirà a creare fino ad un massimo di 4 agglomerati, a discrezione del Master..

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il cibo prodotto avrà un sapore orrendo, sarà assolutamente immangiabile e potrà persino risultare tossico.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo sembrerà aver avuto successo, ma il cibo non sortirà l'effetto sperato. La fame aumenterà anziché diminuire...

**In caso di 8-8-8:** Il Mago spenderà il doppio del PotM producendo un numero doppio di agglomerati che deperiranno a vista d'occhio a partire da subito!

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. residui, formando un enorme agglomerato nutritivo che comincerà a deperire sin da subito!

# CREATURA INVISIBILE

## (Fer-Gor-Xot)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 65

**GITTATA:** Vedi sotto

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 15

**REAGENTI:** Insetto [E] (da schiacciare durante il Lancio).

Il Mago dovrà schiacciare un insetto pronunciando contemporaneamente le rune: il round successivo, un essere vivente determinato a caso tra quelli che si trovano a 10 metri (o meno) di distanza dal Mago verrà aggredito da una creatura invisibile, dalla forma vagamente riconducibile a quella di un ragno: l'aracnide, grosso all'incirca 50 cm, attacca con un pA pari a  $40 + 3d10$ , infligge 1d6 Pd da punta, ed ha 4 punti al Torace, 4 al Ventre, 2 per ciascuna delle 8 zampe e 3 in testa. Parare o schivare i suoi colpi è estremamente difficile, così come colpirlo, per via della penalità dovuta al suo essere invisibile. La creatura, che può colpire la vittima virtualmente ovunque per via della sua capacità di librarsi in aria, attaccherà ogni forma di vita che si trovi a 10 metri di distanza dal mago. In assenza di altri bersagli, rivolgerà i suoi attacchi sul Mago stesso: l'aracnide non scomparirà fino a quando non verrà ucciso, rivelando la sua forma originaria, simile a quella di un enorme tarantola. Il Mago non è tenuto a rimanere concentrato, sarà quindi libero di effettuare altre azioni o anche altri incantesimi (tra cui l'evocazione di ulteriori creature).

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# DECIFRARE

## (Dir-Ter-Les)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 2 Round  
**DIFFICOLTA':** 40  
**GITTATA:** Solo sul Mago  
**DURATA:** 1 Ora  
**COSTO [PotM]:** 5 [+]  
**REAGENTI:** Prisma o Lente

Una volta lanciato, questo incantesimo consentirà al Mago di comprendere (95% di possibilità) qualsiasi linguaggio o scrittura in codice o in un'altra lingua, ma non di poterlo parlare o scrivere.

Gli effetti svaniranno al termine dell'incantesimo, che potrà essere prolungato spendendo un altro punto di Potere Magico senza pagare nuovamente il Costo.

### RISULTATI DEL TIRO

- |    |  |
|----|--|
| 40 | Il Mago riuscirà a decifrare solo i concetti principali e le parole più importanti.                              |
| 45 | Il Mago capirà il senso generale del discorso, senza però avere la possibilità di operare una traduzione fedele. |
| 50 | Il Mago potrà comprendere il linguaggio o la scrittura come se la parlasse molto bene.                           |
| 60 | Il Mago potrà comprendere il linguaggio o la scrittura come se si trattasse della propria.                       |

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Mago riceverà dei suoni (o leggerà dei segni) incomprensibili, che lo accecheranno (o assorderanno) per 1 Turno.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma al Mago giungeranno parole o frasi facilmente fraintendibili, che con tutta probabilità lo inganneranno.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma gli effetti sfumeranno prima del tempo previsto senza che il Mago se ne accorga.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago, che potrà leggere o comprendere la scrittura o il linguaggio per diverse ore.

# DISLESSIA

(*Xot-Dir-Gor*)

*Questo Incantesimo è uno dei due fondamentali contributi alla Ricerca Magica sui Sortilegi della Mente forniti dalla leggendaria quanto controversa figura dell'Incantatore Eric Von Gbast, vissuto tra Delos e Greyhaven nel primo secolo. Vedi anche **Stato Confusionale**.*

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 60  
**GITTATA:** fino a 5 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 10  
**REAGENTI:** Nessuno

*La vittima colpita da questo incantesimo dovrà effettuare un Check di Volontà, con una penalità di -1 per ogni punto di Potere Magico addizionale speso dal Mago al momento del lancio dell'incantesimo (fino a un massimo di -10). Se il Check dovesse fallire, la vittima non riuscirà più a comunicare agli altri il suo pensiero: comunicare a parole o a gesti sarà per lui completamente impossibile, a causa dello stato confusionale indotto dall'Incantesimo. Questa scomoda situazione si protrarrà per l'intera durata dell'incantesimo, pari ad un'ora per ogni punto di fallimento del Check.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'Incantesimo si rifletterà sul Mago, che ne subirà gli stessi effetti.

**In caso di 9-9-9:** La vittima resterà dislessica per molto, molto tempo (a discrezione del Master)... Forse per sempre!

# DISSOLUZIONE DELLA MAGIA

## (Xot-Les)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Vedi sotto  
**DIFFICOLTÀ:** Variabile (vedi sotto)  
**GITTATA:** 5 metri  
**DURATA:** Permanente  
**COSTO [PotM]:** Variabile (vedi a lato)  
**REAGENTI:** Specchio [E]

*Questo incantesimo rappresenta un primo, immediato modo per rompere un incantesimo lanciato in precedenza da altri Maghi (o dal Mago stesso): il Mago dovrà rompere lo specchio scagliandolo con violenza (tiro di Lanciare Oggetti) contro la persona/oggetto dell'Incantesimo che si desidera dissolvere, e/o all'interno dell'area coinvolta, pronunciando le Rune immediatamente prima. Se lo specchio si romperà (a discrezione del Master), il Mago potrà effettuare il Tiro per il lancio dell'incantesimo: la Difficoltà da superare (ignota al Mago) sarà pari a quella dell'Incantesimo che si desidera neutralizzare: il costo varierà considerevolmente a seconda del Tiro del Mago. Si ricordi che, nel caso in cui il costo dell'incantesimo risultasse superiore al punteggio attuale di PotM del Mago, la differenza andrà detratta direttamente dal suo punteggio di Volontà.*

### RISULTATI DEL TIRO

(si consideri la differenza tra il Tiro del Mago e la Difficoltà dell'Incantesimo da dissolvere)

-10	L'incantesimo non verrà dissolto: il Mago perderà 10 punti di PotM in seguito allo sforzo, e si renderà conto dell'impossibilità di effettuare la dissoluzione, giudicando inutili eventuali tentativi successivi.
-5	L'incantesimo non verrà dissolto: il Mago perderà 5 punti di PotM in seguito allo sforzo, e si renderà conto dell'impossibilità di effettuare la dissoluzione, giudicando inutili eventuali tentativi successivi.
Pari	L'incantesimo non verrà dissolto: il Mago non perderà punti di PotM, e potrà tentare una seconda volta prima di giudicare impossibile il tentativo di dissoluzione.
+5	L'incantesimo non verrà dissolto, ma il Mago provocherà una temporanea riduzione dei suoi effetti (o momentanea interruzione, a discrezione del Master). Il Mago perderà un numero di punti di PotM pari al costo dell'Incantesimo da dissolvere, e potrà tentare ancora.
+15	L'incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari al doppio del costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+20	L'incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari ad una volta e mezzo il costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+30	L'incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari al costo dell'Incantesimo da dissolvere.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Il Mago subirà un violentissimo scompenso fisico in conseguenza del lancio dell'Incantesimo: indipendentemente dagli effetti, subirà una perdita di 1d6 punti di Volontà e 1d6 punti di Costituzione temporanei.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il PotM speso andrà a rinforzare l'Incantesimo da annullare.  
**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma l'incantesimo dissolto potrebbe ricomparire dopo 3d10 minuti (se la sua Durata lo consente).  
**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.  
**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: qualsiasi Incantesimo nelle vicinanze svanirà all'istante.

# DISTRUZIONE DELL'EVOCAZIONE

## (Os-Xot-Fer)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** Variabile (vedi sotto)

**GITTATA:** Variabile

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** Variabile (vedi sotto)

**REAGENTI:** Nessuno

L'Incantesimo andrà lanciato a ridosso del luogo o della persona su cui risiede l'Evocazione che si desidera annullare (o di cui si vogliono eliminare gli effetti): la Difficoltà, ignota al Mago, sarà pari a quella dell'Incantesimo che si desidera neutralizzare, ed il costo sarà pari a quello dell'Incantesimo in atto (nel caso di Incantesimi a costo progressivo, vale il costo pagato fino a quel punto). Si ricordi che, nel caso in cui il costo dell'Incantesimo risultasse superiore al punteggio attuale di PotM del Mago, la differenza andrà detratta direttamente dal suo punteggio di Volontà.

### RISULTATI DEL TIRO

(si consideri la differenza tra il Tiro del Mago e la Difficoltà dell'Incantesimo da dissolvere)

-10	L'Incantesimo non verrà dissolto: il Mago perderà 5 punti di PotM in seguito allo sforzo, e si renderà conto dell'impossibilità di effettuare la dissoluzione, giudicando inutili eventuali tentativi successivi.
-5	L'Incantesimo non verrà dissolto: il Mago non perderà punti di PotM, e potrà tentare una seconda volta prima di giudicare impossibile il tentativo di dissoluzione.
Pari	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari al costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+20	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari alla metà del costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+40	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari a 1/4 del costo dell'Incantesimo da dissolvere.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Il Mago subirà un violentissimo scompenso fisico in conseguenza del lancio dell'Incantesimo: indipendentemente dagli effetti, subirà una perdita di 1d6 punti di Volontà e 1d6 punti di Costituzione temporanei.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il PotM speso andrà a rinforzare l'Incantesimo da annullare.

**In caso di 7-7-7:** L'Incantesimo riuscirà, ma l'Evocazione potrebbe ricomparire dopo 3d10 minuti (se la sua Durata lo consente).

**In caso di 8-8-8:** L'Incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'Incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: l'Evocazione svanirà all'istante, insieme a qualsiasi altra Evocazione nelle vicinanze.

# DISTRUZIONE DELLA NECROMANZIA

## (Os-Xot-Mur)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTÀ:** Variabile (vedi sotto)

**GITTATA:** Variabile

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** Variabile (vedi sotto)

**REAGENTI:** Nessuno

L'Incantesimo andrà lanciato a ridosso del luogo o della persona su cui risiede l'Incantesimo di Necromanzia che si desidera annullare (o di cui si vogliono eliminare gli effetti): la Difficoltà, ignota al Mago, sarà pari a quella dell'Incantesimo che si desidera neutralizzare, ed il costo sarà pari a quello dell'Incantesimo in atto (nel caso di Incantesimi a costo progressivo, vale il costo pagato fino a quel punto). Si ricordi che, nel caso in cui il costo dell'Incantesimo risultasse superiore al punteggio attuale di PotM del Mago, la differenza andrà detratta direttamente dal suo punteggio di Volontà.

### RISULTATI DEL TIRO

(si consideri la differenza tra il Tiro del Mago e la Difficoltà dell'Incantesimo da dissolvere)

-10	L'Incantesimo non verrà dissolto: il Mago perderà 5 punti di PotM in seguito allo sforzo, e si renderà conto dell'impossibilità di effettuare la dissoluzione, giudicando inutili eventuali tentativi successivi.
-5	L'Incantesimo non verrà dissolto: il Mago non perderà punti di PotM, e potrà tentare una seconda volta prima di giudicare impossibile il tentativo di dissoluzione.
Pari	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari al costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+20	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari alla metà del costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+40	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari a 1/4 del costo dell'Incantesimo da dissolvere.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Il Mago subirà un violentissimo scompenso fisico in conseguenza del lancio dell'Incantesimo: indipendentemente dagli effetti, subirà una perdita di 1d6 punti di Volontà e 1d6 punti di Costituzione temporanei.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il PotM speso andrà a rinforzare l'Incantesimo da annullare.

**In caso di 7-7-7:** L'Incantesimo riuscirà, ma la Necromanzia potrebbe ricomparire dopo 3d10 minuti (se la sua Durata lo consente).

**In caso di 8-8-8:** L'Incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'Incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: la Necromanzia svanirà all'istante, insieme a qualsiasi altra Necromanzia nelle vicinanze.

# DISTRUZIONE DEL SORTILEGIO

## (Os-Xot-Les)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTÀ:** Variabile (vedi sotto)  
**GITTATA:** Variabile  
**DURATA:** Permanente  
**COSTO [PotM]:** Variabile (vedi sotto)  
**REAGENTI:** Nessuno

L'Incantesimo andrà lanciato a ridosso del luogo o della persona su cui risiede il Sortilegio che si desidera annullare (o di cui si vogliono eliminare gli effetti): la Difficoltà, ignota al Mago, sarà pari a quella dell'Incantesimo che si desidera neutralizzare, ed il costo sarà pari a quello dell'Incantesimo in atto (nel caso di Incantesimi a costo progressivo, vale il costo pagato fino a quel punto). Si ricordi che, nel caso in cui il costo dell'Incantesimo risultasse superiore al punteggio attuale di PotM del Mago, la differenza andrà detratta direttamente dal suo punteggio di Volontà.

### RISULTATI DEL TIRO

(si consideri la differenza tra il Tiro del Mago e la Difficoltà dell'Incantesimo da dissolvere)

-10	L'Incantesimo non verrà dissolto: il Mago perderà 5 punti di PotM in seguito allo sforzo, e si renderà conto dell'impossibilità di effettuare la dissoluzione, giudicando inutili eventuali tentativi successivi.
-5	L'Incantesimo non verrà dissolto: il Mago non perderà punti di PotM, e potrà tentare una seconda volta prima di giudicare impossibile il tentativo di dissoluzione.
Pari	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari al costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+20	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari alla metà del costo dell'Incantesimo da dissolvere.
+40	L'Incantesimo verrà dissolto: il Mago perderà un numero di punti di PotM pari a 1/4 del costo dell'Incantesimo da dissolvere.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Il Mago subirà un violentissimo scompenso fisico in conseguenza del lancio dell'Incantesimo: indipendentemente dagli effetti, subirà una perdita di 1d6 punti di Volontà e 1d6 punti di Costituzione temporanei.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il PotM speso andrà a rinforzare l'Incantesimo da annullare.

**In caso di 7-7-7:** L'Incantesimo riuscirà, ma il Sortilegio potrebbe ricomparire dopo 3d10 minuti (se la sua Durata lo consente).

**In caso di 8-8-8:** L'Incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'Incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: il Sortilegio svanirà all'istante, insieme a qualsiasi altro Sortilegio nelle vicinanze.



# DISTRUZIONE DEL POTERE MAGICO

## (Xot-Bes-Gor)

**TIPO:** Sortilegio/Evocazione/Necromanzia (traguardo comune alle tre discipline)

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** A seconda della Vittima (40 minimo)

**GITTATA:** fino a 10 metri

**DURATA:** Permanente (i punti PotM distrutti potranno comunque essere recuperati normalmente)

**COSTO [PotM]:** A scelta del Mago (vedi sotto)

**REAGENTI:** Nessuno

Noto anche con il nome di **Duello Magico**, questo Incantesimo avrà luogo soltanto se lanciato su bersagli dotati a loro volta di Potere Magico: in qualsiasi altro caso, non sortirà alcun effetto.

L'incantesimo si compone di due fasi, denominate Attacco e Contrattacco.

### ATTACCO

- Il Mago dovrà decidere quanti punti di PotM impiegare per effettuare l'Attacco: subito dopo, effettuerà un Tiro di Vol + Sor/Evo/Nec (a scelta) +3d10, sommando al risultato i punti di PotM spesi.
  - La vittima potrà difendersi con un Tiro di Vol + Sor/Evo/Nec (a scelta) +3d10.
- Il Mago che avrà effettuato il risultato minore subirà le perdite indicate a seconda della differenza tra i due Tiri (vedi sotto).

### CONTRATTACCO

- Tanto l'attaccante quanto il difensore dovranno decidere (in segreto) quanti punti di PotM impiegare per la seconda fase del duello.
  - Una volta stabilito il PotM da usare, entrambi dovranno effettuare un Tiro di Vol + Sor/Evo/Nec (a scelta) +3d10, sommando al risultato i punti di PotM spesi (che andranno dichiarati all'ultimo momento).
- Il Mago che avrà effettuato il risultato minore subirà le perdite indicate a seconda della differenza tra i due Tiri (vedi sotto).

A ben vedere, l'unica differenza tra le due fasi consiste nella possibilità del Difensore di utilizzare a sua volta il PotM per resistere al suo attaccante. Si ricordi che, prima del Contrattacco, occorrerà cancellare i punti persi in seguito alla prima fase (tanto quelli spesi dall'attaccante, quanto quelli persi in virtù del risultato dello scontro).

Si ricordi che, nel caso in cui il punteggio di Potere Magico della vittima fosse inferiore alle perdite inflitte dall'attaccante, la differenza andrà detratta direttamente dal suo punteggio di Volontà.

### RISULTATI DEL TIRO

(applicare gli effetti sia dopo la Fase di Attacco che dopo la Fase di Contrattacco)

<b>Pari</b>	Il duello si risolve in una sostanziale parità: entrambi i Maghi perderanno 1d6 punti di PotM e 1d6 punti di Volontà.
<b>+/- 5</b>	Il Mago sconfitto perderà 1d6 punti di PotM e 2 punti di Volontà.
<b>+/-10</b>	Il Mago sconfitto perderà 2d6 punti di PotM e 4 punti di Volontà: subirà inoltre uno scompenso fisico dovuto allo sforzo pari a 2 Pd sullo Status Globale.
<b>+/-15</b>	Il Mago sconfitto perderà 2d10 punti di PotM e 6 punti di Volontà: subirà inoltre uno scompenso fisico dovuto allo sforzo pari a 5 Pd sullo Status Globale, e dovrà effettuare un Tiro di Resistenza (Diff. 50) per non perdere i sensi.
<b>+/-20</b>	Il Mago sconfitto perderà 3d10 punti di PotM e 8 punti di Volontà: subirà inoltre uno scompenso fisico dovuto allo sforzo pari a 4 Pd sullo Status Globale, e dovrà effettuare un Tiro di Resistenza (Diff. 60) per non perdere i sensi.
<b>+/-30</b>	Il Mago sconfitto perderà 3d20 punti di PotM e 10 punti di Volontà: subirà inoltre uno scompenso fisico dovuto allo sforzo pari a 10 Pd sullo Status Globale, e dovrà effettuare un Tiro di Resistenza (Diff. 75) per non perdere i sensi.
<b>+/-50</b>	Il Mago sconfitto perderà tutti i punti di PotM e di Volontà: subirà inoltre uno scompenso fisico dovuto allo sforzo pari a 15 Pd sullo Status Globale, e dovrà effettuare un Tiro di Resistenza (Diff. 60) per non morire in seguito al violentissimo shock.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Il Mago subirà un violentissimo scompenso fisico in conseguenza del lancio dell'Incantesimo: indipendentemente dagli effetti, subirà una perdita di 1d6 punti di Volontà e 1d6 punti di Costituzione temporanei.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Il Mago perderà automaticamente entrambe le fasi del Duello (si considerino due sconfitte con differenza di 50)

**In caso di 2-2-2:** Il Mago perderà automaticamente entrambe le fasi del Duello (si considerino due sconfitte con differenza di 30)

**In caso di 3-3-3:** Il Mago perderà automaticamente entrambe le fasi del Duello (si considerino due sconfitte con differenza di 30)

**In caso di 4-4-4:** Il Mago perderà automaticamente entrambe le fasi del Duello (si considerino due sconfitte con differenza di 30)

**In caso di 5-5-5:** Il Mago perderà automaticamente entrambe le fasi del Duello (si considerino due sconfitte con differenza di 30)

**In caso di 7-7-7:** Lo scontro si verificherà normalmente, ma genererà fortissimi effetti tutt'intorno, sprigionando enormi energie magiche.

**In caso di 8-8-8:** Il Mago vincerà la fase del Duello, subendo però anche lui alcune perdite (pari ad una differenza di 5).

**In caso di 9-9-9:** Il Mago vincerà la fase del Duello, infliggendo all'avversario il doppio delle perdite previste.

# EROSIONE

## (Xot-Ura-Ter)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** da 3 a 10 Round (a seconda della solidità del tipo di pietra)

**DIFFICOLTÀ:** 60+ (vedi sotto)

**GITTATA:** fino a 10 metri (il mago deve poter vedere il punto che desidera erodere)

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** Variabile (vedi sotto)

**REAGENTI:** Incenso (da bruciare mentre vengono pronunciate le rune)

*Questo Incantesimo permette di frantumare la pietra (trasformandola in ghiaia) o la ghiaia (trasformandola in sabbia); il procedimento avviato dal Potere Magico sarà comunque piuttosto lento, e chiunque si trovi nella zona potrà facilmente accorgersene per via delle crepe che incominceranno a formarsi (e del rumore generato dalla frantumazione); la pietra potrebbe franare in conseguenza dell'erosione. Le variabili relative alla difficoltà ed al costo dell'incantesimo andranno decise dal Master a seconda della solidità della pietra e della quantità della stessa: ecco alcuni possibili esempi:*

**DISTRUZIONE DI UN MASSO:** Difficoltà 60, 7 PotM

**DISTRUZIONE DI UNA STATUA:** Difficoltà 60, 10 PotM

**VARCO IN UNA PARETE:** Difficoltà 65, 15 PotM

**VARCO IN UN MURO DI CINTA:** Difficoltà 70, 20 PotM

**VARCO IN UN MURO DI CASTELLO:** Difficoltà 75, 25 PotM

**N.B.:** L'incantesimo presenta notevoli difficoltà ad erodere formazioni rocciose sulle quali grava un certo peso (ad esempio, la parte inferiore di un muro, la base di una colonna, e via dicendo): in tutti i casi dove questo si dovesse verificare, il Master avrà cura di modificare anche pesantemente il costo e l'efficacia del potere (il Mago sarà con tutta probabilità costretto a frantumare tutto, partendo dall'origine del peso).

