

Compendio Magico d'Inediti Incantesimi

Raccolti e compilati dal Maestro Ricercatore
Mistroom Everglance

dell'Istituto Gnomico di Magia Antica
dell'Universita' di Magia di Casa di Roccia
nella Montagna Kwadrii
della grande Catena Montuosa di Zaus



Compendio Magico d'Inediti Incantesimi

Espansione utilizzabile con



Autore:	Plasto Quinon	quinon@wirehub.nl
Traduzione:	Alessandro Roncigli	aleronci@libero.it
Illustrazioni:	Hannah Fraser	flyingcolours1@hotmail.com
Copertina:	Tosatt Earp	tosattearp@yahoo.it
Impaginazione:	Tosatt Earp	

Copyright © 2004 Chimerae Hobby Group
Tutti i diritti riservati



#CHE1 - 1ª Edizione - Luglio 2004

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

Compendio Magico d'Inediti Incantesimi

Accuratamente raccolti dai tomi e dagli scritti sacri di:

Viola Amarettes, Green Orion
Plasto Quinon, Il trasmutatore purpureo
Onno Trickthought, L'illusionista gnomico
Ruderion Truefaith, Il nobile chierico di Gaia
Albion di Solonor Thelandria
e
Yarith Calendula, Il grande druido

“Siate cauti nella vostra ricerca di sapere”

Prefazione del Maestro Ricercatore:

Io, l'archeologo Mistroom Everglance, ho esplorato molti antichi siti per portarvi la conoscenza raccolta nel Compendio che ora avete di fronte a voi. Accompagnato solo dai migliori avventurieri, ho esplorato manieri in rovina e le torri da tempo abbandonate di famosi stregoni. Qui ho trovato gli incantesimi di antichi maestri della magia quali Dreamweaver e Ingmar.

La maggior parte degli incantesimi comunque li ho trovati in posti meno pericolosi. Il maestro trasmutatore dell'Università gnomica di magia di Oredig mi ha concesso di ricercare tra i tomi che scrisse da giovane, mentre la vasta biblioteca degli elfi di Faruel si è rivelata una ricca fonte di incantesimi creati dalla famosa trasmutatrice mezzelfa nota come "Green Orion".

In questo Compendio vi presento non solo questi antichi incantesimi ma anche i più recenti ritrovati del famoso illusionista gnomico Onno Trickthought, che ho incontrato all'Università di Casa di Roccia.

Oltre a questi incantesimi per i maghi, ho cercato di radunare un vasto numero di preghiere clericali. Le ho trovate negli annali dell'Ordine di Solonor Thelandria, Corellon Larethian, Dugmaren Brightmantle e Gaia. Con la presente prefazione ringrazio questi Ordini per il loro inestimabile contributo.