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Il Mago dovrà mantenere la concentrazione per tutta la durata dell'incantesimo: non potrà inoltre tentarlo una seconda volta prima di alcuni minuti in cui dovrà riprendere le forze, ed in nessun caso potrà provare ad erodere una seconda volta una pietra che avrà resistito ad un suo precedente tentativo di erosione nel corso della giornata.

**In caso di 1:** Il Mago perderà i sensi in conseguenza dello sforzo, per un periodo di 10-100 minuti.

*oppure*

La pietra si frantumerà con un rumore veramente incredibile, che potrà essere udito anche a centinaia di metri di distanza.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# ESTRAZIONE

*(Bes-Ysh-Ter-Gor)*

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 65 o più (vedi sotto)

**GITTATA:** Tiro per Colpire

**DURATA:** Istantanea

**COSTO [PotM]:** 20

**REAGENTI:** Nero di Seppia [E] (da spalmare sulla mano)

*Il Mago potrà rimuovere un organo interno: il corpo della vittima (pelle, ossa ed eventuali altri organi confinanti con quello che si desidera estrarre) diventa soffice al tocco: eventuali armature o vestiti impediscono all'incantesimo di aver luogo (occorre toccare la pelle). La vittima non proverà alcun tipo di dolore, ma subirà all'istante gli effetti dell'avvenuta rimozione. L'incantesimo non riesce ad ammorbidire le ossa molto dure, come quelle del cranio. La vittima potrà resistere all'estrazione effettuando con successo un Tiro di Volontà + Costituzione +3d10 con Difficoltà uguale o superiore al Tiro del Mago. Per utilizzare questo Potere con intenti benevoli (es. rimuovere calcoli o organi malati) sarà necessario un punteggio minimo ed un Tiro di Curare avente Difficoltà pari alla situazione contingente (a discrezione del Master).*

## RISULTATI DEL TIRO

**In caso di 1:** La presenza di almeno un “1” sul Tiro renderà la scena estremamente sanguinosa (e dolorosa) per la vittima.

## EFFETTI COLLATERALI

*Nessuno.*

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 9-9-9:** Il Mago afferrerà... L'organo sbagliato! (a discrezione del Master).

# EVOCA SPETTRO

## (Fer-Mur)

*Questa Ricerca è l'unica di cui si abbiano notizie ad essere riuscita a stabilire un contatto con il Regno dei Morti. Si narra che l'artefice, uno Stregone di Debs chiamato Remiel, vaghi ora disperso per sempre in quel Regno, come punizione eterna per aver osato infastidire le Anime Dannate.*

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 5-10 Minuti

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** 6d10 Minuti

**COSTO [PotM]:** 7

**REAGENTI:** Specchio [E], Ossa, Sangue [E]; Lo specchio dovrà essere da principio ricoperto di sangue, una volta recitate le Rune, il Mago deve rompere il vetro servendosi dell'osso.

Lanciando questo incantesimo, il Necromante potrà invocare in aiuto uno Spettro Minore, che arriverà dopo 1d3 round; a quel punto seguirà gli ordini del Necromante, del tipo "Apri questa porta", o "Raccogli quell'oggetto"; qualora il Necromante gli comandasse di attaccare una creatura vivente, lo Spettro potrebbe rifiutarsi (50%) o limitarsi a spaventare il malcapitato (si consideri come una prova di Intimidire riuscita con 70, o con 50 se la persona in questione conosce lo Spettro Minore); lo Spettro non avverte autonomamente il Necromante in caso di trappole, di attacchi a sorpresa o di altri avvenimenti che possano danneggiare il Mago o il suo gruppo. Non appena il Necromante si deconcentrerà, lo Spettro scomparirà all'istante. Al termine della durata dell'incantesimo, lo Spettro tornerà nel regno delle Tenebre con una risata diabolica. Ricordate che lo Spettro, pur se incapace di far del male al Necromante o al Gruppo, è praticamente invulnerabile (immune agli attacchi di natura fisica); se attaccato, si potrebbe infastidire (50%) e contrattaccherà (pA 70, Armi: artigli, Danni: 1d4 Pd. + 2 punti di COS temporanei per round).

### RISULTATI DEL TIRO

N/A

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# EVOCAZIONE 1: INCONTROLLATA

## (Fer-Os-Gor)

Primo livello di Evocazione: il Mago non avrà alcun controllo sul tipo di Creatura evocata.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 10

**REAGENTI:** specchio [E], prisma, fuoco, sangue [E]

*Questo incantesimo è potente in sé e per sé, ma non è eccessivamente utile per il Mago a causa dell'impossibilità di controllarne gli esiti; viene insegnato unicamente come primo passo verso le Evocazioni più avanzate, che consentono di evocare creature specifiche; in questo caso, invece, il Mago si limiterà ad aprire un varco, che potrà essere attraversato da qualunque tipo di creatura.*

*Nei pochi casi in cui l'uso di questo incantesimo avviene al di fuori delle mura di una Scuola di Magia, esso viene utilizzato in situazioni di vita o di morte o per acquistare prestigio (si narra che compiere un'evocazione demoniaca e sopravvivere sia una delle prove di ingresso ad un cerchio). A seconda dell'essere che il Mago evocherà, tutti i presenti dovranno effettuare tiri di Freddezza di difficoltà variabile. Si tenga presente che incantesimi di protezione come **Pentacolo** preserveranno il Mago solo da attacchi di natura fisica, ma non da altro: il Mago può, ad esempio, essere indotto con l'inganno (o col terrore) ad abbandonare il Pentacolo, ed in quel caso sarà in balia dell'essere evocato. A differenza di quanto accade con le Evocazioni più avanzate, il Mago non avrà la possibilità di imporre la sua volontà all'essere evocato, che potrà quindi agire senza controllo.*

*Per la tabella di evocazione casuale, si consulti l'introduzione di questo cerchio.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Non sarà un essere a venire evocato dal Mago, ma il Mago ad abbandonare la sua realtà, finendo in un'altra dimensione.

**In caso di 2-2-2:** L'evocazione andrà a compimento, ma l'essere eventualmente evocato attaccherà sicuramente il Mago.

**In caso di 3-3-3:** Se l'evocazione non è lanciata con tutti i reagenti, non riuscirà: altrimenti, si consulti la tabella come se la si fosse lanciata senza reagenti.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo fallirà miseramente; il Mago non potrà provare ad evocare alcunché per diverso tempo (a discrezione del Master).

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo non riesce, ma il Mago perderà tutti i punti di Evocazione e di Potere Magico.

**In caso di 6-6-6:** Evocazione multipla: il Mago dovrà effettuare 3d10 tiri sulla tabella di Evocazione casuale.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo evocherà eventualmente la creatura alle spalle del Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo evocherà la creatura ad una grande distanza dal Mago, che potrebbe benissimo non accorgersene e darla per fallita.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: si tiri sulla tabella di Evocazione Casuale, modificando il tiro di +50 punti.

## EVOCAZIONE 2: SPIRITI DEMONIACI

(Fer-Os-Gor)

Secondo livello di Evocazione: il Mago potrà cercare di evocare e controllare un certo numero di Spiriti Demoniaci.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 15 +3 per ogni ordine (max. 3 ordini)

**REAGENTI:** specchio [E], prisma, fuoco, sangue [E]

Questo incantesimo consente al Mago di evocare 1d6 Spiriti Demoniaci (vedi l'Appendice di questo cerchio); occorrerà comunque tirare 1d100, ed osservare i risultati sulla tabella seguente:

**01-10:** Nessun Effetto

**11-80:** Spiriti Demoniaci

**81-99:** Tirare sulla tabella di Evocazione Casuale (vedi Introduzione)

**100:** Arcidiavolo (o altri Demoni a completa discrezione del Master)

In caso il mago riesca ad evocare gli Spiriti Demoniaci, potrà impartire loro fino a 3 ordini (o un ordine a testa, o a "gruppo") entro una decina di minuti, prima che essi sfuggano al suo controllo. Per tutte le altre informazioni specifiche, fare riferimento ai livelli precedenti dell'Incantesimo o all'Appendice di questo Cerchio.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Non sarà un essere a venire evocato dal Mago, ma il Mago ad abbandonare la sua realtà, finendo in un'altra dimensione.

**In caso di 2-2-2:** L'evocazione andrà a compimento, ma l'essere eventualmente evocato attaccherà sicuramente il Mago.

**In caso di 3-3-3:** Se l'evocazione non è lanciata con tutti i reagenti, non riuscirà: altrimenti, si consulti la tabella come se la si fosse lanciata senza reagenti.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo fallirà miseramente; il Mago non potrà provare ad evocare alcunché per diverso tempo (a discrezione del Master).

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo non riesce, ma il Mago perderà tutti i punti di Evocazione e di Potere Magico.

**In caso di 6-6-6:** Evocazione multipla: il Mago dovrà effettuare 3d10 tiri sulla tabella di Evocazione casuale.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo evocherà eventualmente la creatura alle spalle del Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo evocherà la creatura ad una grande distanza dal Mago, che potrebbe benissimo non accorgersene e darla per fallita.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: si tiri sulla tabella di Evocazione Casuale, modificando il tiro di +50 punti.

## EVOCAZIONE 3: DEMONE MINORE

### (Fer-Os-Gor)

*Terzo livello di Evocazione: il Mago potrà cercare di evocare e controllare un Demone Minore (Imp, Arpia o Succube).*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 15 +4 per ogni ordine (max. 3 ordini)

**REAGENTI:** specchio [E], prisma, fuoco, sangue [E]

*Questo incantesimo consente al Mago di evocare un Demone Minore (vedi l'Appendice di questo cerchio); occorrerà comunque tirare 1d100, ed osservare i risultati sulla tabella seguente:*

**01-10:** Nessun Effetto

**11-80:** Demone Minore (Imp, Arpia o Succube)

**81-99:** Tirare sulla tabella di Evocazione Casuale (vedi Introduzione)

**100:** Arcidiavolo (o altri Demoni a completa discrezione del Master)

*In caso il mago riesca ad evocare il Demone, potrà impartirgli fino a 3 entro circa cinque minuti, prima che esso sfugga al suo controllo. Per tutte le altre informazioni specifiche, fare riferimento ai livelli precedenti dell'Incantesimo o all'Appendice di questo Cerchio.*

#### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

#### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

#### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Non sarà un essere a venire evocato dal Mago, ma il Mago ad abbandonare la sua realtà, finendo in un'altra dimensione.

**In caso di 2-2-2:** L'evocazione andrà a compimento, ma l'essere eventualmente evocato attaccherà sicuramente il Mago.

**In caso di 3-3-3:** Se l'evocazione non è lanciata con tutti i reagenti, non riuscirà: altrimenti, si consulti la tabella come se la si fosse lanciata senza reagenti.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo fallirà miseramente; il Mago non potrà provare ad evocare alcunché per diverso tempo (a discrezione del Master).

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo non riesce, ma il Mago perderà tutti i punti di Evocazione e di Potere Magico.

**In caso di 6-6-6:** Evocazione multipla: il Mago dovrà effettuare 3d10 tiri sulla tabella di Evocazione casuale.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo evocherà eventualmente la creatura alle spalle del Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo evocherà la creatura ad una grande distanza dal Mago, che potrebbe benissimo non accorgersene e darla per fallita.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: si tiri sulla tabella di Evocazione Casuale, modificando il tiro di +50 punti.

## EVOCAZIONE 4: ANIMALE DEMONICO (Fer-Os-Gor)

*Quarto livello di Evocazione: il Mago potrà cercare di evocare e controllare un Animale Demonico (a discrezione del Master).*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 20 +5 per ogni ordine (max. 3 ordini)

**REAGENTI:** specchio [E], prisma, fuoco, sangue [E]

*Questo incantesimo consente al Mago di evocare un Animale Demonico (vedi l'Appendice di questo cerchio); occorrerà comunque tirare 1d100, ed osservare i risultati sulla tabella seguente:*

**01-10:** Nessun Effetto

**11-80:** Animale Demonico (a discrezione del Master)

**81-99:** Tirare sulla tabella di Evocazione Casuale (vedi Introduzione)

**100:** Arcidiavolo (o altri Demoni a completa discrezione del Master)

*In caso il mago riesca ad evocare l'Animale, potrà impartirgli 1 ordine entro un paio di minuti, prima che esso sfugga al suo controllo. Per tutte le altre informazioni specifiche, fare riferimento ai livelli precedenti dell'Incantesimo o all'Appendice di questo Cerchio.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Non sarà un essere a venire evocato dal Mago, ma il Mago ad abbandonare la sua realtà, finendo in un'altra dimensione.

**In caso di 2-2-2:** L'evocazione andrà a compimento, ma l'essere eventualmente evocato attaccherà sicuramente il Mago.

**In caso di 3-3-3:** Se l'evocazione non è lanciata con tutti i reagenti, non riuscirà: altrimenti, si consulti la tabella come se la si fosse lanciata senza reagenti.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo fallirà miseramente; il Mago non potrà provare ad evocare alcunché per diverso tempo (a discrezione del Master).

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo non riesce, ma il Mago perderà tutti i punti di Evocazione e di Potere Magico.

**In caso di 6-6-6:** Evocazione multipla: il Mago dovrà effettuare 3d10 tiri sulla tabella di Evocazione casuale.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo evocherà eventualmente la creatura alle spalle del Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo evocherà la creatura ad una grande distanza dal Mago, che potrebbe benissimo non accorgersene e darla per fallita.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: si tiri sulla tabella di Evocazione Casuale, modificando il tiro di +50 punti.



## EVOCAZIONE 5: DEMONE

(Fer-Os-Gor)

*Quinto livello di Evocazione: il Mago potrà cercare di evocare e controllare Demone (Diavolo, Gorgone o Philosopher).*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 20 +5 per ogni ordine (max. 3 ordini)

**REAGENTI:** specchio [E], prisma, fuoco, sangue [E]

*Questo incantesimo consente al Mago di evocare un Demone (vedi l'Appendice di questo cerchio); occorrerà comunque tirare 1d100, ed osservare i risultati sulla tabella seguente:*

**01-10:** Nessun Effetto

**11-80:** Demone (Diavolo, Gorgone o Philosopher)

**81-99:** Tirare sulla tabella di Evocazione Casuale (vedi Introduzione)

**100:** Arcidiavolo (o altri Demoni a completa discrezione del Master)

*In caso il mago riesca ad evocare il Demone, potrà impartirgli 1 o 2 ordini entro un minuto, prima che esso sfugga al suo controllo. Il Demone tenterà di ribellarsi ad ogni ordine (25% meno la volontà residua del Mago); se vi riuscirà, non potrà più essere costretto ad ubbidire ad alcunché. Per tutte le altre informazioni specifiche, fare riferimento ai livelli precedenti dell'Incantesimo o all'Appendice di questo Cerchio.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Non sarà un essere a venire evocato dal Mago, ma il Mago ad abbandonare la sua realtà, finendo in un'altra dimensione.

**In caso di 2-2-2:** L'evocazione andrà a compimento, ma l'essere eventualmente evocato attaccherà sicuramente il Mago.

**In caso di 3-3-3:** Se l'evocazione non è lanciata con tutti i reagenti, non riuscirà: altrimenti, si consulti la tabella come se la si fosse lanciata senza reagenti.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo fallirà miseramente; il Mago non potrà provare ad evocare alcunché per diverso tempo (a discrezione del Master).

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo non riesce, ma il Mago perderà tutti i punti di Evocazione e di Potere Magico.

**In caso di 6-6-6:** Evocazione multipla: il Mago dovrà effettuare 3d10 tiri sulla tabella di Evocazione casuale.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo evocherà eventualmente la creatura alle spalle del Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo evocherà la creatura ad una grande distanza dal Mago, che potrebbe benissimo non accorgersene e darla per fallita.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: si tiri sulla tabella di Evocazione Casuale, modificando il tiro di +50 punti.

## EVOCAZIONE 6: DEMONE MAGGIORE

(Fer-Os-Gor)

Sesto livello di Evocazione: il Mago potrà cercare di evocare e controllare un Demone Maggiore (Beholder, Spirito di Morte o Titano).

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 25 +10 per ogni ordine (max. 2 ordini)

**REAGENTI:** specchio [E], prisma, fuoco, sangue [E]

Questo incantesimo consente al Mago di evocare con tutta probabilità un Demone Maggiore (vedi l'Appendice di questo cerchio); occorrerà comunque tirare 1d100, ed osservare i risultati sulla tabella seguente:

**01-10:** Nessun Effetto

**11-80:** Demone Maggiore (Beholder, Spirito di Morte o Titano)

**81-99:** Tirare sulla tabella di Evocazione Casuale (vedi Introduzione)

**100:** Arcidiavolo (o altri Demoni a completa discrezione del Master)

In caso il mago riesca ad evocare il Demone, potrà impartirgli 1 singolo ordine entro un paio di round, prima che esso sfugga al suo controllo. Il Demone tenderà di ribellarsi (50% meno la Volontà residua del Mago); se vi riuscirà, non potrà più essere costretto ad ubbidire ad alcunché. Per tutte le altre informazioni specifiche, fare riferimento ai livelli precedenti dell'Incantesimo o all'Appendice di questo Cerchio.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Non sarà un essere a venire evocato dal Mago, ma il Mago ad abbandonare la sua realtà, finendo in un'altra dimensione.

**In caso di 2-2-2:** L'evocazione andrà a compimento, ma l'essere eventualmente evocato attaccherà sicuramente il Mago.

**In caso di 3-3-3:** Se l'evocazione non è lanciata con tutti i reagenti, non riuscirà; altrimenti, si consulti la tabella come se la si fosse lanciata senza reagenti.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo fallirà miseramente; il Mago non potrà provare ad evocare alcunché per diverso tempo (a discrezione del Master).

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo non riesce, ma il Mago perderà tutti i punti di Evocazione e di Potere Magico.

**In caso di 6-6-6:** Evocazione multipla: il Mago dovrà effettuare 3d10 tiri sulla tabella di Evocazione casuale.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo evocherà eventualmente la creatura alle spalle del Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo evocherà la creatura ad una grande distanza dal Mago, che potrebbe benissimo non accorgersene e darla per fallita.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: si tiri sulla tabella di Evocazione Casuale, modificando il tiro di +50 punti.

# FANGO PARLANTE

(Ysh-Qu-Ter)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 35  
**GITTATA:** N/A  
**DURATA:** 1d4 Turni  
**COSTO [PotM]:** 3  
**REAGENTI:** Acqua, Terra

Il Mago dovrà preparare una mistura composta in egual misura di acqua e terra e poi pronunciare le Rune tenendo una mano a contatto col fango. Dopo il lancio dell'incantesimo, la voce del Mago, anziché fuoriuscire dalla sua bocca, fuoriuscirà dal fango. Il fango potrà essere poi spalmato su un qualsiasi oggetto solido, ma al primo tentativo di diluirlo o dividerlo in qualsivoglia modo perderà ogni proprietà.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# FIAMMA

## (Os-Vas)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** A Contatto

**DURATA:** 10 minuti

**COSTO [PotM]:** da 2 a 10 [+/-] (a seconda del potere che si desidera sviluppare)

**REAGENTI:** Un bastone.

*Questo Incantesimo consentirà al Mago di evocare una piccola colonna di fuoco di dimensioni variabili a seconda del PotM utilizzato, ed alta fino al massimo di un metro. Questo fuoco avvolgerà il bastone nella mano del mago, che potrà scegliere di lanciarlo (normale prova di Lanciare Oggetti contro un bersaglio specifico) o di tenerlo e di utilizzarlo come arma, che avrà l'aspetto di una mazza di fuoco: per far questo, dovrà necessariamente spendere il massimo dei punti di PotM previsto. L'arma così ottenuta infliggerà 1d6 Pd da impatto + 1d3 di danno da bruciature ad ogni colpo, in aggiunta alla possibilità di incendiare vestiti o altro materiale incendiabile presente sull'arto colpito. Ogni colpo inferto (anche se parato/schivato) provocherà la spesa aggiuntiva di 2 punti di Evocazione.*

*In qualsiasi momento il Mago potrà decidere di far esplodere il Bastone, con una spesa AGGIUNTIVA di 10 punti di Evocazione e di 10 punti di PotM. Lo scoppio sarà istantaneo ed infliggerà 1d2 Pd a 1d6 parti del corpo a tutti i presenti nel raggio di 5x5x5 metri.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Il bastone si incendierà in modo drammatico, dando fuoco alle vesti del Mago e di chi gli sarà intorno.

**In caso di 2-2-2:** Il fuoco consumerà interamente il bastone in pochi attimi, spegnendosi subito dopo.

**In caso di 3-3-3:** Il bastone scoppierà in mano al Mago, infliggendo 1d2Pd a 1d6 parti del corpo a tutti i presenti nel raggio di 5 metri per le bruciature.

**In caso di 4-4-4:** Il Mago farà malamente cadere in terra il bastone, che scoppierà avvolgendolo tra le fiamme (1d4 Pd a 1d6 parti del corpo da bruciature).

**In caso di 5-5-5:** L'Incantesimo non avrà alcun effetto: il bastone semplicemente NON prenderà fuoco, vanificando gli sforzi del Mago.

**In caso di 6-6-6:** Il Fuoco potrebbe non essere l'unica cosa di cui si doterà il bastone in conseguenza del lancio dell'incantesimo...

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo avrà successo, ma il Mago effettuerà una serie di movimenti durante l'incantesimo tali da attirare l'attenzione su di sé.

**In caso di 8-8-8:** Il Mago spenderà il doppio del PotM, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato (a discrezione del Master).

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di PotM. residui, causando un'esplosione di fuoco e fiamme pochi secondi dopo il lancio (se verrà lanciato in tempo!)

# FLASH

(Ak-Les)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTÀ:** 40-60  
**GITTATA:** A portata di tiro  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** da 4 a 8  
**REAGENTI:** Zolfo

Per lanciare questo incantesimo occorrerà lanciare lo Zolfo in aria (o in direzione della vittima) e urlare le Rune. Appena questo incantesimo sarà pronunciato, un flash potentissimo di luce si sprigionerà dallo zolfo; tutti coloro che si troveranno entro 5 metri dall'esplosione senza aver distolto o protetto gli occhi, dovranno realizzare un Tiro di Resistenza pari alla Difficoltà che il Mago si è dato al momento di provare a lanciare l'incantesimo (MAX. 60). Chi viene accecato ha l'1% di probabilità di perdere per sempre l'uso della vista, e resterà comunque accecato per 1d6+1 round.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Flash scoppierà in direzione opposta a quella voluta dal Mago: lui e eventuali compagni saranno le vittime dell'incantesimo  
**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma il Flash risulterà meno efficace del previsto (a discrezione del Master)  
**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma il Flash potrà attirare l'attenzione di uomini o animali nei paraggi (a discrezione del Master)  
**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: il flash sarà potentissimo e accecherà chiunque anche per alcune ore.

# FORMA ASTRALE 1: SPIRITO ASTRALE

## (Bes-Ex-Ura)

Primo livello di conoscenza dell'Incantesimo: il Mago potrà viaggiare con il suo Spirito Astrale.

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 10 minuti

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** Solo sul Mago

**DURATA:** Vedi sotto

**COSTO [PotM]:** 10 per ogni 10 minuti di durata (max. 30)

**REAGENTI:** Incenso [E], sangue [E]

Per lanciare questo incantesimo è necessaria una preparazione particolare: il Mago dovrà bruciare i reagenti su un braciere, respirarne gli effluvi e poi recitare le Rune: in tal modo cadrà in uno stato simile al coma. Da quel momento in poi, la forma astrale del mago sarà dal corpo, potendo vedere qualsiasi cosa vorrà: la forma astrale è evanescente, e sembra un fantasma; può passare tra le pareti, ed è totalmente incapace di interagire con l'ambiente che esplora. Si muove in tutte le direzioni come se avesse Agilità 15. Un incantesimo Distruzione della Necromanzia costringerà la Forma Astrale a ritornare nel corpo del Mago, e potrà addirittura ucciderlo (1%) o azzerare temporaneamente tutte le sue caratteristiche (10%). Il corpo, mentre la Forma Astrale è via, rimane indifeso, e se questo viene distrutto, il Mago rimarrà intrappolato fuori, e morirà al termine dell'incantesimo.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'Incantesimo non sortirà alcun effetto; il Mago resterà in stato comatoso per 1d6 ore.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà una durata dimezzata.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma lo spirito astrale avrà autonomia e velocità dimezzate.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago, che potrà restare al di fuori del suo corpo anche per diversi giorni.

## FORMA ASTRALE 2: OCCHIO ASTRALE

(Bes-Ex-Ura)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Solo sul Mago

**DURATA:** Vedi sotto

**COSTO [PotM]:** 5 per ogni 10 minuti di durata (max 30)

**REAGENTI:** sangue [E]

*Il Mago dovrà bagnarsi gli occhi con il sangue, recitando le Rune: una volta fatto questo, egli avrà la possibilità di “spostare” il proprio sguardo come se fosse un organo dotato di possibilità di movimento; a differenza dello Spirito Astrale, l'Occhio è invisibile e il Mago non avrà bisogno di cadere in coma per la durata dell'incantesimo. L'Occhio astrale si muove come se avesse un punteggio pari a 15 di Agilità, e Il Mago non avrà modo di vedere altro che i luoghi visitati dall'Occhio, a meno che non decida di annullare l'incantesimo (cosa che, a differenza dello Spirito Astrale, può fare ogni momento e senza bisogno di tornare con l'Occhio al proprio corpo): al termine, il Mago sarà comunque stordito (penalità di -10 a tutto per 1d10 Round).*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'Incantesimo non sortirà alcun effetto; il Mago accuserà inoltre un forte dolore agli occhi (penalità di -10 per 1d6 ore)

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà una durata dimezzata.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma l'occhio astrale avrà autonomia e velocità dimezzate.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago, che non potrà spezzare l'incantesimo se non dopo diverse ore.

# FORZA MAGICA 1: PUGNO DI FORZA

(Fer-Bes-Ter)

**TIPO:** Evocazione  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 50  
**GITTATA:** Fino a 30 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 5  
**REAGENTI:** Roccia

Il Mago dovrà prendere la roccia in pugno e pronunciare le Rune: dopodiché, non dovrà far altro che puntare con lo sguardo la vittima: dalla sua mano partirà un vero e proprio “pugno” di energia magica, grosso circa 125 cm<sup>3</sup> e di colore giallo luminoso, che colpirà nello stesso round del lancio dell'Incantesimo: il pugno colpisce un bersaglio solo (quello puntato dal Mago), con un Tiro per Colpire pari a 5d30: non può mancare il bersaglio, ma può essere parato o schivato. Se colpisce, fa gli stessi danni di un pugno tirato da una persona avente forza 50 (+4 bonus).

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.



FORZA MAGICA 2: RAFFICA  
(Fer-Bes-Syr)

**TIPO:** Evocazione  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 60  
**GITTATA:** Fino a 50 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** da 8 a 15 (vedi sotto)  
**REAGENTI:** Nessuno

Il Mago dovrà chiudere gli occhi, recitare le rune e poi riaprirli di scatto in direzione della zona (5x5x5mt) che desidera colpire: se l'incantesimo riuscirà, una potentissima raffica di vento partirà dal Mago in direzione della zona che egli desidera colpire: tutti i Pg al suo interno dovranno fare un Tiro di Atletica per non essere violentemente sbattuti al suolo (rischiando di perdere eventuali armi e subendo anche 1Pd a 1d6 parti del corpo per la violenza della botta): il tiro avrà Difficoltà variabile a seconda del PotM speso (50 per PoM 8, 60 per PotM 10, 70 per PotM 12, 80 per PotM 15).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# FRAGILITA'

(Ysh-Ter-Gor)

**TIPO:** Necromanzia  
**TEMPO:** 10 frazioni  
**DIFFICOLTA':** 55  
**GITTATA:** Fino a 15 metri  
**DURATA:** 1-5 ore (vedi sotto)  
**COSTO [PotM]:** 5 +1 ogni ora (max 5 ore)  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo indebolisce notevolmente la vittima, rendendola estremamente più vulnerabile a qualsiasi tipo di ferita: tutti i colpi temporanei ricevuti saranno da considerare come permanenti per via della maggiore fragilità delle ossa e dei tessuti, mentre i colpi da taglio, impatto e punta provocheranno la perdita di 1 Pd addizionale.*

*Allo scadere della durata dell'incantesimo, il corpo della vittima tornerà ad essere come prima ma la gravità delle eventuali ferite subite resterà invariata.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# FUOCO 1: MANI INFUOCATE

## (Ins-Ex-Vas)

*Il primo degli incantesimi di evocazione e controllo del Fuoco: le mani del Mago si ricopriranno di fiamme crepitanti.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** Mani del Mago

**DURATA:** 10 minuti [+]

**COSTO [PotM]:** 6 +3 per tocco [+]

**REAGENTI:** Zolfo

*Il Mago dovrà sfregarsi le mani con lo zolfo, per poi pronunciare le Rune: immediatamente, le sue mani verranno ricoperte da lingue di fiamme ad alta temperatura. Grazie a queste “mani infuocate”, il Mago potrà non solo appiccare incendi semplicemente toccando materiale infiammabile, ma anche procurare seri danni a chiunque dovesse subire il suo tocco. Il tocco delle mani del Mago provocherà infatti 1d4+1 punti di danno da bruciatura all'arto colpito: eventuali vestiti (anche pesanti) verranno bruciati senza opporre alcun tipo di protezione, mentre le armature di cuoio assorbiranno la metà dei danni, ottenendo però il risultato di venire bruciate in quello stesso Round. Le armature metalliche assorbiranno anch'esse la metà dei danni, senza subire danneggiamenti se non dopo 2 Round di tocco continuativo. In quel caso, l'armatura sarà da considerarsi danneggiata, e a partire dal 3° round il danno all'arto sarà da calcolare per intero. Le ferite inflitte da questo incantesimo sono da considerarsi come già stabilizzate. Per controllare eventuali incendi provocati da questo incantesimo, sarà necessario attivare il Potere Igneo (a meno che non sia stato attivato in precedenza da parte del Mago).*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Un “1” ottenuto sul Tiro per il Lancio provocherà una scottatura piuttosto dolorosa (1Pd) a entrambe le mani del Mago.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Mago andrà letteralmente a fuoco: 1d4+1 Pd a 1d6 parti del corpo.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà tutto il Potere Magico del Mago all'interno delle sue stesse mani, che infliggeranno danni enormi.

## FUOCO 2: SCUDO DI FIAMME

### (Pax-Vas)

*Il secondo degli incantesimi di evocazione e controllo del Fuoco: il Mago si circonda di un muro infuocato, in grado di danneggiare eventuali aggressori.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Solo sul Mago

**DURATA:** Vedi sotto

**COSTO [PotM]:** 8 + 1 a Round (+2 per colpo "subito")

**REAGENTI:** Zolfo infuocato

*Con questo potente Incantesimo, il Mago evocherà delle lingue di fiamme attorno alla sua persona, che lo avvolgeranno interamente nel giro di un Round: da quel momento in poi, ogni attacco ai danni del Mago portato con armi da mischia attirerà inesorabilmente su di sé una vampata di fuoco, che si dirigerà addosso all'attaccante avvolgendosi all'arma ed infliggendogli 1d3 danni da bruciature a 1d3 parti del corpo (determinate casualmente, senza contare le armature). In aggiunta a questo, ogni attacco da mischia portato dal Mago infliggerà 1d3 danni aggiuntivi all'arto della vittima colpito, per lo stesso motivo (anche lì, non si contano le armature). Le fiamme non bruceranno il Mago o i suoi abiti, ma egli dovrà avere l'accortezza di attivare il Potere Igneo subito prima (o subito dopo) il lancio di questo Incantesimo: per tutta la durata dello scudo di fiamme, il Mago non sarà in grado di lanciare altri incantesimi, pena la perdita della concentrazione necessaria e (di conseguenza) di 1d3 danni a 1d3 parti del corpo per ogni round di distrazione.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" sul tiro, il Mago perderà 1 Pd determinato casualmente a causa di bruciature dovute alla poca concentrazione.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** L'incantesimo arderà senza pietà il povero Mago, che subirà una perdita secca di 1d6 Pd. a 1d6 parti del corpo.

**In caso di 2-2-2:** L'incantesimo brucerà il Mago, che subirà 1d3 Pd. A round di danno da fuoco (a 1d3 parti del corpo determ. a caso).

**In caso di 3-3-3:** Le fiamme prodotte dall'Incantesimo, anziché sul corpo del mago, si manifesteranno altrove (amici, cavalcature, etc.)

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo causerà una densa nuvola di fumo nero invece delle fiamme, che investirà il Mago accecandolo per 3d10 round.

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo sembrerà riuscire, per poi bruciare prima i vestiti (o le armature) del Mago, e poi la pelle del mago stesso.

**In caso di 6-6-6:** L'incantesimo evocherà delle fiamme dotate di un'insolita vita propria... Che tutto faranno fuorché difendere il Mago!

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo avrà il successo sperato, ma il Mago verrà visto da tutti come una creatura potentissima... da abbattere di corsa!

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo avrà successo, ma il Mago sarà insolitamente cauto con le fiamme che lo circondano e resterà praticamente immobile.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo consumerà tutto il PotM residuo del Mago, dando vita ad una esplosione di fuoco e fiamme che lascerà il mago indenne (ma non chi gli sta intorno!).

## FUOCO 3: IGNIZIONE

(Fer-Vas-Xot)

*Il terzo degli incantesimi di evocazione e controllo del Fuoco: il Mago potrà dar fuoco ad un oggetto (o una persona).*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 3 Round (vedi sotto)

**DIFFICOLTA':** 70

**GITTATA:** Fino a 15 metri

**DURATA:** 3 Round

**COSTO [PotM]:** a seconda delle dimensioni: da 10 (bicchiere) a 30 (persona)

**REAGENTI:** Zolfo [E]

*Il Mago dovrà tenere lo zolfo chiuso nel pugno della mano sinistra, e pronunciare le Rune: il round successivo dovrà aprire la mano con il palmo rivolto verso l'alto e fissare intensamente il bersaglio designato. Lo zolfo si accenderà all'istante con una fiammata, mentre la temperatura del bersaglio aumenterà di pochi gradi (un essere umano sentirà una vampata di calore attraversargli il corpo). All'inizio del terzo round, il bersaglio si ricoprirà interamente di fiamme crepitanti: la fiammata provocherà un rumore ed un bagliore incredibili, come se si trattasse di materiale altamente infiammabile: le fiamme potranno essere spente nel modo tradizionale, ma l'intensità del fuoco resterà elevata indipendentemente dai materiali di cui è composto l'oggetto. Nel caso in cui il bersaglio sia un essere umano, egli subirà 1d6 punti di danno a Round in tutte le parti del corpo, a meno che non riesca a spegnere (o limitare) la potenza delle fiamme (ad es. rotolandosi nell'acqua, nella polvere, etc.): le ferite di questo incantesimo sono da considerarsi come già stabilizzate. L'incantesimo non può essere lanciato su parti specifiche di un oggetto (es. la gamba di un tavolo, la testa o il braccio di una persona): in tutti quei casi, il Master dovrà considerare come bersaglio l'oggetto intero.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Un "1" ottenuto sul Tiro per il Lancio provocherà un fuoco di minore potenza ed entità (1d4 anziché 1d6 di danno).

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** L'incantesimo arderà senza pietà il povero Mago, che subirà una perdita secca di 1d6 Pd. a 1d6 parti del corpo.

**In caso di 1-1 e da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo non avrà alcun effetto.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà tutto il PotM residuo del Mago, provocando una enorme fiammata: il bersaglio verrà carbonizzato all'istante.

# GHIACCIO 1: BRINA

## (Fer-Cryo)

*Il primo stadio della Ricerca Magica sui poteri del Freddo: produce un grande abbassamento della temperatura.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 45

**GITTATA:** fino a 20 metri, zona di 5x5x5

**DURATA:** 10 Minuti [+]

**COSTO [PotM]:** 1 per grado [+]

**REAGENTI:** Diamante [E]

*Nel pronunciare le Rune, il Mago dovrà tenere il Prisma saldamente in mano e guardare nella direzione in cui desidera che l'incantesimo abbia luogo: nel caso in cui volesse lanciarlo intorno a sé, dovrà recitarle ad occhi chiusi.*

*L'effetto dell'incantesimo sarà quello di provocare una forte ed immediata riduzione della temperatura nell'area indicata, con effetti più o meno gravi a seconda del numero di gradi (e di conseguenza del PotM utilizzato): il nome dell'incantesimo deriva dalla formazione di una sottile patina di brina, in conseguenza di forti abbassamenti di temperatura, sugli oggetti presenti all'interno dell'area selezionata. Gli effetti di questo incantesimo possono variare molto a seconda della temperatura raggiunta.*

### RISULTATI DEL TIRO

*Nessuno.*

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di "1":** Il corpo del Mago subirà un abbassamento di temperatura piuttosto netto, sprigionando una notevole quantità di freddo.

**In caso di doppio 1:** L'incantesimo funzionerà normalmente, ma il diamante si frantumerà irrimediabilmente non appena il mago avrà pronunciato le rune.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il corpo del Mago subirà un abbassamento della temperatura pari a quello provocato nell'area, con le conseguenze del caso.

**In caso di Tris da 7-7-7 a 9-9-9:** La temperatura subirà un abbassamento doppio rispetto a quanto previsto dal Mago (raddoppiare la perdita di PotM).

## GHIACCIO 2: CONO DI GHIACCIO

(Fer-Syr-Cryo)

Secondo incantesimo del Freddo: dalle mani del Mago scaturirà un vero e proprio Cono di aria ghiacciata, capace di produrre effetti devastanti sulle vittime interessate dal raggio di azione.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60, 65, 70

**GITTATA:** Cono lungo 10 metri ed ampio 3x3 metri

**DURATA:** Istantanea

**COSTO [PotM]:** 20

**REAGENTI:** Diamante [E]

Il Mago dovrà pronunciare le rune tenendo il diamante tra le due mani, chiudendole a pugno davanti a sé: dovrà poi aprirle di scatto, tenendo la pietra con il palmo della mano sinistra e sbattendo gli occhi. Immediatamente dopo, dalle sue mani si sprigionerà un vento di aria incredibilmente fredda, capace di provocare dolori incredibili a tutti coloro che si dovessero trovare all'interno della zona interessata, che subiranno 1d8 danni ad 1d6 diverse parti del corpo determinate a caso (eventuali danni alla testa andranno dimezzati): un risultato di "8" sul dado dei danni significherà che l'arto in questione è stato completamente ghiacciato, provocando un dolore insopportabile (svenimento automatico). Le ferite del Cono di Ghiaccio non sanguinano e non peggiorano, ma sono per il resto da considerare come ferite normali a causa dell'elevato rischio di cancrena.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di "1":** Le mani del Mago si ricopriranno di ghiaccio in conseguenza del lancio dell'incantesimo (perdita secca di 2 Pd ad arto).

**In caso di doppio 1:** L'incantesimo funzionerà normalmente, ma il diamante si frantumerà irrimediabilmente non appena il mago avrà pronunciato le rune.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** La zona attorno al Mago subirà un bruschissimo abbassamento della temperatura: il violento sbalzo termico causerà 2 Pd di danno ad arto a ciascuna creatura presente nell'area.

**In caso di Tris da 7-7-7 a 9-9-9:** Il cono infliggerà 2d8 danni in luogo di 1d8.

# GHIACCIO 3: TEMPESTA DI GHIACCIO

## (Fer-Os-Syr-Cryo)

*Terzo ed ultimo incantesimo del Freddo: il Mago evocherà una vera e propria tempesta di ghiaccio, in grado di congelare intere aree, edifici o porzioni di terreno.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 2 Round

**DIFFICOLTA':** 75

**GITTATA:** Fino a 50 metri (Area di 10-20 Mq.)

**DURATA:** Variabile

**COSTO [PotM]:** 30

**REAGENTI:** Diamante [E] (si sbriciola dopo l'uso)

*Il Mago dovrà pronunciare le rune tenendo il diamante stretto nel pugno sinistro: una volta pronunciata l'ultima runa, la pietra si spaccherà, sgretolandosi in minuscoli frammenti e producendo un suono secco e rumoroso, cui farà eco immediatamente dopo un rombo simile a quello di un tuono: all'inizio del Round successivo, un vento gelato scaturirà dal Mago spazzando la zona indicata al momento del lancio dell'incantesimo: il vento sarà visibile a causa della neve e dei minuscoli frammenti di ghiaccio che cominceranno a prodursi al suo interno. Raggiunta la zona interessata, si formerà un vero e proprio vortice, che si allargherà a dismisura spazzando con violenza inusitata tutta l'area interessata, e provocando enormi danni (3d4 Pd a tutte le parti del corpo, danni alla testa dimezzati) a qualsiasi essere vivente presente al suo interno. Tutti gli oggetti non estremamente resistenti (vasi, porte non rinforzate, finestre in legno, sedie, tavoli) verranno fortemente danneggiati dalla furia della tempesta: il Mago potrà controllare il perimetro e concentrare l'operato del vortice a seconda dei Risultati del Tiro, a discrezione del Master.*

### RISULTATI DEL TIRO

75	La tempesta si muoverà molto rapidamente, in modo completamente indipendente dai voleri del Mago: scomparirà, in ogni caso, dopo 3 Round.
80	La tempesta si muoverà in modo completamente indipendente dai voleri del Mago, che potrà limitarsi a limitarne la velocità (di base molto elevata) mediante la spesa di un numero di punti di Volontà (a discrezione del Master): scomparirà, in ogni caso, dopo 5 Round.
85	La tempesta si muoverà in modo solo parzialmente rispondente ai voleri del Mago (a colpi di punti di Vol, in numero variabile stabilito dal Master): scomparirà dopo 5 Round, a meno che il Mago non intenda mantenerla (spendendo 2 punti di PotM per ogni Round aggiuntivo).
90	La tempesta si muoverà in modo rispondente ai voleri del Mago, che dovrà mantenere la concentrazione (1 punto Vol per ogni spostamento direzionale o arresto): scomparirà dopo 5 Round, a meno che il Mago non intenda mantenerla (spendendo 1 punto di PotM per ogni Round aggiuntivo).
100	La tempesta si muoverà in modo rispondente ai voleri del Mago, che dovrà mantenere la senza però dover spendere punti di Volontà: scomparirà dopo 10 Round, a meno che il Mago non intenda mantenerla (spendendo 1 punto di PotM per ogni Round aggiuntivo).

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di "1":** L'area intorno al Mago si ricoprirà di ghiaccio in conseguenza del lancio dell'incantesimo (perdita secca di 1 Pd ad arto sia al Mago che a chiunque si dovesse trovare in un raggio di 5 metri da lui). In aggiunta a questo, la tempesta tenderà naturalmente ad avvicinarsi al Mago, se non direzionata altrove.

**In caso di doppio 1:** L'incantesimo funzionerà normalmente, ma il diamante si frantumerà irrimediabilmente non appena il mago avrà pronunciato le rune. In aggiunta a questo, la tempesta tenderà naturalmente ad avvicinarsi al Mago, se non direzionata altrove.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** La zona attorno al Mago subirà un bruschissimo abbassamento della temperatura: il violento sbalzo termico causerà 1d4 Pd di danno ad arto a ciascuna creatura presente in un raggio di 5 metri dal Mago. In aggiunta a questo, la tempesta tenderà naturalmente ad avvicinarsi al Mago, se non direzionata altrove.

**In caso di Tris da 7-7-7 a 9-9-9:** La tempesta continuerà ad allargarsi, investendo un'area enormemente più vasta di quella prevista dal Mago.