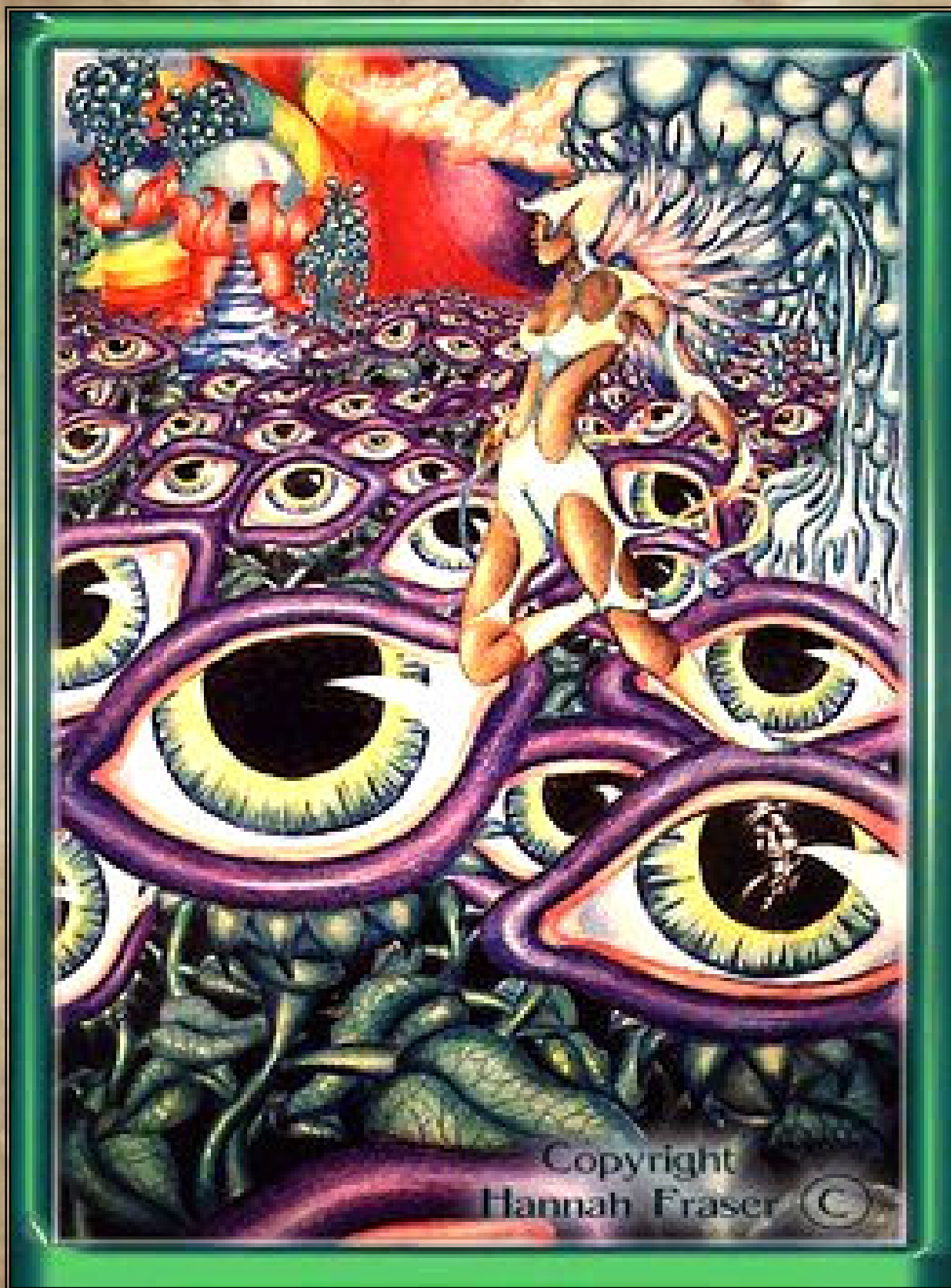
Come precauzione, questo Compendio contiene solamente incantesimi dal primo al quinto livello. Incantesimi di livello superiore saranno inclusi in una futura edizione di questo Compendio, che sarà accessibile solo dai membri delle Università gnomiche e dai devoti sacerdoti degli Ordini summenzionati.

Infine, siate prudenti nell'esaminare gli incantesimi contenuti in questo libro e astenetevi dall'usare in modo improprio i loro poteri.

Vi saluto,

Mistroom Everglance,
dell'Istituto Gnomico di Magia Antica,
dell'Università di Magia di Casa di Roccia,
nella Montagna Kyadrii della grande catena montuosa di Zaus.

Gli Incantesimi dei Maghi



Incantesimi di Primo Livello

Lista degli Incantesimi

1. Campo di Ostilità
2. Creare Convinzioni
3. Pacificazione Totale
4. Pittore Fantasma 1
5. Sbalzare Via
6. Scudo di Protezione
7. Sminuire

Campo di Ostilità

Incantamento/Charme

Raggio d'azione: 50 m

Durata: 1d4 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura con intelligenza superiore a 3

Componenti: V, S, M (un pezzo di carta con la firma della vittima o uno schizzo della creatura, più un pelo della coda di una moffetta)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Onno Trickthought (Marco van de Berg)

Lanciando questo incantesimo l'incantatore crea una temporanea aura di ostilità intorno alla vittima. L'aura influenza le creature nelle immediate vicinanze, che tendono a diventare sgradevoli in presenza della vittima e persino ostili.

Tutte le creature intelligenti in grado di vedere o sentire la vittima sono influenzate dall'aura, che causa una diminuzione del Carisma di 1d4 + 1 per livello fino ad un massimo di 1d4 + 3.

Questa perdita di Carisma è dovuta ad un apparente comportamento incivile della vittima, che non si intona con gli standard morali di quelli intorno a lei. Gli spettatori che riescono nel loro TS o che sanno del lancio dell'incantesimo riconoscono gli effetti e non si sentono offesi.

Un **Dissolvi Magie** spezza l'incantesimo e una **Individuazione del Magico** rivela l'aura.

Creare Convinzioni

Incantamento/Charme

Raggio d'azione: 50 m

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura con intelligenza superiore a 1

Componenti: V, S, M (un capello dell'incantatore attorcigliato attorno ad una moneta d'oro)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Elvira (Marc Philips)

L'incantatore può insinuare un pensiero, un'immagine o una condotta nella vittima tramite questo incantesimo. Non è necessario che l'incantatore sia in grado di comunicare verbalmente con la vittima poiché il condizionamento avviene tramite l'uso di immagini.

Se la vittima riesce nel TS realizzerà che qualcuno sta tentando di influenzare i suoi pensieri.

Comportamenti autolesionisti non possono essere insinuati nella vittima poiché realizzerebbe immediatamente che non vengono dalla sua volontà.

Pacificazione Totale

Reversibile

Incantamento/Charme

Raggio d'azione: 30 m + 2,5 m per livello

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Una sfera di 10 metri

Componenti: V, S, M (gocce di miele o di un acido debole)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Ogni creatura entro l'area d'effetto che fallisce il suo TS viene sovrastata da una sensazione di totale serenità. Sarà convinta che il mondo ha raggiunto una condizione del tutto gradevole e quindi potrà rilassarsi con comodo e sdraiarsi per un po'.

Non avrà voglia di combattere e si troverà confusa o sorpresa se affrontata in modi ostili. Solo un trattamento molto brutale o un attacco andato a segno spezzerà l'incantesimo.

La forma invertita dell'incantesimo causa una grave paranoia che provoca diversi round di ostilità tra le vittime.

L'incantesimo non può colpire vittime di Intelligenza pari o superiore a 13.

Pittore Fantasma 1

Evocazione/Attrazione

Raggio d'azione: Linea visuale

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 80 cm² + 80 cm² di carta per livello

Componenti: V, S, M (carta e una piccola matita)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Onno Trickthought (Marco van de Berg)

Questo incantesimo permette all'incantatore di dipingere un oggetto o una creatura solo osservandola. Gli basta tenere un pezzo di carta di fronte a sé e guardare il soggetto, mentre il **Pittore Fantasma**, visibile come una matita brillante ed evanescente, realizza il disegno.

Al primo livello questo incantesimo permette di realizzare solo schizzi in bianco e nero (niente ombreggiature).

Oggetti non più larghi di 1 metro quadrato vengono disegnati in un round, gli edifici richiedono 3 round, paesaggi, creature in movimento e ritratti richiedono 5 round. Durante l'intero periodo l'incantatore deve restare concentrato sul soggetto. Se non lo fa il **Pittore Fantasma** andrà fuori controllo e riempirà di scarabocchi il disegno rovinandolo irrimediabilmente.