IDENTIFICAZIONE DEL MALE  
(Dir-Nyx-Gor)

**TIPO:** Necromanzia  
**TEMPO:** 2 Round  
**DIFFICOLTA':** 40  
**GITTATA:** Portata visiva  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 4  
**REAGENTI:** Sangue, Fungo Dente-Di-Morto (il mago deve ingerire i reagenti, pronunciare le Rune e aspettare)

Questo incantesimo permetterà al Mago di individuare, con una minima possibilità di errore (5%) le creature pericolose per la sua persona; se la creatura in questione, per esempio, stesse per uccidere un amico del Mago, questi non se ne accorgerebbe, perché non sarebbe un pericolo per lui.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# IDENTIFICATORE DI VITA

## (Gor-Ak-Dir)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 2 Round

**DIFFICOLTA':** 40

**GITTATA:** Portata Visiva

**DURATA:** vedi sotto

**COSTO [PotM]:** da 2 a 5 a Turno [+]

**REAGENTI:** Sangue

*Questo incantesimo permette al Mago di "vedere" l'aura di luce che sprigionano tutti gli esseri viventi, persino quelli freddi; i Non-Morti risulteranno vivi e morti allo stesso tempo, e quindi non sarà difficile riconoscerli. Una volta acquisita una certa esperienza, sarà possibile regolare la Potenza (per turno) dell'Incantesimo: con 2 si distingueranno tutte le forme di vita, aggiungendo altri punti si potrà invece effettuare una certa distinzione, a seconda del tipo di forma di vita che il Mago sta cercando.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Gli occhi del Mago assumeranno una colorazione bianca, assolutamente innaturale, per tutta la durata dell'incantesimo.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo funzionerà completamente a caso, dando false informazioni a discrezione del Master.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma il Mago sarà in grado di percepire SOLO e UNICAMENTE le forme di vita. Il resto sarà tutto nero.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma il Mago sarà colpito da un forte malore che lo debiliterà fortemente per tutta la durata dell'incantesimo.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago, che continuerà a vedere e percepire forme di vita per 72 ore.

# IMMAGINI SPECULARI

## (Fer-Ex-Jek)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTÀ:** 50

**GITTATA:** Intorno al Mago

**DURATA:** 1d10 minuti

**COSTO [PotM]:** 2 per immagine

**REAGENTI:** Prisma, Specchio

Lanciando questo incantesimo, il Mago evocherà da 1 a 4 immagini esattamente uguali a lui, che gli si disporranno intorno ed eseguiranno i suoi stessi movimenti; chi attaccherà il Mago avrà solo il 50% (una immagine), il 33% (due immagini), il 25% (tre immagini) o il 20% (quattro immagini) di possibilità di colpire quello vero; una immagine è intangibile ed inoffensiva, e quando viene colpita, scompare. Realizzando un tiro molto difficile di Individuare un avversario potrebbe accorgersi che le immagini non hanno ombra.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo creerà immagini che spariranno un istante dopo, non sortendo alcun effetto.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo creerà delle immagini palesemente incorporee ed evanescenti, rendendo il Mago facilmente identificabile.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo creerà delle immagini deformate, rendendo il Mago facilmente identificabile.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo creerà una quantità incredibile di immagini non solo del Mago, ma anche di chiunque si dovesse trovare nel raggio di 10m.

# IMBALSAMAZIONE

## (Pax-Ura-Mur)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 3 Round

**DIFFICOLTA':** 50+

**GITTATA:** 1 metro

**DURATA:** A seconda del Tiro (vedi sotto)

**COSTO [PotM]:** A seconda del Tiro (vedi sotto)

**REAGENTI:** Olio [E], Salnitro [E]

*Questo incantesimo potrà essere lanciato solo su un corpo morto (sia esso di un essere umano o di un animale), ed avrà il risultato di arrestarne completamente il deterioramento, mantenendolo perfettamente conservato da quel momento in poi (fino al termine della durata dell'Incantesimo). Potrà essere lanciato più di una volta sullo stesso cadavere, allo scopo di prolungarne ulteriormente lo stato di conservazione. Si narra che maghi molto potenti abbiano trovato il modo di prolungare gli effetti di questo incantesimo per periodi anche molto più lunghi (come rapporto Potere Magico / ore di conservazione), ma si tratta di ricerche ben poco note.*

### RISULTATI DEL TIRO

50	Il Mago potrà imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 7 giorni (3 PotM al giorno)
55	Il Mago potrà imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 15 giorni (3 PotM al giorno)
60	Il Mago potrà imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 30 giorni (2 PotM al giorno)
65	Il Mago potrà imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 50 giorni (1 PotM al giorno)
70	Il Mago potrà imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 90 giorni (1 PotM al giorno per pochi giorni, a discrezione del Master per lunghi periodi)
75	Il Mago potrà imbalsamare il corpo per un periodo massimo di 6 mesi (1 PotM al giorno per pochi giorni, a discrezione del Master per lunghi periodi)
80	Il Mago potrà imbalsamare il corpo per un periodo massimo di svariati anni giorni (1 PotM al giorno per pochi giorni, a discrezione del Master per lunghi periodi)
90	Il Mago potrà imbalsamare il corpo virtualmente per sempre (costo a discrezione del Master)

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# INCANTESIMO DEL RIPOSO

(Syr-Ura-Zed)

**TIPO:** Necromanzia  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 50+  
**GITTATA:** Tocco  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 3  
**REAGENTI:** Unguento di Foglie di Menta

*Il Mago potrà utilizzare questo incantesimo per recuperare le forze istantaneamente dopo un lungo viaggio, o dopo una camminata o una corsa stancante. Sarà sufficiente spalmare l'unguento ottenuto dopo la preparazione dei reagenti sui piedi per avere l'effetto desiderato. Può essere effettuato sul Mago o su altre persone, con effetti variabili a seconda del Tiro: si badi che l'incantesimo non può essere utilizzato per recuperare ore di sonno, e/o per guarire da ferite o recuperare punti in qualsivoglia Abilità.*

## RISULTATI DEL TIRO

- 45** Il mago potrà ristorare dalla fatica soltanto se stesso: l'incantesimo avrà un effetto pari ad un'ora di riposo completo.
- 50** Il mago potrà ristorare dalla fatica se stesso o un'altra persona: l'incantesimo avrà un effetto pari ad un'ora di riposo completo.
- 55** Il mago potrà ristorare dalla fatica se stesso o un'altra persona: l'incantesimo avrà un effetto pari a tre ore di riposo completo.
- 70** Il mago potrà ristorare dalla fatica se stesso o un'altra persona, anche malata o ferita: l'incantesimo avrà un effetto pari a tre ore di riposo completo, e renderà eventuali ferite temporaneamente meno dolorose (ma non meno gravi).

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'Incantesimo sposterà ulteriormente il Mago, che cadrà riverso al suolo privo di sensi.

# INCUBO

(Bes-Nyx-Rem)

**TIPO:** Necromanzia  
**TEMPO:** 2 Round  
**DIFFICOLTA':** 45  
**GITTATA:** Fino a 15 metri  
**DURATA:** 1d4 Turni  
**COSTO [PotM]:** 5  
**REAGENTI:** Prisma, Sangue

*Il Mago dovrà imbrattare con il sangue il prisma, dopodiché dovrà fissare a lungo la vittima e pronunciare le Rune. Lanciando questo incantesimo, il Mago evokerà dalla mente dei suoi nemici le loro più recondite paure: la vittima dovrà realizzare un tiro di VOL + VOL + 3d10 maggiore o uguale a 60. Nel caso in cui la vittima particolari paure o turbe (a discrezione del Master), la difficoltà sarà portata a 80. Questo incantesimo funziona su qualsiasi essere vivente.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

**INDIVIDUARE L'INVISIBILE**  
*(Bes-Kor-Les)*

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 45  
**GITTATA:** Portata Visiva  
**DURATA:** 1d10 Minuti  
**COSTO [PotM]:** 3  
**REAGENTI:** Prisma

*Questo incantesimo consentirà al Mago di individuare con la massima precisione ogni creatura o oggetto invisibile; si ricorda che è solo il mago a poter godere degli effetti di questo incantesimo.*

**RISULTATI DEL TIRO**

Nessuno.

**EFFETTI COLLATERALI**

Nessuno.

**RISULTATI PARTICOLARI**

Nessuno.

# INVISIBILITA' 1

(Les-Ex-Ysh)

Primo livello di conoscenza di questo Incantesimo: il Mago potrà rendersi invisibile.

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 50  
**GITTATA:** Solo sul Mago  
**DURATA:** 1d100+10 Round  
**COSTO [PotM]:** 10  
**REAGENTI:** Talco, Sabbia

*Questo incantesimo consentirà al Mago (ma non ai suoi vestiti e al suo equipaggiamento) di diventare completamente invisibile; il Mago è libero di muoversi e di attaccare, o di compiere qualsiasi azione, ma siccome gli oggetti indossati o impugnati saranno pur sempre visibili, non sarà difficile per gli altri personaggi individuare la sua posizione. In caso di combattimento, l'avversario del Mago avrà la consueta penalità al parare, schivare e colpire dovuta ad un avversario invisibile, che però si riduce alla metà se il Mago attacca con un'arma, e si annulla qualora il Mago avesse indossato abiti di qualsiasi tipo. Il Mago non avrà modo di capire quando l'incantesimo sta per svanire, e potrà quindi tornare visibile in situazioni tutt'altro che tranquille senza poterlo impedire in alcun modo: gli sarà comunque possibile lanciare nuovamente l'incantesimo, dovendo però pagare nuovamente il costo necessario.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo sembrerà riuscire, ma il Mago sarà l'unico a "vedersi" invisibile: chiunque altro lo vedrà perfettamente.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo renderà invisibile il Mago solo parzialmente: sarà sufficiente un tiro Difficile di Individuare per notare qualcosa di strano.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo sembrerà riuscire, ma la durata dell'incantesimo sarà dimezzata all'insaputa del mago.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago, facendolo restare invisibile anche per alcuni giorni.



## INVISIBILITA' 2

(Les-Ex-Ysh)

Secondo livello di conoscenza di questo Incantesimo: dopo una certa pratica, il Mago potrà rendere invisibili anche altre persone.

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 60  
**GITTATA:** Portata di Tiro  
**DURATA:** 1d100+10 Round  
**COSTO [PotM]:** 10  
**REAGENTI:** Talco, Sabbia (i reagenti andranno gettati sulla vittima)

*Questo incantesimo consentirà al Mago di far diventare completamente invisibile una persona, indipendentemente dalla sua volontà; come nel caso di Invisibilità 1, la vittima sarà libera di muoversi e di attaccare, o di compiere qualsiasi azione, ma siccome gli oggetti indossati o impugnati saranno pur sempre visibili, non sarà difficile per gli altri personaggi individuare la sua posizione. In caso di combattimento, l'avversario della vittima avrà la consueta penalità al parare, schivare e colpire dovuta ad un avversario invisibile, che però si riduce alla metà se la vittima attacca con un'arma, e si annulla qualora la vittima avesse indossato abiti di qualsiasi tipo. La vittima non avrà modo di capire quando l'incantesimo sta per svanire, e potrà quindi tornare visibile in situazioni tutt'altro che tranquille senza poterlo impedire in alcun modo: sarà comunque possibile lanciare nuovamente l'incantesimo sulla vittima, dovendo però pagare nuovamente il costo necessario.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo sembrerà riuscire, ma il Mago e la vittima saranno gli unici a vedere la vittima "invisibile", chiunque altro no.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo renderà invisibile la vittima solo parzialmente: sarà sufficiente un tiro Difficile di Individuare per notare qualcosa.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo sembrerà riuscire, ma la durata dell'incantesimo sarà dimezzata all'insaputa del Mago.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago, facendo restare invisibile la vittima anche per alcuni giorni.

# IPNOTISMO

## (Les-Rem-Gor)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTÀ:** 45 o più (vedi sotto)

**GITTATA:** Fino a 5 metri

**DURATA:** Variabile (vedi sotto)

**COSTO [PotM]:** 6

**REAGENTI:** Foglie di Acanto, Incenso (Il Mago deve stringere in mano i reagenti, guardare la vittima e pronunciare lentamente le Rune)

*Questo incantesimo consente al Mago di stregare una persona, un animale o un umanoide, che fallisse il tiro di VOL + VOL + 3d10 realizzando meno della difficoltà impostasi dal Mago al lancio dell'incantesimo; la creatura stregata sarà suggestionata positivamente dal Personaggio, lo aiuterà a difendersi da eventuali nemici, ma non vuol dire che darà la vita per lui o che ne eseguirà gli ordini (a meno che non abbia una INT molto bassa o in caso di animali); il modus operandi della vittima nei confronti di altre persone non cambierà con questo incantesimo, ma nei confronti del Mago sì, a seconda del risultato del Tiro; in caso di attacco da parte del Mago, la vittima, dopo il primo round di confusione, si libererà dall'incantesimo.*

### RISULTATI DEL TIRO

45	La vittima proverà una particolare simpatia per il Mago, particolarmente forte per i successivi 15 minuti.
50	Il Mago suscita una simpatia irrazionale nella vittima per i successivi 20 minuti, trascorsi i quali diminuirà gradualmente.
55	La vittima cercherà di aiutare il Mago, che sarà considerato come un amico, al quale ci si possa rivolgere con una certa confidenza: accetterà anche di correre alcuni rischi per la sua incolumità, per circa 30 minuti.
60	La vittima considererà il Mago come un amico profondo, e penserà di potersi fidare di lui: se di sesso opposto, sarà con tutta probabilità anche attratta da lui. Il Mago, se manterrà un atteggiamento cortese, potrà arrivare ad imporre qualche piccolo ordine.
65	La vittima sarà legata al Mago in modo molto intenso: sarà disposta anche a sacrificare la propria vita, se questo si dovesse tradurre in un vantaggio per il Mago, e per lui potrebbe arrivare anche a violare i propri valori. Sarà inoltre estremamente influenzabile dai suoi discorsi e dalle sue valutazioni, e consenziente alle sue richieste: l'incantesimo cesserà dopo circa 1 ora, lasciando posto ad una simpatia che tenderà via via a ridursi fino a scomparire.
70	La vittima sarà indissolubilmente legata al Mago: prenderà le sue difese di sua stessa iniziativa, arrivando ad effettuare, se necessario, azioni anche molto particolari ed estranee ai propri valori: l'incantesimo cesserà dopo circa 3 ore.
75	La vittima sarà indissolubilmente legata al Mago: prenderà le sue difese di sua stessa iniziativa, arrivando ad effettuare, se necessario, azioni anche molto particolari ed estranee ai propri valori: l'incantesimo cesserà dopo circa 3 ore.
80	La vittima sarà indissolubilmente legata al Mago: prenderà le sue difese di sua stessa iniziativa, arrivando ad effettuare, se necessario, azioni anche molto particolari ed estranee ai propri valori: l'incantesimo cesserà dopo circa 6 ore.
90	Il mago genera una passione assoluta nella sua vittima, mantenendola sotto il suo controllo anche se si separa da essa. La vittima sarà indissolubilmente legata al Mago fino a quando non riuscirà a liberarsi dall'incantesimo (un Tiro di Vol + Vol + 3d10 una volta ogni 24 ore).

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Anche il Mago subirà parte degli effetti dell'incantesimo, incominciando a provare una particolare simpatia per la Vittima per tutta la sua durata.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo provocherà l'istantaneo svenimento del Mago, senza sortire alcun altro effetto.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà "a senso invertito": ipnotizzerà il Mago nei confronti della vittima.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo ipnotizzerà la vittima, che però tornerà in sé con largo anticipo (all'insaputa del Mago) e cosciente dell'accaduto.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo ipnotizzerà tutte le creature nel raggio di 20 metri dal Mago: l'ipnosi sarà molto più intensa e "sentita" dalle vittime.

# LAMA DI MORGOTH

## (Mur-Ter-Gor)

*Questa Ricerca Magica estremamente pericolosa è frutto delle ricerche del Necromante Elzjan Morgoth, che secondo la leggenda visse tra Benson e Krandamer all'inizio del millennio: è in grado di trasformare un'arma in un temibile strumento di morte, per mezzo dell'operato di Forze Oscure.*

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 65

**GITTATA:** A contatto

**DURATA:** Variabile (vedi sotto)

**COSTO [PotM]:** 15

**REAGENTI:** Sangue del Mago (il Mago dovrà tagliarsi con la lama, auto-infliggendosi una ferita di almeno 1Pd)

*Questo incantesimo potrà essere lanciato su una qualsiasi lama (pugnale o daga): non riuscirà ad aver effetto su lame troppo grandi, come quelle di spade, asce, spadoni o alabarde. Una volta lanciato, la lama diventerà completamente nera e dai contorni diafani, come se risucchiasse la luce: se esposta alla luce diretta del sole, la lama si frantumerà in pochi secondi. Quando questa lama finirà a contatto con la pelle di un essere vivente, la lama affonderà dentro la ferita, frantumandosi in numerose piccole schegge che si infileranno profondamente nelle carni infliggendo un danno minimo di 2 Pd (o superiore, nel caso di un colpo inferto con violenza): indipendentemente dal danno, la vittima sentirà un enorme dolore (Tiro di Resistenza con Difficoltà 60 per non perdere i sensi, Tiro di Freddezza con Difficoltà 75 per non arretrare vistosamente in preda al dolore). Questa ferita, che dovrà essere segnata in modo particolare per differenziarla dalle altre, non potrà guarire in modo naturale: indipendentemente dalle cure apportate, il ferito resterà in uno stato di perpetuo indebolimento, che tenderà ad aggravarsi nel seguente modo (ogni ora):*

- ◆ **Perdita di 1 punto di Volontà e di 1 punto di Costituzione.**
- ◆ **Perdita di 1 Pd sullo Status Globale.**
- ◆ **Tiro di Resistenza (Difficoltà 40 +10 per ogni ora trascorsa) per non perdere 1 Pd sullo Status Globale ed 1 punto di Costituzione ulteriore.**
- ◆ **Tiro di Freddezza (Difficoltà 40 +10 per ogni ora trascorsa) per non perdere 1 Pd sullo Status Globale ed 1 punto di Volontà ulteriore.**

*La ferita potrà essere curata (o neutralizzata per qualche tempo) soltanto per mezzo di un intervento sovranaturale (Guaritori, Druidi o Magie curative molto potenti). Se il ferito non verrà curato per tempo, morirà a seguito dell'assottigliamento della sua Costituzione o a seguito degli aggravamenti della ferita stessa. Se morirà dopo aver perso interamente il suo punteggio di Volontà, il suo corpo ritornerà in vita dopo qualche ora, come un non-morto sotto il controllo delle forze delle Tenebre.*

**N.B.:** La lama si frantumerà dopo aver colpito la sua prima vittima, e non potrà quindi colpire bersagli ulteriori.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Mago si ferirà irrimediabilmente con la Lama durante il lancio dell'incantesimo, subendone gli effetti.

# LAME DI LUCE

## (Bes-Ak-Vas)

Uno degli incantesimi che hanno fatto la storia dell'Evozione: scaturito dalla geniale mente di Abdul Al Azbred, e perfezionato negli anni a venire fino al raggiungimento dello stadio attuale, le Lame di Luce rappresentano una delle Ricerche Magiche offensive più letali ed efficaci: la grande notorietà di questo incantesimo è dovuta anche al particolare effetto scenografico che ne accompagna il lancio.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** da 50 a 70 (vedi sotto)

**GITTATA:** Portata Visiva

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** A seconda del danno: 4 (1d4), 6 (1d6) o 8 (1d8) per ciascuna singola Lama, a scelta del Mago.

**COSTO [VOL]:** A seconda del danno: 0 (1d4), 1 (1d6) o 2 (1d8) per ciascuna singola Lama.

**REAGENTI:** un dente per lama [E], zolfo, prisma

Questo incantesimo consente al Mago di scagliare una, due o tre Lame di luce (dall'aspetto simile a boomerang, ma sottili e taglienti) su un bersaglio: il Mago dovrà dichiarare il numero ed il tipo di lame che intende creare, spendendo il PotM necessario prima di effettuare il Tiro: qualora il risultato del Tiro non dovesse consentire la creazione di tutte le lame, quelle in avanzo non avranno luogo, ed il PotM speso per loro si dissolverà nell'aria.

Le Lame infliggeranno un danno variabile a seconda dei punti di PotM che il Mago intenderà investire, dirigendosi sul bersaglio a grande velocità: il Master dovrebbe considerarle come delle frecce, scagliate con una abilità pari al Tiro del Mago. Le lame passano attraverso Scudi e Armature e non possono effettuare Colpi mirati e/o Critici.

### RISULTATI DEL TIRO

50	Il Mago potrà scagliare una sola lama contro un singolo bersaglio.
55	Il Mago potrà scagliare una o due lame contro un singolo bersaglio.
60	Il Mago potrà scagliare una o due lame contro uno o due bersagli.
65	Il Mago potrà scagliare una, due o tre lame contro uno o due bersagli.
70	Il Mago potrà scagliare una, due o tre lame contro uno, due o tre bersagli.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Una lama provocherà un taglio sulla mano del mago (1Pd temporaneo per ciascun risultato di "1" nel Tiro)

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Le Lame di Luce si rifletteranno contro il Mago disegnando una curva: il Mago sarà a tutti gli effetti il bersaglio del suo incantesimo.

**In caso di Tris da 2-2-2 a 5-5-5:** I denti esploderanno nelle mani del Mago, provocando 1d2 danni ciascuno a bersagli determinati a caso (Mago incluso).

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo (indipendentemente dal suo successo) si manifesterà con una spettacolarità incredibile agli occhi di amici e nemici.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, lasciando però il mago stordito ed incapace di agire per 1d4 round.

**In caso di 9-9-9:** Verranno generate 1d6 Lame di Luce aggiuntive, che si dirigeranno su bersagli determinati a caso (a discrezione del Master).