Sbalzare Via

Alterazione, Necromanzia

Raggio d'azione: 10 m + 2 m per livello

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura per livello

Componenti: V, S, M ("Schkt", movimento delle dita e del capo, una piccola molla di metallo)

Tiro Salvezza: Speciale

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Questo incantesimo influenza gli arti di sostegno di una creatura in maniera tale da spingerla a compiere un balzo incontrollato di 1d4 x 50 cm.

Il TS per questo incantesimo viene modificato in base alla Destrezza della creatura.

Esseri di taglia Grande o superiore oppure privi di muscolatura possono comunque essere bersaglio di tale incantesimo.

Scudo di Protezione

Alterazione, Scongiorazione

Raggio d'azione: 20 m

Durata: 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Al massimo 5 x 5 x 3 m per livello

Componenti: V, S, M (pezzi di scaglie d'acciaio e cristalli di vetro)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Dreamweaver (Alex Erades)

Questo incantesimo crea uno scudo che non può essere penetrato da materia solida, fluida o gassosa. Inoltre la magia di livello pari o inferiore è bloccata (nota: funziona sia in entrata che in uscita). Ogni attacco diretto contro una creatura protetta deve prima superare la CA dello scudo, in pratica occorrono due Tiri per Colpire per colpirla.

La forza necessaria a distruggere lo scudo è paragonabile alla forza che occorre per raggiungere un certo THACO e dipende dal livello del lanciatore così come indicato nella tabella che segue. Il potere e le capacità dello scudo aumentano con l'aumentare dei livelli dell'incantatore.

Le tempeste, in particolare i fulmini, rendono impossibile il lancio di questo incantesimo.

Qualcuno potrebbe comparare questo incantesimo con **Campo Energetico** di 2° livello: la principale differenza tra i due incantesimi consiste nel fatto che **Campo Energetico** è fatto d'aria condensata magicamente, mentre lo **Scudo di Protezione** è fatto di pura energia e ciò giustifica la maggiore resistenza magica.

Livello dell'incantatore	CA dello scudo	PF per distruzione	Capacità dello scudo
1	3	4	Bidimensionale
2	2	5	Sfera
3	1	6	Si muove 5 cm/s
4	0	7	Pulsa 5 cm/s
5	0	8	Forma geometrica
6	0	9	Forma irregolare
7	0	10	Più parti
8	0	11	Permeabilità
9	0	12	Inglobare Altri

Sminuire

Alterazione, Necromanzia

Raggio d'azione: 10 m + 2 m per livello

Durata: 1 round + 1 round ogni 3 livelli

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura + 1 creatura ogni 3 livelli.

Componenti: V, S ("st", movimento dell'occhio)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Lo **Sminuire** causa tremiti e movimenti incontrollati della vittima. Questa si sentirà miserabile, avrà il 50% di possibilità di lasciare cadere oggetti, combatterà e si difenderà con una penalità di -3.

Solo creature viventi di taglia Grande o inferiore possono essere bersaglio di questo incantesimo, che è studiato per interferire con i segnali tra i nervi ed i muscoli.

Incantesimi di Secondo Livello

Lista degli Incantesimi

1. Auto-Duplicazione
2. Campo Energetico
3. Disco Levitante Manovrabile
4. Identificare Migliorato
5. Individuazione delle Scosse Lievi
6. Reidratare
7. Rete Anti-uomo
8. Scherzo della Spada in Fune
9. Sonno Migliorato

Auto-Duplicazione

Illusione/Visione

Raggio d'azione: 15 m + 5 m per livello

Durata: 2 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: Speciale

Componenti: V, S, M (un piccolo specchio d'argento del valore di 10 MO)

Tiro Salvezza: Speciale

Creatore: Onno Trickthought (Marco van de Berg)

Con il lancio di questo incantesimo appare un'esatta copia dell'incantatore. Al tempo stesso l'incantatore diventa invisibile alle sue vittime. Il doppio sembra uguale all'incantatore nel momento del lancio e parla con la stessa voce del mago.

L'incantatore può controllare il doppio finché resta concentrato su di lui. Se rompe la concentrazione l'immagine lampeggia e persino scompare. Il doppio può solamente muoversi e parlare, non può prendere in mano nulla né attaccare. Un colpo andato a segno sul doppio ne rivela l'illusione fino a che, al terzo livello, l'incantatore è in grado di simulare le ferite. La CA del doppio è di 10, modificata dalla Destrezza dell'incantatore, di cui ha anche i medesimi Punti Ferita. Se il doppio viene distrutto lo specchio va in frantumi.

Campo Energetico

Alterazione

Raggio d'azione: 50 cm per livello

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 2 round

Area d'effetto: Al massimo $50 \text{ cm}^2 + 25 \text{ cm}^2$ per livello

Componenti: V, S, M (aria, pezzi di scaglie d'acciaio e cristalli di vetro)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Il campo energetico è impenetrabile da materia solida, liquida o gassosa. Anche la magia è interdetta: tra il 5% e il 90% dei casi ogni incantesimo è neutralizzato (base 40% +/- 5% per livello di differenza tra i due incantatori). Questi effetti funzionano in contemporanea e sia in entrata che in uscita. Effetti collaterali della creazione del campo energetico sono una debole brezza e il crearsi di piccole gocce di condensa. Oggetti che penetrino il campo mentre si sta formando vi restano avviluppati.

Il campo energetico può essere distrutto da **Dissolvi Magie**, **Disintegrazione** e da creature col doppio dei DV dell'incantatore.

Il campo può assumere qualsiasi forma geometrica bi e tridimensionale ma non può in ogni caso essere più lungo di 2 m o più sottile di 5 cm. La resistenza del campo è di 100 atmosfere, che equivalgono a 50 newton ogni 5 cm^2 , ossia una volta e mezzo la forza d'impatto di una normale freccia.

Il campo può muoversi di 50 cm per round per livello dell'incantatore. Può inglobare creature causando danni per mancanza di ossigeno e per la pressione. Un buon espediente è mettere il campo intorno ad una creatura e quindi restringerlo fino a che la pressione interna è intorno a 20 atmosfere. A questo punto trasformarlo in un disco bidimensionale creando una rapidissima decompressione che può essere usata per disintegrare un ghoul ogni due round.

Se usato per difendersi il **Campo Energetico** richiede due Tiri per Colpire per colpire l'incantatore, il primo dei quali contro il campo stesso (CA 0).

Disco Levitante Manovrabile

Alterazione

Raggio d'azione: 10 m
Durata: 12 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 2 round
Area d'effetto: Speciale
Componenti: V, S, M (aria, cristalli di vetro)
Tiro Salvezza: Nessuno
Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Usando questo incantesimo l'incantatore crea un campo di forza (come quello dell'incantesimo base) concavo e circolare. Questo disco ha un diametro di 1 m ed è spesso 3 cm. Può trasportare fino a 60 kg per livello e si muove ad un Fattore Movimento di 12. La manovrabilità dipende dalla Destrezza dell'incantatore.

Questi può muovere liberamente il disco fino a 10 m di distanza. Quando non viene controllato il disco galleggia ad una distanza costante dall'incantatore. In questo caso mantiene la velocità del lanciatore anche se inferiore a 12.

Controllare il movimento del disco non è più difficile che cavalcare. I movimenti semplici sono quasi istintivi, quelli complessi richiedono totale concentrazione.

Durante l'ultima mezz'ora della durata dell'incantesimo o a seguito di un **Dissolvi Magie** l'aria che compone il disco evapora lentamente e il disco atterra pian piano.

L'incantatore può creare un numero di dischi pari al livello di incantesimo più alto che può lanciare (ad esempio, un mago di 5° livello in grado di lanciare incantesimi di livello 3, creerà 3 dischi).