# LETTURA DEL PENSIERO 1: EMOZIONI

## (Bes-Dir-Rem-Gor)

*Il primo passo per la lettura del pensiero: il Mago potrà leggere una specifica emozione nel cervello della vittima.*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 45+ (vedi sotto)

**GITTATA:** fino a 10 metri

**DURATA:** Istantanea

**COSTO [PotM]:** 5

**REAGENTI:** Nessuno

*Lanciando questo incantesimo, il mago sarà in grado di carpire una particolare emozione nella mente della vittima da lui scelta. Questa emozione sarà sicuramente autentica, e non potrà essere in alcun modo celata: la vittima potrà però effettuare un Tiro di Volontà + Intelligenza + 3d10, ed accorgersi dell'“intrusione” del Mago ottenendo un punteggio superiore al Tiro effettuato dal Mago. Il Master avrà cura di fornire al mago informazioni dettagliate (o vaghe) sull'emozione richiesta, a seconda del risultato del Tiro del Lancio (vedi sotto).*

### RISULTATI DEL TIRO

45	Stato d'animo attuale: l'emozione viene percepita solo se particolarmente forte in quel momento.
50	L'emozione viene percepita se è considerata importante dalla vittima.
55	L'emozione viene comunque recepita, anche se legata a situazioni o eventi radicati o di molto tempo prima.
60	L'emozione viene recepita: in aggiunta ad essa, il Mago avrà modo di farsi un'idea dello stato d'animo generale della persona in quel determinato momento.
65	L'emozione verrà recepita, inserita in un contesto di emozioni e stati d'animo legati ad essa, tali da fornire al Mago un quadro piuttosto accurato dei pensieri della vittima.
75	L'emozione verrà recepita insieme ad un concentrato di altre emozioni simili: il Mago potrà farsi un'idea molto precisa della vittima e di ciò che prova.
90	L'emozione verrà recepita nel migliore dei modi: il Master avrà cura di fornire al Mago una quantità di informazioni decisamente elevata sullo stato d'animo della vittima, dilungandosi sulle interpretazioni delle possibili cause.

### EFFETTI COLLATERALI

*Nessuno.*

### RISULTATI PARTICOLARI

*Nessuno.*

## LETTURA DEL PENSIERO 2: RICORDI

*(Bes-Dir-Rem-Gor)*

*Il secondo passo per la lettura del pensiero: il Mago potrà leggere un ricordo del passato nel cervello della vittima.*

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 50+  
**GITTATA:** fino a 10 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 10  
**REAGENTI:** Nessuno

*Lanciando questo incantesimo, il mago sarà in grado di carpire un particolare ricordo nella mente della vittima da lui scelta. Questo ricordo sarà sicuramente autentico, e non potrà essere in alcun modo celato: la vittima potrà però effettuare un Tiro di Volontà + Intelligenza + 3d10, ed accorgersi dell'“intrusione” del Mago ottenendo un punteggio superiore alla Difficoltà del Livello del Lancio raggiunto dal Mago. Il Master avrà cura di fornire al mago informazioni dettagliate (o vaghe) sul ricordo richiesto, a seconda del Livello di Lancio ottenuto.*

### RISULTATI DEL TIRO

50	Il ricordo verrà percepito solo se particolarmente forte in quel momento.
55	Il ricordo viene percepito se è considerato importante dalla vittima.
60	Il ricordo viene comunque recepito, anche se legato a situazioni o eventi radicati o di molto tempo prima.
65	Il ricordo verrà recepito, inserito in un contesto di emozioni e stati d'animo legati ad esso, tali da fornire al Mago un quadro piuttosto accurato dei pensieri della vittima.
75	Il ricordo verrà recepito insieme ad un concentrato di altre emozioni simili: il Mago potrà farsi un'idea molto precisa della vittima e di ciò che prova.
90	Il ricordo verrà recepito nel migliore dei modi: il Master avrà cura di fornire al Mago una quantità di informazioni decisamente elevata sui ricordi della vittima legati a quel particolare evento.

### EFFETTI COLLATERALI

*Nessuno.*

### RISULTATI PARTICOLARI

*Nessuno.*

## LETTURA DEL PENSIERO 3: MENTE

*(Bes-Dir-Rem-Gor)*

*Terzo ed ultimo passo per la lettura del pensiero: il Mago avrà accesso per alcuni secondi alla mente della vittima.*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60+

**GITTATA:** fino a 10 metri

**DURATA:** 1 Round [+]

**COSTO [PotM]:** 15 +1 a Round Volontà a seconda del Tiro (vedi sotto)

**COSTO [VOL]:** A seconda del Tiro (vedi sotto)

**REAGENTI:** Nessuno

*Lanciano questo incantesimo, il mago sarà in grado di “pensare” quello che pensa la vittima per un numero di secondi dipendente dai punti di PotM che intenderà spendere. Per tutto quel periodo, il Mago saprà esattamente quello che la vittima sta pensando, con tutte le conseguenze del caso. La vittima potrà effettuare un Tiro di Volontà + Intelligenza + 3d10, ed accorgersi dell’“intrusione” del Mago ottenendo un punteggio superiore al Tiro del Mago. Il Master avrà cura di fornire al mago informazioni dettagliate (o vaghe) sui pensieri ricevuti, a seconda del Risultato del Tiro.*

### RISULTATI DEL TIRO

60	Il Mago potrà leggere cose semplici nella mente della vittima (come eventuali risposte a domande che gli rivolgerà): perderà 1d4+1 punti di Volontà a causa del forte flusso di pensieri.
65	Il Mago potrà leggere diverse informazioni nella mente della vittima (relative a cosa sta pensando ora, a cosa pensa di ciò che vede, etc.): perderà 2 punti di Volontà a causa del forte flusso di pensieri.
75	Il Mago potrà leggere la maggior parte delle informazioni che passano attraverso la mente della vittima, compresi eventuali ricordi legati a immagini, domande o argomenti attuali: perderà 1 punto di Volontà a causa del flusso di pensieri.
80	Il Mago potrà avere un quadro molto completo della mente della vittima, riuscendo a comprendere tutti i suoi pensieri con uno sforzo minimo.
90	Il Mago potrà accedere liberamente alla mente ed alla memoria della vittima, traendone fuori le informazioni necessarie.

### EFFETTI COLLATERALI

*Nessuno.*

### RISULTATI PARTICOLARI

*Nessuno.*

# MIASMA

(Fer-Os-Syr-Kor)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Zona di 5x5x5 metri.

**DURATA:** 3d10 Round

**COSTO [PotM]:** 20

**REAGENTI:** zolfo [E], cenere [E], sangue [E]

*Questo incantesimo crea una nube altamente tossica in una zona di 5x5x5 metri, ad una distanza massima di 10 metri dal Mago. Tutti gli esseri presenti in quell'area dovranno realizzare un tiro di Resistenza ai Veleni, e subire i seguenti effetti a seconda della Difficoltà raggiunta:*

**meno di 40:** Forte tosse, sangue dagli occhi, bruciori al viso: 6d6 danni al Globale e perdita dei sensi per 3d10 minuti. Morte dopo 3-5 Round di permanenza nell'area infetta.

**40:** Forte tosse, sangue dagli occhi: 4d6 danni al Globale, -30 a tutte le azioni. Possibile svenimento (Tiro di Resistenza, Difficoltà 60), morte dopo 5-10 Round di permanenza nell'area infetta.

**50:** Tosse, forte bruciore agli occhi: 3d6 danni al Globale, -20 a tutte le azioni. Possibile svenimento (Tiro di Resistenza, Difficoltà 50), morte dopo 11-20 Round di permanenza nell'area infetta.

**60:** Bruciore agli occhi e difficoltà di respirazione: 2d6 danni al Globale, -15 a tutte le azioni.

**70:** indebolimento: -10 a tutte le azioni, occhi che bruciano.

**80:** Nessun effetto.

*Si ricorda che la nube è soggetta al vento ed agli agenti atmosferici, e può dunque spostarsi dal luogo originario.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il miasma verrà creata con intensità doppia 1x1x1m intorno al Mago, che (salvo casi particolari) sarà l'unico coinvolto.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma il miasma si disperderà dopo appena 3 Round indipendentemente dalla Durata.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi doppi e la nube avrà dimensioni doppie.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago: gli effetti verranno amplificati di conseguenza, la durata sarà di 1 turno.



# MORTE APPARENTE

## (Les-Mur)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTÀ:** 55

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** da 1 a 12 ore (a seconda del PotM speso al momento del lancio)

**COSTO [PotM]:** 10 +1 ogni ora

**REAGENTI:** Fungo dente-di-morto

*il Mago, o un'altra persona (solo dopo una certa pratica) dovrà inghiottire il fungo, successivamente il mago dovrà recitare ad alta voce le Rune. Il corpo della vittima cade in una sorta di coma profondo, del tutto indistinguibile dalla morte (anche l'incantesimo **Identificatore di Vita** non riesce a penetrarne gli effetti): lo stadio di simil-morte indotto dall'incantesimo sembrerà a tutti gli effetti una morte reale, senza alcuna possibilità di errore. Al termine dell'incantesimo, il Mago o la vittima si rialzerà indenne e del tutto riposato.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Prima di cadere in coma, il Mago o la vittima vomiterà una strana sostanza dello stesso colore del fungo.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo rischierà di uccidere veramente la vittima (tiro di Resistenza avente difficoltà 60).

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la vittima si riavrà dalla morte apparente dopo qualche minuto.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma la vittima si riavrà dalla morte apparente dopo metà del tempo previsto.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago, gettando la vittima nella morte apparente anche per diversi giorni senza alcuna possibilità di riaversi (a discrezione del Master).

# MORTE INSANGUINATA

## (Os-Fer-Mur-Zed)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 70+ (vedi sotto)

**GITTATA:** Vedi sotto

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 2 per ogni creatura evocata

**REAGENTI:** Prisma ricoperto di sangue [E] (A fine incantesimo, il sangue viene risucchiato all'interno del prisma che diviene di colore rosso intenso ed inutilizzabile)

*Questo potente incantesimo ricopre all'istante la vittima di un gran numero di piccole creature di colore rosso, simili a dei ragni. Le creature cominceranno subito a divorare i vestiti della vittima, incominciando dai vestiti e raggiungendo in pochi Round la pelle del malcapitato. Le creature sono in grado di perforare pressoché qualsiasi sostanza (stoffa e cuoio in 1 Round, ferro in 3 Round): una volta raggiunta la pelle del bersaglio, la creatura comincerà a succhiare il sangue con i suoi denti affilati, provocando 1 Pd per il morso e 1 Pd a Round sullo Status Globale per via del dissanguamento. Togliere una creatura richiede 1 Round di tempo, per via della forza incredibile con cui si aggrappa alle vesti o alla pelle della vittima: la rimozione provoca inoltre la perdita di 1 Pd aggiuntivo se la creatura era già arrivata a mordere la vittima, aggrappandosi all'arto. Si ricorda che, allo scadere del Potere Magico, i punti andranno sottratti al punteggio di Volontà del Mago.*

### RISULTATI DEL TIRO

70	Sarà possibile creare fino ad un massimo di 1d4 creature.
75	Sarà possibile creare fino ad un massimo di 2d6 creature.
80	Sarà possibile creare fino ad un massimo di 3d6 creature.
85	Sarà possibile creare fino ad un massimo di 4d6 creature.
90	Sarà possibile creare fino ad un massimo di 4d8 creature.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# MURO DI FUOCO

(*Fer-Os-Vas*)

**TIPO:** Evocazione  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 55  
**GITTATA:** Fino a 10 metri  
**DURATA:** 1d6 ore  
**COSTO [PotM]:** 10  
**REAGENTI:** Prisma

Il Mago dovrà accendere un fuoco, dopodiché, una volta pronunciate le Rune, potrà modellare la fiamma a piacimento. Questo incantesimo consentirà al Mago di evocare un muro di fuoco delle dimensioni massime di 3x3x3 metri; non si potrà vedere attraverso il Muro a causa della compattezza del fuoco; ogni creatura che tentasse di attraversare il Muro soffrirà 1d4 Pd a tutte le parti del corpo. Il Muro può essere modellato a piacimento, in modo da poter occludere passaggi, porte o altro.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# NUBE SULFUREA

(Fer-Syr-Kor)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 45

**GITTATA:** 10 Metri

**DURATA:** 3d10 Round

**COSTO [PotM]:** 8

**REAGENTI:** zolfo [E], cenere [E], sangue [E]

*Questo incantesimo crea una nube di Zolfo in una zona di 3x3x3 metri, ad una distanza massima di 10 metri dal Mago. Tutti gli esseri presenti in quell'area dovranno realizzare un tiro di Resistenza ai Veleni avente difficoltà Piuttosto Difficile; se il tiro dovesse fallire, sverranno dopo 1d6 Round di permanenza all'interno della nube per 3d10 minuti. Si ricorda che la nube è soggetta al vento ed agli agenti atmosferici, e può dunque spostarsi dal luogo originario.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** La Nube verrà creata con intensità doppia 1x1x1m intorno al Mago, che (salvo casi particolari) sarà l'unico coinvolto.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la nube si disperderà dopo appena 3 Round indipendentemente dalla Durata.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi doppi e la nube avrà dimensioni doppie.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago; gli effetti verranno amplificati di conseguenza, la durata sarà di 1 turno.

# PARALISI

## (Kor-Gor)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 50-70 (un arto), 70 (corpo intero)

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 1d3 ore (un arto), 1d100 Round (corpo intero)

**COSTO [PotM]:** 5 (un arto), 20 (corpo intero)

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo Incantesimo consente al Mago di rallentare temporaneamente le funzioni muscolari di uno o più muscoli per un certo periodo di tempo: per effettuare ciò, al mago basterà toccare l'arto della vittima che desidera bloccare con una mano, pronunciando contemporaneamente le Rune dell'incantesimo: la vittima potrà effettuare un tiro di Volontà (x2) + 3d10 avente Difficoltà pari a quella impostasi dal Mago al momento del lancio dell'Incantesimo per resistere alla paralisi; in caso di successo, la vittima sarà libera di muoversi; nel caso di un fallimento di pochi punti (da 1 a 10), l'arto non verrà paralizzato completamente, ma la sua operatività verrà notevolmente compromessa per tutta la durata dell'Incantesimo (doloroso formicolio, movimento più che dimezzato, impossibilità di camminare, correre o di impugnare un'arma o uno scudo). Nel caso di un fallimento superiore ai 10 punti, l'arto sarà da considerarsi immobilizzato. E' possibile paralizzare anche un corpo intero con questo incantesimo, ma il Costo in termini di PotM sarà maggiorato e la durata ridotta.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** L'Incantesimo si rifletterà interamente sul Mago, che verrà paralizzato interamente per 1d100 Round.

**In caso di 2-2-2:** L'Incantesimo fallirà, spossando duramente il Mago che crollerà al suolo privo di sensi per 1d3 ore.

**In caso di 3-3-3:** L'Incantesimo paralizzerà il braccio del Mago subito dopo il "tocco", anziché il suo bersaglio.

**In caso di 4-4-4:** L'Incantesimo fallirà, fiaccando le forze del Mago che crollerà al suolo incapace di muoversi se non strisciando per 1d10 minuti.

**In caso di 5-5-5:** L'Incantesimo non sortirà alcun effetto, provocando una fuoriuscita di PotM: i Costi vengono raddoppiati.

**In caso di 6-6-6:** L'Incantesimo non paralizzerà l'arto colpito, tutt'altro: darà invece il via ad una singolare mutazione...

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo avrà successo, ma il Mago attirerà su di sé l'attenzione di tutti (chiunque si accorgerà dell'accaduto e si regolerà).

**In caso di 8-8-8:** Il Mago spenderà il doppio del PotM, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato (a discrezione del Master).

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di PotM. Residui, causando seri danni muscolari all'arto colpito (paralisi definitiva, o simile).

# PENTACOLO

## (Fer-Ex-Pax)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** Alcuni minuti

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** N/A

**DURATA:** a seconda del PotM speso (vedi sotto)

**COSTO [PotM]:** 1 a minuto [+]

**REAGENTI:** Sangue, Candele

Il mago dovrà tracciare un pentacolo in terra con il sangue. Successivamente dovrà porre ai vertici delle candele, accenderle, entrare nel pentacolo e pronunciare le rune.

Il Pentacolo potrà contenere solo il Mago, e respingerà totalmente gli attacchi di creature infernali (a discrezione del Master), dei Non-Morti, degli esseri magici e contro gli incantesimi di Evocazione e Sortilegio; non avrà alcun effetto con altre creature. Il Pentacolo potrà essere "spezzato" (circostanza che causerà l'immediato spegnimento delle candele, con conseguente esaurimento della protezione) in uno dei seguenti casi:

- ◆ Il Mago viene toccato da un'altra creatura, se questa può farlo, o da un'arma.
- ◆ Il Mago esce dal Pentacolo.
- ◆ Un'altra creatura, potendolo fare, entra nel Pentacolo.

Il Pentacolo viene dissolto (vedi incantesimo **Distruzione della Magia**).

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Pentacolo non avrà alcun effetto, e sarà incapace di assolvere alle sue funzioni (all'insaputa del Mago).

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma Pentacolo avrà solo il 50% di funzionare contro ogni creatura o incantesimo.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma il Pentacolo non potrà essere mantenuto per più di un turno.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago, che non potrà uscire dal Pentacolo, come rinchiusovi da una forza sconosciuta: quest'ultimo durerà diverse ore senza dissolversi, a discrezione del Master.

# PERCEZIONE DELLA MAGIA

(Dir-Bes)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round completo

**DIFFICOLTÀ:** 40+ (vedi sotto)

**GITTATA:** A seconda del Tiro (vedi sotto)

**DURATA:** 10 minuti [+]

**COSTO [PotM]:** 4 per l'attivazione +1 per ogni 10 minuti di durata

**REAGENTI:** Incenso (Sortilegio), Zolfo (Evocazione), Dente-Di-Morto (Necromanzia): la mancanza di uno dei tre reagenti renderà impossibile al Mago la percezione del Tipo di Magia ad esso relativa.

*Questo incantesimo permette di sviluppare una spiccata sensibilità per le manifestazioni magiche o occulte; in altre parole, permette al mago di individuare l'utilizzo della magia all'interno di un grande raggio attorno a lui. Il mago non presterà attenzione soltanto ai poteri magici manifesti, ma anche e soprattutto ai poteri nascosti dalla sostanza o dall'astuzia. Per determinare la direzione e la distanza di ciascun fenomeno percepito, il Mago dovrà effettuare Tiro di Orientamento (Difficoltà a discrezione del Master) che gli indicherà approssimativamente la direzione d'origine e la distanza della magia in opera. La portata di questo sacramento sarà variabile, a seconda del risultato del Tiro.*

**N.B.:** L'incantesimo andrà riattivato al termine del numero di manifestazioni stabilito dai Risultati del Tiro.

## RISULTATI DEL TIRO

40	Il mago individua la prima manifestazione di magia che arriva, ma non può individuarne la natura.
45	Il mago individua la prima manifestazione di magia che arriva e può distinguere alcune informazioni in essa (entità, potenza).
50	Il mago individua la prima manifestazione di magia che arriva e può distinguere il Tipo di Magia impiegato.
55	Il mago individua le prime due manifestazioni di magia che arrivano, senza però poterne individuare la natura.
60	Il mago individua la prima manifestazione di magia che arriva: riuscirà ad identificarne l'entità, la potenza ed il Tipo. Potrà inoltre riconoscere la "firma magica" impressa dal suo autore, per poterla riconoscere in un secondo momento.
65	Il mago individua le prime due manifestazioni di magia che arrivano e può distinguere alcune informazioni in esse (entità, potenza).
70	Il mago individua le prime due manifestazioni di magia che arrivano e può distinguere il Tipo di Magia impiegato.
75	Il mago individua le prime due manifestazioni di magia che arrivano: riuscirà ad identificarne l'entità, la potenza ed il Tipo. Potrà inoltre riconoscere le "firme magiche" impresse dal loro autore, per poterle riconoscere in un secondo momento.

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" sul Tiro, il Mago percepirà una informazione fuorviante o non del tutto corrispondente alla Magia individuata: il Master avrà cura di fornire questi particolari nel modo che riterrà più opportuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# POLVERE DELLA TRASPARENZA

(Bes-Jek-Les-Rem)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 50 o più (vedi sotto)  
**GITTATA:** Vedi sotto  
**DURATA:** 30 minuti ogni 6 PotM  
**COSTO [PotM]:** A seconda della durata (vedi sopra)  
**REAGENTI:** Polvere di Quarzo Rosa [E]

Il Mago dovrà recitare le rune tenendo la polvere chiusa nel palmo della mano, per poi gettarla sopra l'oggetto o la persona designata: il bersaglio (1 soltanto) scomparirà alla vista per la durata dell'Incantesimo, che potrà essere decisa dal Master al momento del lancio (vedi costi a lato) ma NON potrà in alcun modo essere incrementata o diminuita successivamente. L'oggetto o la persona resa trasparente potrà essere vista solo con un Tiro di Individuare avente Difficoltà pari al risultato raggiunto dal Tiro del Mago al momento del lancio dell'incantesimo: superando la Difficoltà si avrà l'impressione di "vedere" qualcosa, ma sarà necessario batterla di almeno 15-20 punti per riuscire a vedere distintamente cosa è stato reso trasparente.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.