Identificare Migliorato

Divinazione Minore

Raggio d'azione: Tocco
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 oggetto
Componenti: V, S, M (una ciocca di capelli benedetta da un chierico, un piccolo diamante del valore di almeno 500 MO, uno strano miscuglio di zolfo, inchiostro verde e un piccolo pezzo di papiro)
Tiro Salvezza: Speciale
Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo è una versione migliorata dell' **Identificare** di primo livello. All'opposto di quest'ultimo però, non è richiesta una lunga preparazione e non ha effetti negativi sull'incantatore (sebbene si dica abbia un effetto devastante sul ciclo mestruale. L'uso di questo incantesimo non è raccomandato durante la gravidanza).

Dopo un esame globale dell'oggetto, l'incantatore può determinare le seguenti caratteristiche (lanciare i dadi per ogni singola proprietà dell'oggetto):

- ❖ le funzioni dell'oggetto (10% per livello, massimo 99%);
- ❖ il numero di cariche rimaste (5% per livello, massimo 90%);
- ❖ i bonus o le penalità date dall'oggetto (5% per livello, massimo 80%);
- ❖ se l'oggetto è maledetto (l'oggetto effettua un TS contro Incantesimi. 5% per livello, massimo 75%);
- ❖ la storia dell'oggetto (precedenti proprietari, momenti decisivi nella sua storia. 1% per livello).

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore è schermato dall'oggetto e gode di un bonus di +4 a tutti i TS contro gli effetti dell'oggetto (per gli effetti che non concedono TS, l'incantatore ne ottiene comunque uno contro Incantesimi).

Individuazione delle Scosse Lievi

Divinazione Minore

Raggio d'azione: 10 m + 10 m per livello in superficie, 5 m + 5 m per livello in profondità
Durata: 1 ora + 30 minuti per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Terreni non sottoposti ad altre interferenze e substrati superficiali di terreno

Componenti: V, S

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo è usato dal primo trasmutatore Plasto Quinon nella sua ricerca dell'incantesimo di nono livello **Prevenire Terremoti**, ricerca in corso all'Università Gnomica di Magia di Oredig.

Rileva ogni debole tremore altrimenti non identificabile, che avviene in superficie o negli strati immediatamente più vicini.

Per ottenere buoni risultati, l'incantesimo deve essere lanciato su un'area del tutto priva di interferenze esterne. L'incantesimo può essere usato per prevedere eruzioni vulcaniche e terremoti.

Reidrattare

Alterazione, Necromanzia

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 1 creatura ogni 2 livelli

Componenti: V, S, M (fosforo blu del valore di almeno 15 MO)

Tiro Salvezza: Solo se il beneficiario è contrario

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo è stato ideato per curare persone da una disidratazione prolungata. Perciò non può curare l'incantatore stesso perché in quelle condizioni non sarebbe in grado di lanciare l'incantesimo.

La meccanica dell'incantesimo è questa: durante il lancio l'acqua viene prosciugata dalle vicinanze entro un metro per livello. L'acqua può provenire in ordine di preferenza da: acqua nel terreno o in superficie, acqua trasportata, aria, suolo, materiali organici morti o piante. L'acqua viene trasferita direttamente nel corpo del beneficiario. Dopo alcune ore di riposo il paziente sarà come nuovo. In caso di disidratazione che porti la vittima vicina alla morte, il beneficiario deve sostenere un test di Sopravvivenza alla Resurrezione per determinare se l'incantesimo può salvarlo.

In aree molto secche l'incantesimo funziona solo nel 10d10% dei casi.

Rete Anti-uomo

Invocazione/Apparizione

Raggio d'azione: 35 m

Durata: 1d4 round + 2 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura di taglia Media

Componenti: S, M (una ragnatela raccolta all'alba)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Ingmar (Marc Philips)

Dopo il lancio di questo incantesimo una rete di 2 x 2 metri appare e viene lanciata addosso alla creatura bersaglio. Se questa ha spazio per schivare la rete, può effettuare un TS contro Incantesimi.