# POLVERE DEL SONNO

(*Bes-Les-Wak*)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** da 50 a 70  
**GITTATA:** *Qualsiasi*  
**DURATA:** 12-48 ore  
**COSTO [PotM]:** 8 per ogni 12 ore di sonno (max 48)  
**REAGENTI:** Talco [E]

*Il Mago dovrà recitare le rune tenendo la polvere chiusa nel palmo della mano, per poi gettarla sopra l'oggetto o la persona designata: il bersaglio (1 soltanto) dovrà effettuare un tiro di Vol + Cos + 3d10 avente difficoltà uguale o superiore a quella del Tiro del Mago per evitare di cadere in un sonno profondo per la durata stabilita dal Mago al momento del Lancio. La vittima potrà essere svegliata con metodi tradizionali, ma non si sveglierà autonomamente fino al termine della durata dell'incantesimo: ogni incantesimo crea un quantitativo di polvere sufficiente per essere inalato (se ben dosato) da 4 persone.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# POSSESSIONE

## (Fer-Kor-Xot-Zed)

**TIPO:** Evocazione/Necromanzia

**TEMPO:** 3 Round

**DIFFICOLTA':** 60+ (vedi sotto)

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** Vedi sotto

**COSTO [PotM]:** 15

**REAGENTI:** cera d'api

Il Mago dovrà toccare la vittima con la mano sinistra coperta dalla cera d'api. La vittima non potrà difendersi dall'incantesimo, che indebolirà enormemente le difese della vittima contro l'influenza di attacchi di creature appartenenti ad altri piani di esistenza (spiriti o demoni): il Mago renderà quindi la vittima un potenziale corpo-ospite, che verrà subito avvertito come tale da qualsiasi presenza che si dovesse trovare nelle vicinanze, ciascuna delle quali potrà prendere efficacemente il controllo del corpo della vittima effettuando un Tiro di VOL+3d10: quest'ultima potrà difendersi con un Tiro di VOL + 3d10 uguale o superiore, avente una penalità a seconda dei risultati dovuti al Tiro (vedi sotto). Una volta posseduta, una vittima potrà tentare in qualsiasi momento di estromettere la presenza con un nuovo scontro di Tiri di VOL+3d10, avendo però comunque una penalità di -30: se si limiterà a provarci una volta al giorno, avrà invece una penalità di -10. Il Master potrà stabilire liberamente il punteggio di VOL della presenza (che potrà anche superare i 20 punti).

### RISULTATI DEL TIRO

60	La vittima avrà una penalità di -10 per resistere al tentativo di controllo da parte della Presenza.
65	La vittima avrà una penalità di -15 per resistere al tentativo di controllo da parte della Presenza.
70	La vittima avrà una penalità di -20 per resistere al tentativo di controllo da parte della Presenza.
75	La vittima avrà una penalità di -25 per resistere al tentativo di controllo da parte della Presenza.
80	La vittima avrà una penalità di -30 per resistere al tentativo di controllo da parte della Presenza.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" uscito sul Tiro dei 3d10, un particolare caratteristico del volto del Mago sarà rimasto invariato.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# QUATTRO PASSI

(Os-Bes-Ura-Rem)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 2 Round

**DIFFICOLTA':** 65

**GITTATA:** fino a 20 metri

**DURATA:** Fino al rompersi della concentrazione del Mago

**COSTO [PotM]:** 20

**REAGENTI:** Quattro steli di crisantemo [E]

*Questo potente incantesimo trae origine dalle ricerche nei più oscuri campi della Necromanzia: imparare a lanciarlo è estremamente difficile, ed i suoi potenti effetti non sono ancora completamente noti: il Mago dovrà spezzare ad uno ad uno i quattro fusti di crisantemo, recitando quattro volte le rune e tenendo gli occhi fissi sulla vittima designata. Al termine del lancio dell'incantesimo, la vittima sentirà una sensazione di freddo profondo pervadergli il corpo, e sentirà su di sé lo sguardo del Mago (anche se non lo aveva precedentemente notato), voltandosi istintivamente nella sua direzione. Se la vittima resterà ferma, non le accadrà nulla: se muoverà un passo, la sensazione di freddo si acuirà notevolmente, provocandogli 2d6 Pd sul Globale; se muoverà un altro passo, il freddo invaderà ulteriormente il suo corpo, provocandogli 3d6 Pd addizionali; un terzo passo provocherà la rottura della maggior parte dei capillari esterni della vittima, causandogli 1d4 Pd ad ogni arto e trasformandola in una maschera di sangue; se la vittima muoverà un quarto passo, il suo cuore si fermerà provocandone la morte istantanea.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# RAGGIO MORTALE

## (Bes-Os-Mur)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1+1 Round (vedi sotto)

**DIFFICOLTA':** 70

**GITTATA:** Fino a 25 metri

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 15

**REAGENTI:** Prisma [E], Sangue

Quando questo incantesimo sarà pronunciato, il prisma del Mago si colorerà di un nero intenso: il round successivo, il Mago dovrà puntare il prisma contro un essere vivente; se non lo farà, il prisma esploderà, scaricandosi sul Mago. Dal prisma si sprigionerà un raggio nero, che colpirà automaticamente, e senza possibilità di errore, il bersaglio indicato dal Mago; il raggio non potrà essere parato se non con uno specchio, che potrà rifletterlo, ma può essere schivato (come se fosse un'arma da lancio con attacco pari a 70, a discrezione del Master). La creatura colpita dovrà effettuare un tiro di Resistenza, subendo gli effetti indicati nei **RISULTATI DEL TIRO**. Se verrà lanciato su un oggetto, il Raggio lo invecchierà di circa 200 anni; gli Elfi ed i Nani hanno dei bonus per resistere a questo incantesimo, rispettivamente di +10 e +5. Esseri sovranaturali, come Spiriti, Scheletri o Demoni, sono solitamente immuni a questo incantesimo (a discrezione del Master). Il prisma usato per questo incantesimo assumerà un colore nero opaco, e sarà inutilizzabile dopo l'uso.

### RISULTATI DEL TIRO

(In questo caso, i risultati sono relativi al Tiro di Resistenza della Vittima e non al Tiro del Mago)

60	Il corpo della vittima subirà un invecchiamento di circa 300 anni.
65	La vittima sentirà il suo cuore smettere di battere, e crollerà a terra entrando in coma: morirà entro pochi Round, se non sarà soccorsa da un medico in grado di rianimarla con un massaggio cardiaco.
70	La vittima indebolirà fortemente il cuore della vittima, che crollerà al suolo entrando in coma: morirà entro poche ore, se non verrà soccorsa da un medico o da qualcuno in grado di rivitalizzarla in qualche modo.
75	La vittima avrà un arresto cardiaco e perderà i sensi, crollando al suolo per 1d6 ore (dopo le quali si rialzerà, debole ma viva).
80	La vittima sentirà il suo cuore fermarsi per alcuni istanti: resterà fortemente debilitata per 1d6 Round, dopo i quali potrà tornare a muoversi liberamente.
90	La vittima non subirà alcun effetto, neutralizzando completamente gli effetti del raggio.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il prisma esploderà in faccia al Mago, che dovrà essere considerato come il bersaglio del raggio.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma il raggio non avrà la potenza sperata e non sarà mortale: il Tiro della Vittima verrà considerato come un 75 (se inferiore, altrimenti verranno rispettati gli effetti normali).

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma i costi andranno raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago creando un raggio grosso diversi metri, che colpirà chiunque si trovi in traiettoria.

# RAGNATELA

(Fer-Kor)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50 o più (max. 70)

**GITTATA:** Fino a 15 metri

**DURATA:** 10 Minuti

**COSTO [PotM]:** 8

**REAGENTI:** Ragno

*Con questo incantesimo, il Mago evocherà una robusta Ragnatela delle dimensioni massime di 3x3x3 metri, che potrà lanciare immediatamente sulla o sulle vittime: ogni creatura imprigionata nella Ragnatela, per liberarsi, deve effettuare un tiro di Forza ed ottenere un risultato maggiore o uguale alla difficoltà impiegata dal Mago per formulare l'incantesimo + 10; altrimenti, sarà costretta ad attendere fino al round successivo, dove potrà ritentare. Se il tiro riesce, il Pg potrà liberarsi in 2 round (a discrezione del Master).*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo creerà una ragnatela sopra la testa del Mago (che verrà imprigionato assieme a chi gli starà vicino)

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la Ragnatela avrà una forza dimezzata (anche rispetto alla Difficoltà scelta dal Mago)

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma i costi andranno raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago, creando una ragnatela di eccezionali dimensioni e resistenza

# REPRESSIONE

(Kor-Ura-Rem-Gor)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 60 o più (vedi sotto)  
**GITTATA:** Portata Visiva  
**DURATA:** Variabile (vedi sotto)  
**COSTO [PotM]:** 10  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo sortilegio ha effetto su una vittima che sia nel campo visivo del Mago. Tramite questo sortilegio il Mago impedisce mentalmente alla persona stregata di compiere un gesto preciso in quel determinato Round: la vittima non potrà difendersi, potrà però tentare l'azione al termine degli effetti dell'incantesimo: il Mago non potrà reprimere la stessa azione alla medesima vittima per più di una volta nel corso della giornata.*

## RISULTATI DEL TIRO

60	La vittima non penserà ad effettuare l'azione "repressa" dal Mago per 1 Round.
65	La vittima non penserà ad effettuare l'azione "repressa" dal Mago per i successivi 2 Round.
70	La vittima non penserà ad effettuare l'azione "repressa" dal Mago per i successivi 3 Round.
80	La vittima non penserà ad effettuare l'azione "repressa" dal Mago per i successivi 4 Round.

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** L'azione verrà repressa, ma verrà comunque in mente alla vittima, che penserà di "scartarla" dopo un ragionamento ponderato invece di non pensarci.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Mago esorterà invece di reprimere l'azione desiderata nella mente della vittima, che si convincerà che è l'unica cosa ragionevole da fare in quel preciso momento.

# RIMOZIONE DEI RICORDI

## (Xot-Dir-Rem)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTÀ:** 50+ (vedi sotto)

**GITTATA:** A seconda del Tiro (vedi sotto)

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 7

**REAGENTI:** Incenso (da bruciare mentre vengono pronunciate le rune)

*Questo incantesimo consente al Mago di poter cancellare dalla mente della vittima uno o più ricordi relativi agli avvenimenti recenti: il numero e l'entità dei ricordi che potranno essere rimossi varierà sensibilmente a seconda dei risultati del Tiro. Si ricorda che il lancio di questo Incantesimo costituisce esso stesso un ricordo, a meno che la vittima non abbia avuto modo di accorgersi dell'azione del Mago.*

**N.B.:** I ricordi potrebbero svanire per sempre, o tornare dopo molto tempo, a seconda della loro importanza ed a discrezione del Master: quest'ultimo non dovrebbe consentire rimozioni permanenti di ricordi fondamentali nell'ottica di un personaggio, dei suoi ideali o della sua esistenza.

### RISULTATI DEL TIRO

- |           |   |
|-----------|---|
| <b>50</b> | Il mago potrà cancellare un ricordo recente dalla mente della vittima (come un'azione effettuata da lei stessa o da altri): il ricordo dovrà essere di lieve entità, la vittima non deve reputarlo troppo importante.   |
| <b>55</b> | Il mago potrà cancellare uno o due ricordi recenti di lieve entità, oppure un singolo ricordo importante (purché non fondamentale: la vittima non potrà dimenticarsi di essere stata ferita, o di un'azione particolarmente importante o violenta effettuata dal mago o da qualche nemico). Un ricordo importante potrà essere una cattiva reputazione, un vessillo o un simbolo noto alla vittima, o altre cose simili a discrezione del Master. |
| <b>60</b> | Il mago potrà cancellare fino a tre ricordi recenti di lieve entità, fino a due ricordi importanti (purché non fondamentali), o un singolo ricordo fondamentale dalla mente della vittima.  |

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni “1” sul Tiro, il Mago lascerà una “traccia” del suo operato nella mente della vittima: quest'ultima (a discrezione del Master) si ricorderà del Mago, del suo volto, delle sue parole, delle sue azioni, pur senza associarlo direttamente all'operato dell'incantesimo.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# RIPARARE

## (Hel-Ter)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** da 1 a 6 Round

**DIFFICOLTA':** da 45 a 70 (a discrezione del Master)

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 2-20 (a discrezione del Master)

**REAGENTI:** olio [E], sangue [E], a seconda dell'oggetto [E] (a discrezione del Master)

Il Mago dovrà cospargere l'oggetto da riparare con un impasto ottenuto mediante la lavorazione dei reagenti, per poi pronunciando le Rune aggiungendo il sangue. Il tempo di preparazione può variare a seconda del danno e del tipo di oggetto. I reagenti specifici necessari verranno decisi dal Master, a seconda dell'oggetto da riparare.

Con questo incantesimo il Mago potrà tentare di riparare oggetti e armi, se il danno non è eccessivamente grave (incrinatura, graffio, tacca, crepa, ecc.). Con uno sforzo davvero enorme, questo incantesimo riesce a compiere veri e propri miracoli (come la ricostruzione di pagine bruciate, di una serratura distrutta, e via dicendo). Il Master avrà cura di aumentare enormemente la difficoltà per tutti i tentativi di "riparazione" di guasti molto vecchi: quanto più tempo sarà passato, tanto più sarà difficile (o impossibile, in molti casi) riparare l'oggetto danneggiato.

**N.B.:** Questo incantesimo potrà essere tentato soltanto una volta per ciascuno oggetto da riparare: un eventuale fallimento, o riparazione incompleta, renderà praticamente impossibili i successivi tentativi, per via della dispersione di energia magica provocata.

### RISULTATI DEL TIRO

45	Riparazione semplice (crepa, abbozzatura).
50	Riparazione normale (corda tagliata, sacco rotto, serie di crepe o graffi).
55	Riparazione complessa (vaso rotto, sacco sfondato, corde tranciate e sfilacciate, vele squarciate, etc.)
60	Riparazione molto complessa (scudo distrutto, spada spezzata, ruota del carro spaccata).
65	Riparazione estremamente complessa (porta distrutta, fogli stracciati in piccoli pezzi).
70	Ricostruzione (pagina bruciata per metà, falla in un'imbarcazione)
80	Ricostruzione complessa (libro bruciato, parete crollata)

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** L'oggetto riparato non tornerà identico all'originale, ma presenterà delle (piccole) differenze a discrezione del Master.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo costerà la perdita del Costo e del PotM, ma peggiorerà le condizioni dell'oggetto anziché migliorarle.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma l'oggetto si romperà alla prima sollecitazione, a seconda del danno che si è cercato di riparare.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma il tempo di preparazione, i costi verranno raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago: l'oggetto potrebbe esplodere o mutare forma, a discrezione del Master.



# SANTUARIO 1: AURA

## (Ex-Pax-Rem)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Solo sul Mago

**DURATA:** 10 minuti

**COSTO [PotM]:** 5 + i colpi subiti (vedi sotto)

**REAGENTI:** Nessuno

Non appena il Mago avrà pronunciato le rune, cadrà in una trance di circa 2 round, nel corso dei quali l'incantesimo sarà comunque già attivo: da quel momento in poi, egli sarà libero di agire. L'incantesimo erige una barriera magica, del tutto invisibile, attorno al corpo del Mago, che bloccherà tutti i danni di natura fisica, magica o mentale scalandoli (a scelta del Mago) dal suo punteggio di Potere Magico, dal suo punteggio di Volontà o da entrambi (suddiviso a suo piacimento): al termine del PotM del Mago, i colpi subiti intaccheranno la Volontà del mago, al termine della quale l'incantesimo si estinguerà, e il Mago cadrà al suolo privo di sensi.

**IMPORTANTE:** Si noti che il Mago non ha alcuna possibilità di interrompere l'incantesimo, che resterà comunque attivo fino all'esaurimento della durata.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 3-3-3:** L'incantesimo fallirà nel peggiore dei modi: il Mago crollerà a terra privo di sensi.

**In caso di Tris da 4-4-4 a 5-5-5:** L'incantesimo sembrerà riuscire, ma al primo colpo inferto la barriera si infrangerà ed il Mago crollerà al suolo svenuto.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma a tutti parrà subito chiaro che il Mago perderà energia per ogni colpo inferto alla barriera.

**In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9:** L'incantesimo riuscirà, e solo il 50% del danno inferto alla Barriera andrà scalato dai punteggi di PotM o di Volontà.

## SANTUARIO 2: CIRCOLO

### (Os-Pax-Rem)

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 70

**GITTATA:** 5x5x5 Metri intorno al Mago

**DURATA:** 10 minuti

**COSTO [PotM]:** 10 + ½ colpi subiti (vedi a lato)

**REAGENTI:** Nessuno

Non appena il Mago avrà pronunciato le rune, cadrà in una trance di circa 2 round, nel corso dei quali l'incantesimo sarà già attivo, ma egli non potrà effettuare alcun tipo di azione, restando quindi immobile fino a fine Round. Da quel momento in poi, egli sarà libero di agire. L'incantesimo erige una barriera magica, del tutto invisibile, attorno ad un'area a scelta del Mago (max 5x5x5 metri), che bloccherà tutti i danni di natura fisica, magica o mentale scalandoli (a scelta del Mago) dal suo punteggio di Potere Magico, dal suo punteggio di Volontà o da entrambi (suddiviso a suo piacimento): al termine del PotM del Mago, i colpi subiti intaccheranno la Volontà del mago, al termine della quale l'incantesimo si estinguerà, e il Mago cadrà al suolo privo di sensi.

**IMPORTANTE:** Si noti che il Mago non ha alcuna possibilità di interrompere l'incantesimo, che resterà comunque attivo fino all'esaurimento della durata.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 3-3-3:** L'incantesimo fallirà nel peggiore dei modi: il Mago crollerà a terra privo di sensi.

**In caso di Tris da 4-4-4 a 5-5-5:** L'incantesimo sembrerà riuscire, ma al primo colpo inferto la barriera si infrangerà ed il Mago crollerà al suolo svenuto.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma a tutti parrà subito chiaro che il Mago perderà energia per ogni colpo inferto alla barriera.

**In caso di Tris da 8-8-8 a 9-9-9:** L'incantesimo riuscirà, e solo il 50% del danno inferto alla Barriera andrà scalato dai punteggi di PotM o di Volontà.

# SBLOCCA PORTA

*(Bes-Ins-Ter-Xot)*

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 40  
**GITTATA:** Tocco  
**DURATA:** Permanente  
**COSTO [PotM]:** 4  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo consente al Mago di annullare un precedente incantesimo di Chiusura Magica lanciato su di una porta; funziona anche per scassinare una normale serratura.*

*Si ricordi che, per aprire una porta chiusa sia magicamente che manualmente occorreranno due diversi incantesimi di Sblocca Porta.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# SCHERMO MAGICO 1: SCUDO FISSO

## (Fer-Pax)

Primo livello di conoscenza dell'Incantesimo: il Mago potrà creare uno scudo magico immobile.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 45

**GITTATA:** Fino a 10 Metri

**DURATA:** Vedi sotto

**COSTO [PotM]:** 3 +1 a Round [+]

**REAGENTI:** Scaglie di serpente

Il primo livello di conoscenza di questo Incantesimo consente al mago di creare uno Scudo Magico invisibile, immobile davanti a lui (o in un qualunque punto entro 10 metri da lui): una volta acquisita l'esperienza necessaria, lo Scudo potrà essere posto in qualsiasi inclinazione, ma avrà comunque la forma di una lastra di 4x4 metri.

Lo Scudo impedirà il passaggio di incantesimi come **Lame di Luce** e di qualsiasi arma da lancio o da tiro; contro armi da taglio/impatto lo scudo avrà invece CdP 4; lo scudo tende a respingere un corpo riflettendogli contro la sua forza, quindi tecnicamente un colpo vibrato debolmente ma con decisione (ad es. con un pugnale) potrebbe passarvi senza essere influenzato. Lo scudo non si muove con il Mago e scompare entro 1 Round se questi si allontana per più di 10 metri da lui.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo sembrerà riuscire perfettamente, ma lo schermo accelererà i colpi anziché arrestarli (+50% ai danni).

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo sembrerà riuscire perfettamente, ma lo schermo avrà un CdP di 2 e fermerà solo il 50% delle armi da Lancio o da Tiro.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo sembrerà riuscire perfettamente, ma per ogni Pd assorbito il Mago subirà una perdita di 1 punto di Potere Magico.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago formando uno scudo che rimarrà attivo per diverso tempo, anche senza il Mago.

# SCHERMO MAGICO 2: SCUDO MOBILE

(Fer-Pax)

Secondo livello di conoscenza di questo Incantesimo: il Mago potrà creare una protezione, e sarà in grado di spostarla.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** Fino a 10 Metri

**DURATA:** Vedi sotto

**COSTO [PotM]:** 5 +2 a Round [+], +3 a Round se in movimento

**REAGENTI:** Scaglie di serpente

Questo Incantesimo consente al Mago di creare uno Scudo più potente del precedente: esso assorbirà infatti tutte le armi da lancio e da tiro, tutti gli incantesimi come **Lame di Luce**, e avrà il 25% di possibilità di annullare gli effetti di qualsiasi incantesimo di attacco (scomparendo all'istante a seguito dell'annullamento). Contro le armi da taglio/impatto, lo scudo avrà un CdP pari a 5.

In aggiunta a questo, il Mago avrà la possibilità di spostare lo Scudo e/o di modificarne l'inclinazione con il pensiero, a una velocità pari ad un punteggio di 12 di Agilità. Ogni Round di movimento dello Scudo costerà comunque un punto di PotM addizionale (vedi a lato).

Il Mago avrà bisogno di molta pratica prima di riuscire a spostare efficacemente lo scudo, o a cambiare la sua inclinazione; in nessun caso, comunque, egli potrà fare altre azioni mentre sposta lo Scudo. Lo Scudo scompare entro 1 Round se viene a trovarsi a più di 30 metri dal Mago.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo sembrerà riuscire perfettamente, ma lo schermo accelererà i colpi anziché arrestarli (+50% ai danni).

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo sembrerà riuscire perfettamente, ma lo schermo avrà un CdP di 2 e fermerà solo il 50% delle armi da Lancio o da Tiro.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo sembrerà riuscire perfettamente, ma per ogni Pd assorbito il Mago subirà una perdita di 1 punto di Potere Magico.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM residuo del Mago formando uno scudo che rimarrà attivo per diverso tempo, anche senza il Mago.

# SENZA TEMPO

## (Os-Bes-Ysh-Ura)

**TIPO:** Evocazione o Necromanzia

**TEMPO:** 5 Round

**DIFFICOLTA':** 65

**GITTATA:** fino a 5 metri

**DURATA:** 7 ore

**COSTO [PotM]:** 18

**REAGENTI:** Specchio [E]

*Questo incantesimo è frutto di uno studio incrociato di due diversi cammini di Ricerca magica operato in epoche ancestrali dall'Antico Conclave di N'hagn, noto per aver inserito nell'Evocazione numerosi principi di spazio e tempo tipici della Necromanzia.*

*Il Mago dovrà lanciare l'incantesimo con l'immagine della vittima riflessa in uno specchio, che può tenere in mano o trovarsi in uno spazio compreso entro 3 metri da lui: la vittima dovrà effettuare un Tiro di Volontà + 3d10 avente Difficoltà uguale o maggiore di 50 per evitare di essere risucchiata all'interno dello specchio: se vi riuscirà, lo specchio andrà in frantumi e l'incantesimo sarà da considerarsi fallito, in caso contrario la vittima si troverà prigioniera in uno spazio senza tempo, incapace di muoversi o di fare alcunché per 7 ore. Allo scadere della durata dell'incantesimo, lo specchio andrà in frantumi e la vittima potrà tornare nello spazio reale, con l'impressione di aver appena aperto gli occhi dopo un lungo incubo: il medesimo risultato si avrà anche se lo specchio dovesse essere rotto o frantumato prima del tempo.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Un "1" sul Tiro per il Lancio provocherà la rottura immediata dello specchio, vanificando l'incantesimo, così come un doppio 1.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Lo specchio tenterà di risucchiare il Mago, ruotando in modo tale da rifletterne l'immagine, trascurando la vittima.

**In caso di Tris da 7-7-7 a 9-9-9:** Lo specchio tenterà di risucchiare non solo la vittima, ma anche tutte le altre persone che verranno riflesse da esso per le 7 ore.

# SIMIL-ORO

(Kor-Les-Ter)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 3 Round  
**DIFFICOLTA':** 45-70  
**GITTATA:** Tocco  
**DURATA:** 2d12 ore  
**COSTO [PotM]:** 2 per Corona d'Oro  
**REAGENTI:** Rocce o Pietre [E]

*Questo incantesimo consentirà al Mago di tramutare temporaneamente della volgarissima pietra in pepite d'oro; occorrerà un tiro di Geologia maggiore della difficoltà impostasi dal Mago prima di lanciare l'incantesimo per scoprire l'inganno; si ricordi che la creazione di oro falso è un reato punibile nella maggior parte dei paesi del continente.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo produrrà un oro così falso da risultare completamente inutile; i punti verranno comunque spesi.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma l'oro resterà tale solo per pochi minuti (a discrezione del Master e all'insaputa del giocatore).

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà: in aggiunta a questo, tutto ciò che verrà toccato dal Mago si tramuterà in oro per 2d12 ore, vestiti compresi.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago, creando diverse pepite d'oro che resteranno tali per diverse settimane.

# SONNO

(*Ins-Wak-Nyx*)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTÀ:** 55  
**GITTATA:** Fino a 10 metri  
**DURATA:** 2d6 ore  
**COSTO [PotM]:** 8  
**REAGENTI:** Sabbia o Polvere [E], Talco

Con questo incantesimo il Mago potrà addormentare da 1 a 3 umani, creature umanoidi e la maggior parte degli animali di media stazza, che si trovino a 10 metri (o meno) da lui; per resistere all'incantesimo, la vittima dovrà realizzare un check di Volontà con penalità di -8 (se una sola), -5 (se due), o nessuna penalità (se 3). Le vittime di quest'incantesimo cadranno in un sonno del tutto naturale nel giro di 1 round.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 7-7-7:** L'Incantesimo verrà lanciato senza reagenti (o i reagenti non avranno effetto). Si consideri quindi l'apposita tabella.  
**In caso di 8-8-8:** Il Mago dovrà effettuare lui stesso un Check di Volontà (con penalità di -5) per evitare di cadere addormentato!  
**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. Residui, addormentando seduta stante tutti gli esseri viventi nel raggio di 10 metri!



# SOSTANZA MAGICA 1: MELMA

(Fer-Qu-Ysh)

E' il primo incantesimo di una serie che consente di evocare (ed utilizzare) sostanze aventi proprietà particolari. La sostanza che questo incantesimo consente di produrre è una melma estremamente scivolosa ed incolore.

**TIPO:** Evocazione  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 40  
**GITTATA:** A Contatto  
**DURATA:** 3d10 minuti  
**COSTO [PotM]:** 4 per Mq  
**REAGENTI:** Composto di Olio [E] ed Acqua [E]

La melma verrà evocata nel punto esatto dove si troveranno i reagenti, e coprirà un'area di 1Mq (o più, aumentando il costo in PotM) su una superficie piana: se lanciata in cima a una discesa o su delle scale, essa colerà lungo il percorso fino a coprire un numero equivalente di metri quadrati. Restare in piedi sulla melma è praticamente impossibile (Tiro di Atletica con Diff. 60 se ci si cammina,, Diff. 80 se ci si corre). La Melma è per il resto assolutamente innocua, non è tossica, non emana odori e svanisce al termine della Durata dell'Incantesimo.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** La melma verrà evocata addosso al Mago; le perdite di Costo e Potere Magico verranno raddoppiate  
**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la melma durerà 3d10 secondi anziché 3d10 minuti prima di perdere ogni efficacia.  
**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.  
**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: la melma ricoprirà un gran numero di mq ( tiro Quasi Impossibile per non cadere).

## SOSTANZA MAGICA 2: COLLA

(Fer-Qu-Ysh)

*Secondo livello di conoscenza dell'incantesimo: una volta acquistata una certa padronanza con il primo, il Mago potrà imparare a formare una sostanza simile ad una colla molto potente.*

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 45

**GITTATA:** A Contatto

**DURATA:** 3d10 minuti

**COSTO [PotM]:** 4 per Mq

**REAGENTI:** Composto di Olio [E] ed Acqua [E]

*La sostanza collosa verrà evocata nel punto esatto dove si troveranno i reagenti, e coprirà un'area di 1Mq (o più, aumentandone la Potenza) su una superficie piana: se lanciata in cima a una discesa o a delle scale, essa coprirà un numero equivalente di metri quadrati, senza colare a causa della sua composizione appiccicosa. Ogni oggetto organico o inorganico che finirà sulla colla resterà appiccicato al suolo (o alla parete) su cui è stata lasciata, e vi resterà fino al termine dell'Incantesimo: per liberarsi occorrerà una prova Molto Difficile di Forza; si tenga presente che non è consigliabile scollare mani, piedi o altre parti del corpo non coperte dai vestiti, per via delle possibili lesioni e strappi che ciò potrebbe comportare in caso di successo.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** La melma verrà evocata addosso al Mago; le perdite di Costo e Potere Magico verranno raddoppiate

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la colla durerà 3d10 secondi anziché 3d10 minuti prima di perdere ogni efficacia.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: la colla ricoprirà un gran numero di mq.

## SOSTANZA MAGICA 3: ALCOL

(Fer-Qu-Ysh)

Terzo livello di conoscenza dell'incantesimo: una volta acquistata una certa padronanza con i primi due, il Mago potrà imparare a formare un composto di ossidril e molto irritante.

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** A Contatto

**DURATA:** 3d10 minuti

**COSTO [PotM]:** 4 per Mq

**REAGENTI:** Composto di Olio [E] ed Acqua [E]

La sostanza verrà evocata nel punto esatto dove si troveranno i reagenti, e coprirà un'area di 1Mq (o più, aumentandone la Potenza) su una superficie piana: se lanciata in cima a una discesa o a delle scale, essa coprirà un numero equivalente di metri quadrati, senza scolare a causa della sua composizione appiccicosa. Ogni essere vivente che passi tanto vicino da venire a contatto con i vapori sprigionati dalla sostanza (1m o meno), accuserà dolori agli occhi, alla pelle, difficoltà respiratorie ed altre irritazioni a seconda del contatto con i vapori; per resistere agli effetti dell'Alcol occorrerà realizzare un tiro di Resistenza Molto Difficile differenziato (per gli occhi, per il naso, per la pelle, etc.); in caso di fallimento, si acquisteranno penalità ai rispettivi sensi pari alla differenza tra il risultato del Tiro e il minimo punteggio necessario per il successo per tutta la durata dell'Incantesimo. Se la sostanza verrà lanciata su un essere vivente, gli effetti saranno ben più gravi: il tiro di Resistenza dovrà essere Quasi Impossibile, e le penalità dureranno 3d10 ore (open-ended). La sostanza potrebbe rovinare, corrodere o avere effetti vari su eventuali oggetti (stoffe, armature, etc.) dopo un certo tempo, a discrezione del Master.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** La melma verrà evocata addosso al Mago; le perdite di Costo e Potere Magico verranno raddoppiate

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la sostanza durerà 3d10 secondi anziché 3d10 minuti prima di perdere ogni efficacia.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: la sostanza ricoprirà un gran numero di mq.

# STATO CONFUSIONALE

## (Xot-Rem-Gor)

*Questo Incantesimo è uno dei due fondamentali contributi alla Ricerca Magica sui Sortilegi della Mente forniti dalla leggendaria quanto controversa figura dell'Incantatore Eric Von Ghast, vissuto tra Delos e Greyhaven nel primo secolo. Vedi anche **Dislessia**.*

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 60  
**GITTATA:** fino a 5 metri  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 10  
**REAGENTI:** Nessuno

*La vittima colpita da questo incantesimo dovrà effettuare un Check di Volontà, con una penalità di -1 per ogni punto di Potere Magico addizionale speso dal Mago al momento del lancio dell'incantesimo (fino a un massimo di -10). Se il Check dovesse fallire, i pensieri della vittima diventeranno estremamente confusi e frammentari: diventerà difficile, se non impossibile, ricordarsi di qualcosa di preciso, e/o sfruttare le proprie conoscenze in qualsivoglia argomento di natura cerebrale. Il Personaggio subirà pertanto una penalità di -30 a tutte le Abilità Secondarie tirate sotto Intelligenza e Volontà per l'intera durata dell'incantesimo, pari ad un'ora per ogni punto di fallimento del Check: azioni che richiedano particolare concentrazione (come il lancio di incantesimi o la preghiera) non potranno essere intrprese.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'Incantesimo si rifletterà sul Mago, che ne subirà gli stessi effetti.

**In caso di 9-9-9:** La vittima resterà per molto, molto tempo in stato confusionale (a discrezione del Master)... Forse per sempre!

# TAUMATURGIA 1: GUARIGIONE

(Ex-Hel-Mur)

Risultato di una battaglia culturale combattuta con fierezza e determinazione, questo Incantesimo ha per gli studiosi della Necromanzia un significato che va al di là dei semplici effetti biologici: esso dimostra che e' possibile per l'uomo di scienza ottenere in libertà ciò che l'asceta riceve asservendosi a Potenze superiori. Al primo livello di conoscenza il Mago potrà accelerare i propri processi di guarigione per ristabilirsi dalle ferite in tempi rapidissimi.

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 15 minuti

**DIFFICOLTA':** 45

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** Variabile

**COSTO [PotM]:** 3 per Pd rigenerato

**REAGENTI:** Coda di Lucertola [E], Incenso, [E] Sangue[E], Ossa [E] (a seconda del tipo di danno da rigenerare)

Il Mago ha la possibilità di potenziare le proprie capacità rigenerative per ridurre drasticamente i tempi di guarigione di ferite, lacerazioni o fratture. Prima di potersi giovare degli effetti dell'Incantesimo, egli dovrà concentrarsi per catalizzare le proprie energie vitali verso i tessuti da rigenerare; il procedimento dura in tutto circa un quarto d'ora. Una volta completata la catalizzazione il processo rigenerativo vero e proprio può cominciare: viene recuperato 1 Pd per ora fino all'esaurimento del Potere Magico investito nell'Incantesimo. A questo livello il Mago non e' ancora in grado di rigenerare arti od organi amputati, o di sconfiggere agenti patogeni quali tossine, virus etc.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo fallirà, e le ferite del Mago si rimargineranno con tempi di guarigione naturale quadruplicati.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma la velocità di rigenerazione scenderà a 5 ore per Pd.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: tutte le ferite si rigenereranno in 1 Ora, ma per lo stress fisico intensissimo il Mago cadrà in coma per 1d3 giorni.

## TAUMATURGIA 2: COMA RIGENERATIVO (Ex-Hel-Mur)

*Secondo livello di conoscenza dell'incantesimo: e' ora possibile per il mago estendere le proprie capacità taumaturgiche anche a terzi, oppure contrastare gli effetti di infezioni e veleni sul proprio fisico.*

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 10 minuti

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 8 ore

**COSTO [PotM]:** da 8 a 15 a seconda della gravità

**REAGENTI:** Coda di Lucertola [E], Incenso, Sangue[E], Ossa, Ragno

*Il Mago alla possibilità di indurre su un terzo o su se stesso uno stato di animazione sospesa durante il quale il fisico reagisce con prodigiosa rapidità ai danni subiti. Questo stato dura circa 8 ore, durante le quali il beneficiario sarà totalmente incosciente. Se utilizzato su di una terza persona, l'Incantesimo funzionerà in modo assolutamente analogo a Guarigione per quanto riguarda effetti e limitazioni; esso e' attivato tramite tocco. Impiegato su se stessi, esso rende possibile contrastare l'avanzata di malattie e infezioni o neutralizzare tossine e veleni. Una volta entrato nel Coma Rigenerativo, il Mago ha diritto ad un tiro di Resistenza ai Veleni / Malattie contro la Potenza dell'agente patogeno, con un bonus di +1 per punto di PotM investito. Un successo indica che la patologia e' stata sconfitta, mentre con un fallimento il Mago uscirà dal coma senza che esso abbia avuto alcun effetto.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo non avrà effetti, la vittima rimarrà in stato comatoso per 2d6 giorni se fallirà un Tiro di Res.V a difficoltà 60.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo avrà effetto, ma la durata del coma aumenterà di 3d10 ore.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: Se usato su di un terzo, vedi Rigenerazione. Se usato su di se', il Mago debellerà automaticamente l'agente patogeno senza bisogno del Coma Rigenerativo; tuttavia il suo sistema immunitario risulterà così debilitato da dover effettuare ogni tiro di Res.V/M con penalità di -15 per tutto il mese successivo.

# TAUMATURGIA 3: CATARSI

## (Ex-Hel-Mur)

Terzo livello di conoscenza dell'incantesimo: un Mago che abbia approfondito fino a questo punto l'Incantesimo è in grado di assumere su di sé i danni subiti da un organismo estraneo.

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 20 minuti

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** Istantanea

**COSTO [PotM]:** 1 per Pd trasferito

**REAGENTI:** Sangue [E], Ossa, Ragno, Specchio [E]

Raggiunto questo livello di approfondimento, il Mago ha maturato una grande conoscenza dei campi energetici generati dalle creature viventi e della complessità delle loro interazioni: ora gli è possibile assorbire i danni biologici subiti da un altro organismo, provocando in esso un'immediata guarigione. Dopo un periodo di meditazione di circa 20 minuti in cui il Mago ed il beneficiario sono in contatto fisico, l'Incantesimo ha inizio. Se i danni che il Mago intende trasferire al proprio organismo sono di natura fisica (abrasioni, tagli, fratture), essi saranno trasferiti per un costo di 2 punti di PotM per Pd; il trasferimento ha effetti immediati, compresi eventuali Tiri di Resistenza del Mago (che tra l'altro è pienamente esposto a tutte le conseguenze delle ferite che riceve). Non è possibile trasferire danni biologici irreversibili come arti amputati od organi distrutti. Il Mago, se lo desidera, può anche assorbire dal beneficiario danni biologici di natura diversa, come patologie, avvelenamenti e infezioni; anche in questo caso gli effetti su entrambe le parti sono immediati e totali.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Il Mago non riuscirà a sanare i danni biologici del beneficiario pur subendo in pieno gli effetti negativi del trasferimento.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma eventuali danni biologici del Mago verranno trasferiti al beneficiario.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: il Mago, oltre ad assorbire i danni biologici del beneficiario ne assume permanentemente anche una caratteristica genetica secondaria (colore degli occhi o dei capelli, voglia etc).

# TAUMATURGIA 4: REINNESTO

## (Ex-Hel-Mur)

*Quarto livello di conoscenza dell'Incantesimo: ora la rigenerazione di arti mozzati non e' piu' al di fuori della portata del Mago, sempre che egli disponga di parti compatibili da innestare sul moncherino.*

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 3 ore

**COSTO [PotM]:** da 10 a 15

**REAGENTI:** Arto/Organo/Appendice [E], Sangue [E], Ossa, Coda di Lucertola [E]

*Tramite questo Incantesimo il Mago ha la capacità di recuperare la piena funzionalità di arti, organi o appendici che hanno subito un'amputazione totale o parziale, rendendo possibile il reinnesto della parte tranciata. Il procedimento e' piuttosto lungo, circa 3 ore durante le quali la parte da saldare dovrà essere tenuta assolutamente immobile. Il fatto che la parte del corpo da reinnestare non appartenga al Mago non e' assolutamente influente ai fini dell'Incantesimo; ha molta importanza invece la "freschezza" della parte in questione. Per ogni giorno dal momento in cui essa e' stata tranciata (o dalla morte del proprietario) c'e' un 15% che la rigenerazione sia soltanto parziale, e che la funzionalità dell'arto o organo risulti compromessa (effetti a discrezione del Master). Perche' l'Incantesimo abbia efficacia, la parte in questione deve essere saldamente assicurata alla propria nuova sede (ricucita, fissata con delle bende etc).*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo fallirà ed avrà luogo una crisi di rigetto. Il Mago dovrà effettuare un Tiro di Resistenza ai Veleni/Malattie con difficoltà di 50 per non essere vittima di una cancrena letale in 1d4 ore. Anche riuscendo nella Prova, l'arto/organo avvizzirà e si ridurrà in polvere.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma con tempi di rigenerazione tripli e, dove applicabile, con segni evidenti dell'avvenuto reinnesto (cicatrici permanenti di grave impatto visivo)

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: il reinnesto sarà completo e rapidissimo (solo mezz'ora), ma l'arto/organo, dove applicabile, sarà ipersensibile per 1d6 giorni.



## TAUMATURGIA 5: RIGENERAZIONE

(Ex-Hel-Mur)

*Quinto livello di conoscenza dell'Incantesimo: la perfetta conoscenza delle energie biologiche ha reso il Mago capace di riprendersi rapidamente anche dalle ferite più gravi.*

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 70

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 1 Ora/1 Giorno

**COSTO [PotM]:** 1 × ogni Pd rigenerato

**REAGENTI:** Coda di Lucertola [E], Sangue [E], Ossa [E]

*Il Mago può convogliare le proprie energie vitali così efficacemente da riparare qualsiasi tipo di danno biologico di natura fisica, da piccoli tagli ad intere parti del corpo distrutte o assenti. Se le ferite riportate sono di natura irreversibile (ad esempio un arto amputato oppure un occhio distrutto) il procedimento dura 24 ore, durante le quali il Mago dovrà mantenere la concentrazione e l'immobilità più assoluta, pena una rigenerazione errata o incompleta (effetti a discrezione del Master). Il nuovo arto/organo raggiunge la piena funzionalità in 1d4 settimane. Se invece il Mago ricorre a questo Incantesimo per accelerare la guarigione di ferite di minore entità, esse si rimarginano in 1 Ora in misura di 1Pd per ogni punto di PotM investito dal Mago.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** Non si verificherà alcuna rigenerazione, ma il Mago dovrà effettuare un tiro di Resistenza ai Veleni/Malattie con difficoltà di 60 o subire la crescita di arti/organi deformi e non funzionanti, oppure la formazione di orrende cicatrici.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma l'arto/organo sviluppato impiegherà il triplo del tempo a recuperare la piena funzionalità.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: oltre a rigenerare arti/organi o ferite in metà tempo, il Mago subirà una crescita abnormale di unghie, capelli e peluria.

# TELECINESI 1: SPOSTA OGGETTI

## (Bes-Ex-Syr)

Primo livello di conoscenza dell'Incantesimo: il Mago potrà spostare oggetti con il pensiero.

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 50

**GITTATA:** Fino a 50 metri

**DURATA:** 3 Round [+]

**COSTO [PotM]:** 5 (di base) + 1 per Kg a velocità normale, 2 per Kg a velocità doppia, 3 per Kg a velocità considerevole, 5 per Kg a velocità elevata [+]

**REAGENTI:** Nessuno

Con questo incantesimo, il Mago avrà la possibilità di sollevare, spostare e persino lanciare (con molta pratica e dopo diversi tentativi) oggetti di peso e dimensioni anche considerevoli: il tempo massimo di movimento (in termini di Round) varia a seconda della Difficoltà raggiunta dal mago, mentre il peso dell'oggetto e la velocità con cui lo si sposta rende necessaria più o meno PotM (vedi a lato); l'impatto con un oggetto tirato a velocità normale o doppia non potrà danneggiare direttamente una creatura, mentre a velocità superiori sarà paragonabile ad un'arma.

L'incantesimo richiede molta concentrazione, e il Master dovrebbe consentire al Mago di apprenderne tutte le potenzialità solo dopo diversi tentativi (riducendo man mano la difficoltà, e facendo pagare inizialmente un Costo più elevato).

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo non avrà alcun effetto, o peggiorerà la situazione spostando l'oggetto in modo errato.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo funzionerà regolarmente, ma il Mago si metterà in mostra in modo eccessivo, attirando l'attenzione.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo funzionerà regolarmente, ma lo sforzo farà svenire il Mago entro pochi round ( tiro Difficile di Freddezza).

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: l'oggetto verrà spostato con forza di gran lunga superiore a quella prevista.

## TELECINESI 2: FORZA MAGICA

(Bes-Ex-Syr)

Secondo livello di conoscenza dell'Incantesimo: il Mago potrà spostare oggetti con il pensiero.

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** Variabile (vedi sotto)

**GITTATA:** Portata Visiva

**DURATA:** A seconda della Forza

**COSTO [PotM]:** Variabile [+]

**REAGENTI:** Nessuno

Con questo incantesimo il Mago potrà dare origine ad una forza magica in grado di arrestare o rallentare oggetti in movimento, di spingere o far inciampare un avversario, e di interagire (spingendo o tirando) porte o altri oggetti normalmente troppo pesanti per essere influenzati dal primo livello di conoscenza dell'Incantesimo. Ogni nuova applicazione dell'Incantesimo dovrà essere provata diverse volte prima che il Mago ne acquisti una piena padronanza.

Il Master dovrà graduare la Difficoltà e i costi di questo incantesimo a seconda dell'esperienza del Mago e dell'azione da effettuare: ecco alcuni parametri-guida, che il Master potrà usare come riferimento.

**CHIUDERE / SBATTERE UNA PORTA:** Diff. 30, Costo 5

**SPINGERE A TERRA UN AVVERSARIO:** Diff.40, Costo 8-10

**DIMINUIRE L'IMPATTO DI UN'ARMA DA MISCHIA:** Diff. 45, Costo 15

**ARRESTARE / RALLENTARE UN COLTELLO:** Diff. 50, Costo 15-20

**ARRESTARE / RALLENTARE UNA FRECCIA:** Diff. 60, Costo 20-30

In generale: la Difficoltà varia con la velocità dell'oggetto o con la difficoltà per il Mago di concentrarsi, il Costo a seconda del tipo di movimento che la forza deve effettuare e della quantità di forza necessaria.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo non avrà alcun effetto, o peggiorerà la situazione accelerando eventuali oggetti che doveva frenare (o simile).

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo funzionerà regolarmente, ma il Mago si metterà in mostra in modo eccessivo, attirando l'attenzione.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo funzionerà regolarmente, ma lo sforzo farà svenire il Mago entro pochi round ( tiro Difficile di Freddezza).

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: la Forza magica avrà un effetto di gran lunga superiore a quello previsto.

# TELECINESI 3: LEVITAZIONE

## (Bes-Ex-Syr)

*Terzo livello di conoscenza dell'Incantesimo: il Mago potrà far levitare in aria se stesso o altri.*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 1 per Kg. sollevato

**GITTATA:** Fino a 15 metri

**DURATA:** 5 Round [+]

**COSTO [PotM]:** A discrezione del Master a seconda dei Kg (indicativamente, 1 per ogni 5 Kg) [+]

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo è un'evoluzione del precedente: con esso, il Mago avrà la possibilità di utilizzare la Forza Magica per sollevare in aria se stesso, una persona o un animale; l'essere sollevato non potrà muoversi in aria, e il Mago potrà spostarlo solo verticalmente: spostarlo orizzontalmente richiederà infatti un grande dispendio di energia Magica (il 50% dei costi dell'Incantesimo per ogni Round).*

*Il Master dovrà graduare la Difficoltà, il costo di questo incantesimo a seconda dell'esperienza del Mago e dell'azione da effettuare: ecco alcuni parametri-guida, che il Master potrà usare come riferimento.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo cesserà di funzionare dopo un paio di Round: la vittima cadrà al suolo qualora si fosse già sollevato.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo cesserà di funzionare dopo appena il 50% della sua durata prevista, cogliendo di sorpresa la vittima e il Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo non solleverà tutto l'equipaggiamento della vittima, lasciando in terra alcune cose (o ne solleverà qualcuna di troppo)

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago: la vittima schizzerà in aria anche per diverse ore, raggiungendo vette anche incredibili.

# TELECINESI 4: VOLARE

## (Bes-Ex-Syr)

*Quarto livello di conoscenza dell'Incantesimo: il Mago potrà spostare il suo corpo in aria.*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 1 per Kg. sollevato

**GITTATA:** Solo sul Mago

**DURATA:** 5 Round [+]

**COSTO [PotM]:** A seconda del peso del Mago (e del suo Equipaggiamento) e della velocità: indicativamente, 1 ogni 15 Kg a velocità normale (5Km all'ora), 1 ogni 10 Kg a velocità sostenuta (10 Km all'ora).

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo è una evoluzione della Levitazione, e consente al Mago di spostarsi in aria a proprio piacimento: il Master dovrà indicare il Costo necessario, a seconda della velocità e del peso del Mago e di ciò che egli trasporta: la velocità. Si tenga presente che il controllo che il Mago avrà sul proprio volo sarà direttamente proporzionale alla sua esperienza con questo incantesimo: probabilmente, durante le prime esperienze il Mago non riuscirà a controllare nel migliore dei modi questo incantesimo, e potrebbe subire accelerazioni o decelerazioni superiori alle possibilità di sopportazione del proprio fisico. Il Master avrà cura di rendere queste difficoltà iniziali nel modo che riterrà opportuno.*

*Si narra che i Maghi più esperti siano in grado di utilizzare questo incantesimo per sollevare altre persone contro la loro volontà: il Master potrà decidere se dare al Mago la possibilità di verificare la fondatezza di queste dicerie, ovviamente dopo un lungo periodo di pratica con l'Incantesimo.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo cesserà di funzionare dopo un paio di Round: il Mago cadrà al suolo qualora si fosse già sollevato.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo cesserà di funzionare dopo appena il 50% della sua durata prevista, cogliendo di sorpresa il Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo non solleverà tutto l'equipaggiamento del Mago, lasciando in terra alcune cose (o ne solleverà qualcuna di troppo)

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago, che schizzerà in aria senza poter controllare il proprio volo anche per diverse ore.

## TELECINESI 5: VIAGGIARE

(Bes-Ex-Syr)

*Quinto e ultimo livello di conoscenza dell'Incantesimo: il Mago potrà spostarsi per diversi minuti, coprendo così grandi distanze a grande velocità.*

**TIPO:** Sortilegio

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** da 40 a 70

**GITTATA:** Solo sul Mago

**DURATA:** 1d4 x10 Minuti

**COSTO [PotM]:** A seconda del peso del Mago (e del suo Equipaggiamento) e della velocità: indicativamente, 1 ogni 10 Kg a velocità normale (15 Km all'ora), 1 ogni 5 Kg a velocità sostenuta (25 Km all'ora).

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo livello di incantesimo rappresenta uno dei principali traguardi raggiunti dalla ricerca magica del Continente: con questo incantesimo sarà possibile volare per un lungo periodo di tempo, riuscendo così a percorrere distanze anche molto grandi. Come per l'incantesimo precedente, il Master dovrà indicare il costo necessario a seconda della velocità e del peso del Mago e di ciò che egli trasporta. Si tenga presente che il controllo che il Mago avrà sul proprio volo sarà direttamente proporzionale alla sua esperienza con questo incantesimo: probabilmente, durante le prime esperienze il Mago non riuscirà a controllare nel migliore dei modi questo incantesimo, e potrebbe subire accelerazioni o decelerazioni superiori alle possibilità di sopportazione del proprio fisico. Il Master avrà cura di rendere queste difficoltà iniziali nel modo che riterrà opportuno.*

*Si narra che i Maghi più esperti siano in grado di utilizzare questo incantesimo per far viaggiare altre persone contro la loro volontà: il Master potrà decidere se dare al Mago la possibilità di verificare la fondatezza di queste dicerie, ovviamente dopo un lungo periodo di pratica con l'Incantesimo.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo cesserà di funzionare dopo un paio di Round: il Mago cadrà al suolo qualora si fosse già sollevato.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo cesserà di funzionare dopo appena il 50% della sua durata prevista, cogliendo di sorpresa il Mago.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo non solleverà tutto l'equipaggiamento del Mago, lasciando in terra alcune cose (o ne solleverà qualcuna di troppo)

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il PotM del Mago, che schizzerà in aria senza poter controllare il proprio volo anche per diverse ore.

# TELEPATIA

## (Bes-Rem-Gor)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 45+  
**GITTATA:** Portata visiva  
**DURATA:** Istantanea  
**COSTO [PotM]:** 4 [+]  
**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo dà la possibilità al mago di trasmettere un messaggio telepatico ad un'altra persona: quest'ultima sarà in grado di percepirlo solo effettuando con successo un Check di Volontà: qualora il destinatario dovesse fallire, comprenderà solo una parte del messaggio (a discrezione del Master ed a seconda dell'entità del fallimento). Il Master dovrebbe attribuire un Bonus al check a tutti coloro che sono abituati per natura a mantenere alta la concentrazione (maghi, druidi e sacerdoti).*

### RISULTATI DEL TIRO

45	Il mago può trasmettere una parola ad un interlocutore.
50	Il mago può trasmettere ad un interlocutore una parola +1 ogni 2 punti ulteriori di PotM spesi.
55	Il mago può trasmettere ad un interlocutore fino a 3 parole.
60	Il mago può trasmettere ad un interlocutore una semplice frase.
65	Il mago può trasmettere ad un interlocutore una frase complessa o articolata.
70	Il mago può trasmettere ad un interlocutore una frase +1 ogni 2 punti ulteriori di PotM spesi.
75	Il mago può trasmettere delle rappresentazioni mentali ad un interlocutore (ricordi comuni, suoni particolari).
80	Il mago può trasmettere contemporaneamente a più interlocutori (+2 punti PotM per ogni interlocutore aggiuntivo).
85	Il mago può trasmettere contemporaneamente a più interlocutori (+1 punto PotM per ogni interlocutore aggiuntivo).
90	Il mago può sostenere un vero e proprio "dialogo telepatico" per alcuni minuti con uno o più interlocutori.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" sul Tiro, un frammento di messaggio (una parola o un pezzo di frase) finirà alla persona sbagliata, o non verrà recepito nel modo giusto dall'interlocutore (a discrezione del Master).

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** L'incantesimo fallirà, lasciando tanto il mago quanto il destinatario vittime di un enorme mal di testa, che renderà impossibile lanciare altri incantesimi per alcuni minuti.

**In caso di 2-2-2:** L'incantesimo fallirà, lasciando il mago vittima di un enorme mal di testa, che renderà impossibile lanciare altri incantesimi per alcuni minuti.

**In caso di 3-3-3:** L'incantesimo fallirà, lasciando il destinatario vittima di un enorme mal di testa, che renderà impossibile lanciare altri incantesimi per alcuni minuti.

**In caso di 4-4-4:** L'incantesimo fallirà: il Mago perderà il controllo dello stesso, ed alcuni dei suoi pensieri verranno indebitamente "proiettati" a destinatari non previsti.

**In caso di 5-5-5:** L'incantesimo fallirà, lasciando il Mago in uno stato confusionale per alcuni minuti e facendo capire chiaramente a tutti che c'è qualcosa che non va nella sua persona.

**In caso di 7-7-7:** Indipendentemente dalla riuscita dell'incantesimo, qualcuno potrebbe accorgersi che il Mago sta "comunicando" qualcosa ad un interlocutore.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo avrà successo, ma la comunicazione si interromperà poco prima della conclusione del messaggio del Mago, che resterà quindi "tronco" (a discrezione del Master).

**In caso di 9-9-9:** Il Mago sarà in grado di comunicare telepaticamente con chiunque, fino a quando non si addormenterà.

# TENEBRE

(Fer-Nyx)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60

**GITTATA:** 2x2x2 metri

**DURATA:** 10 minuti o più

**COSTO [PotM]:** 2-20 [+]

**REAGENTI:** Cenere

*Appena sarà lanciato questo incantesimo, una nuvola nera come la notte, inodore, si solleverà dalle mani del Mago e avvolgerà dopo 1 round una zona di circa 2x2x2 metri per ogni 2 punti di Potere Magico impiegato attorno al Mago; tutti gli esseri presenti nell'area, compreso il Mago, saranno completamente ciechi. Al termine della Durata, il mago potrà spendere altri punti di Potere Magico per prolungare la nube.*

*In genere, il Mago si serve di quest'incantesimo per fuggire o, insieme ad altri incantesimi di vista magica al buio (come l'**Identificatore di Vita**) per attaccare i nemici. La nube non si sposterà con il Mago ed è uno dei pochi incantesimi che, con l'allontanarsi di questi, non scompaiono.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo non riuscirà: i punti verranno comunque spesi.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma le tenebre dureranno non più di un paio di minuti, e non potranno essere prolungate.

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma il Costo e la Potenza andranno raddoppiati.

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago, creando una zona d'ombra di dimensioni incredibili.



# TERREMOTO 1: FRANA o VALANGA

(Bes-Xot-Ter)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTÀ:** 55, 65, 75

**GITTATA:** Fino a 30 metri

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** 10 (Neve), 12 (Terra), 15 (Roccia)

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo dev'essere pronunciato indicando il bersaglio (una cima, il fianco di una montagna, una grossa roccia): quest'ultimo potrà essere di roccia, terra o neve. Non appena verranno pronunciate le rune, l'aria sarà squarciata da un potente rombo: il round successivo, il bersaglio si frastaglierà e crollerà su se stesso, dando origine ad una frana (o ad una valanga, o a una slavina a seconda della consistenza del terreno) che potrà essere controllata dal Mago a seconda del Livello di Lancio ottenuto (vedi Difficoltà): non sarà in nessun caso possibile "pilotare" i detriti in modo preciso.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# TERREMOTO 2: SPACCATURA

(Bes-Xot-Ter)

**TIPO:** Evocazione  
**TEMPO:** 1 Round  
**DIFFICOLTA':** 60, 70, 80  
**GITTATA:** Fino a 25 metri  
**DURATA:** Permanente  
**COSTO [PotM]:** da 15 (terra friabile, sabbia) a 30 (roccia)  
**REAGENTI:** Nessuno

Questo incantesimo dev'essere pronunciato indicando una porzione di terreno, composta da terra o da roccia (l'incantesimo avrà un costo maggiore a seconda della solidità del terreno). Non appena verranno pronunciate le rune, l'aria sarà squarciata da un potente rombo: nel round successivo, la terra si aprirà, dando origine ad una profonda spaccatura che partirà dai piedi del Mago fino ad arrivare al punto da lui indicato (max 25 metri di distanza). La spaccatura avrà una profondità (fino a 10 metri) ed una precisione variabili a seconda del Livello del lancio dell'Incantesimo, ed una ampiezza massima di circa 1 metro nella sua parte centrale. Tutte le creature che si troveranno sulla traiettoria dovranno effettuare un Tiro di Atletica (Diff. 50-60) per non essere risucchiate all'interno della spaccatura.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

## TERREMOTO 3: VORAGINE

(Bes-Xot-Ter)

**TIPO:** Evocazione

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 60, 70, 80

**GITTATA:** Fino a 50 metri

**DURATA:** Permanente

**COSTO [PotM]:** da 25 (terra friabile, sabbia) a 40 (roccia)

**REAGENTI:** Nessuno

*Questo incantesimo dev'essere pronunciato indicando una porzione di terreno, composta da terra o da roccia (l'incantesimo avrà un costo maggiore a seconda della solidità del terreno). Non appena verranno pronunciate le rune, l'aria sarà squarciata da un potente rombo: nel round successivo, la terra indicata dal mago si spaccherà fino a sprofondare, dando origine ad una profonda voragine dal diametro finale di circa 20 metri. La voragine avrà una profondità (fino a 30 metri) ed una precisione variabili a seconda del Livello del lancio dell'Incantesimo. Tutte le creature che si troveranno sulla traiettoria dovranno effettuare un Tiro di Atletica (Diff. 60-80) per saltare via o aggrapparsi ai margini, per evitare di essere risucchiate all'interno della voragine.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# TOCCO DEBILITANTE

## (Bes-Mur)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** Istantaneo

**DIFFICOLTA':** 40

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 1 Ora

**COSTO [PotM]:** 8

**REAGENTI:** Cenere [E], fungo dente-di-morto

Ogni creatura toccata dalle mani del Mago perderà 1d4 Pd (non si contano armature, l'incantesimo le penetra) e subirà una perdita temporanea di 15 punti di Forza e 8 di Costituzione. Le perdite sono cumulabili (dopo 3 tocchi, qualsiasi individuo crolla al suolo privo di sensi per via dell'esaurimento della Costituzione). I danni non sono di natura materiale, quindi la vittima potrà evitare di tirare per non svenire e non morire; tuttavia i danni sono reali, e contano quindi ai fini di eventuali penalità ai movimenti o alle Abilità Primarie. I punti persi si recuperano al ritmo di 1 per turno.

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di Tris da 1-1-1 a 5-5-5:** L'incantesimo si ritorcerà contro il Mago, con effetto raddoppiato. Il Mago perderà il doppio dei punti di Costo e PotM.

**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo riuscirà, ma le perdite di Forza e Costituzione delle vittime svaniranno dopo pochi istanti

**In caso di 8-8-8:** L'incantesimo riuscirà, ma avrà costi doppi e gli effetti potranno anche essere mortali (occorrerà tirare per non svenire o morire).

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo incanalerà tutto il Potere Magico residuo del Mago: gli effetti verranno amplificati di conseguenza, la durata sarà di 12 ore.

# TORPORE

(Wak-Ura-Gor)

**TIPO:** Necromanzia  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 55  
**GITTATA:** Fino a 5 metri  
**DURATA:** 3d6 minuti  
**COSTO [PotM]:** 12  
**REAGENTI:** Resina

*Questo incantesimo consente al Mago di rallentare i movimenti di una creatura vivente: per resistere ai suoi effetti, la vittima dovrà effettuare un Tiro di Volontà + Costituzione + 3d10 avente Difficoltà uguale o superiore alla Difficoltà impostasi dal Mago al momento del lancio dell'incantesimo (max. 70): in caso di fallimento, la vittima avrà i movimenti rallentati, e sarà obbligato a Ritirare il dado più alto di qualsiasi Tiro di Destrezza e di Agilità fino al termine della durata dell'incantesimo: da quel momento in poi, la vittima tornerà a muoversi a velocità normale senza altri effetti.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

# TRASFORMISMO

(*Ex-Kor*)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** 5-10 minuti  
**DIFFICOLTA':** 45  
**GITTATA:** Solo sul Mago  
**DURATA:** 1d6 +1 Ore  
**COSTO [PotM]:** 7  
**REAGENTI:** Cenere, Carbone, Talco

*Con questo incantesimo il Mago potrà cambiare il proprio aspetto modificando i suoi lineamenti con la magia, per assomigliare ad un'altra persona o per non essere riconosciuto. Il Mago dovrà ricoprirsì interamente il corpo con i reagenti, dopo di che, una volta pronunciate le Rune si trasformerà nel modo desiderato.*

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni “1” uscito sul Tiro dei 3d10, un particolare caratteristico del volto del Mago sarà rimasto invariato.

## RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo durerà una quantità di tempo incredibile (anche giorni e giorni!), indipendentemente dalla volontà del Mago.

# TRUCCHI MAGGIORI

## (Os-Les)

**TIPO:** Sortilegio  
**TEMPO:** Istantaneo  
**DIFFICOLTA':** 50  
**GITTATA:** 5-15 metri  
**DURATA:** 10 minuti  
**COSTO [PotM]:** da 2 a 10 [+/-]  
**REAGENTI:** Prisma, Specchio (non indispensabili)

*Questo Incantesimo è per certi aspetti simile ai Trucchi Minori: esso consente al mago di creare un'illusione visiva, delle dimensioni di 3x3x3 metri al massimo. È molto utile per simulare la presenza di creature pericolose o di oggetti come porte, pareti o pavimenti che non ci sono, ma può anche essere utilizzata per creare giochi di luce, di colori, macchie di sangue o altro.*

*Il Mago dovrà tenere tra le mani i reagenti e pronunciare le Rune, pensando intensamente all'illusione che vuole creare.*

### RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

### EFFETTI COLLATERALI

**In caso di 1:** Per ogni "1" uscito sul Tiro dei 3d10, un particolare caratteristico del volto del Mago sarà rimasto invariato.

### RISULTATI PARTICOLARI

**In caso di 1-1-1:** Il Mago fallirà completamente l'Incantesimo, crollando svenuto a terra per una decina di minuti.  
**In caso di 2-2-2:** Il Mago romperà irrimediabilmente i reagenti l'uno contro l'altro, provocando un'illusione frammentaria che svanirà ben presto.  
**In caso di 3-3-3:** L'illusione avrà successo, ma solo un numero limitato di persone ne prenderà veramente atto: i compagni del Mago.  
**In caso di 4-4-4:** L'illusione verrà attuata nel posto sbagliato (quello peggiore), provocando il maggior numero possibile di disastri al gruppo del Mago.  
**In caso di 5-5-5:** Il Mago perderà completamente il controllo dell'illusione, che si muoverà come se avesse vita propria o varierà in modo imprevedibile.  
**In caso di 6-6-6:** L'illusione correrà il rischio di essere drammaticamente... REALE! Con tutti gli effetti del caso.  
**In caso di 7-7-7:** L'incantesimo avrà successo, ma il Mago effettuerà una serie di movimenti durante l'incantesimo tali da attirare l'attenzione su di sé.  
**In caso di 8-8-8:** Il Mago spenderà il doppio del PotM, producendo un effetto eccessivo rispetto a quello desiderato (a discrezione del Master).  
**In caso di 9-9-9:** L'incantesimo convoglierà i punti di Pot. M. residui, causando un'esplosione di suoni, luci e colori proporzionale al PotM utilizzato.

# VELOCITA'

(Bes-Ura-Gor)

**TIPO:** Necromanzia

**TEMPO:** 1 Round

**DIFFICOLTA':** 55

**GITTATA:** Tocco

**DURATA:** 3d6 minuti

**COSTO [PotM]:** 12

**REAGENTI:** Polvere di Ali di Farfalla

Tramite questo incantesimo, il Mago potrà far muovere se stesso o un'altra persona ad una velocità superiore alle sue stesse possibilità fisiche: il PG affetto dall'incantesimo di Velocità avrà l'obbligo di ritirare il dado più basso in tutti i Tiri effettuati sotto Agilità fino al termine dell'Incantesimo: si tenga presente che il Mago non ha alcuna possibilità di interrompere un incantesimo di Velocità dopo che questo è stato lanciato. Il Master avrà cura di far effettuare al PG diversi tiri di Resistenza (di Difficoltà variabile a seconda dell'azione intrapresa e del risultato dei Tiri di Agilità effettuati) per evitare di cadere al suolo esausta per alcuni minuti. Al termine dell'incantesimo, la vittima si sentirà scuotere e rallentare dall'interno, e dovrà effettuare un Tiro di Resistenza (Diff. 60) per evitare lo stesso destino.

## RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

## EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

## RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.