Una volta a segno, la rete si attacca e non può essere rimossa con mezzi normali. Un'arma magica affilata può essere usata per tagliare i filamenti della rete e neutralizzarne gli effetti in 1d6 round. L'incantatore può rimuovere la rete a sua discrezione.

La rete magica non fa danni, ma impedisce ogni tentativo di lanciare incantesimi che richiedono una componente somatica. Tutti i bonus per la Destrezza della vittima sono negati, il bersaglio si muove a velocità dimezzata e subisce una penalità di -2 alla CA, ai Tiri per Colpire ed ai TS.

Scherzo della Spada in Fune

Reversibile

Alterazione

Raggio d'azione: 5 m

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Un lungo pezzo di metallo

Componenti: V, S, M (una fune, del metallo)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Questo incantesimo trasforma lunghi oggetti metallici, come spade e spranghe, in pezzi di fune di uguale lunghezza.

Sonno Migliorato

Incantamento/Charme

Raggio d'azione: 50 m

Durata: 5 round per livello

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1d6 DV di creature viventi per livello, in una sfera di 12 m

Componenti: V, S, M (sabbia)

Tiro Salvezza: Speciale

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo **Sonno Migliorato** su una o più creature, queste sprofondano in uno stato comatoso (sono esclusi i non morti e le creature specificatamente immuni).

Le vittime devono trovarsi a meno di 12 m di distanza una dall'altra.

Il numero di creature colpite dipende dai loro DV o dal loro livello, poiché l'incantesimo agisce su un totale di 1d6 DV per livello dell'incantatore. Il centro dell'area di effetto è determinato dall'incantatore. Vengono colpite per prime le creature con meno DV e gli effetti parziali devono essere ignorati.

Le creature con 4+2 DV o meno non possono effettuare alcun TS.

Le creature che hanno da 4+3 DV fino ad un numero di DV uguali al livello dell'incantatore possono effettuare un TS contro Incantesimi.

Le creature con DV superiori al livello dell'incantatore sono immuni all'incantesimo. I rumori normali non destano le vittime, che si sveglieranno solo se vengono schiaffeggiate o ferite. Occorre un intero round per scuotersi dal torpore.

Se gli avversari addormentati dall'incantesimo vengono attaccati durante un normale combattimento ravvicinato, l'attacco va a segno automaticamente e causa il normale numero di danni. Se non ci sono altri combattimenti in corso (se, cioè, tutti gli altri si sono ritirati o sono stati uccisi) la vittima addormentata può essere uccisa automaticamente dal colpo.

Incantesimi di Terzo Livello

Lista degli Incantesimi

1. **Analisi delle Formazioni Sotterranee**
2. **Campo Energetico Migliorato**
3. **Dita Fiammeggianti**
4. **Evoca Quinonneki**
5. **Individuare Possibili Epicentri Futuri**
6. **Intelligenza Sublime**
7. **Nullificare**
8. **Reidratazione Continua**
9. **Scudo Scattante**
10. **Spada in Fune Migliorato**
11. **Spietrificare**

Analisi delle Formazioni Sotterranee

Divinazione Minore

Raggio d'azione: 100 m + 100 m per livello

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 1 turno

Area d'effetto: Al di sotto di formazioni rocciose e strati di terriccio

Componenti: V, S

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo consente all'incantatore di analizzare formazioni rocciose e strati di terriccio per conoscerne la composizione e per individuare strutture e caverne. Egli può individuare dettagli piccoli fino a 1\10 della distanza della cosa da lui. Perciò un mago può individuare a 200 metri di distanza una caverna di 20 metri di diametro ma non un passaggio largo 19 metri.

Campo Energetico Migliorato

Alterazione

Raggio d'azione: 10 m per livello

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 2 round

Area d'effetto: Al massimo, 1 m³ + 0,5 m³ per livello

Componenti: V, S, M (aria, scaglie d'acciaio, cristallo di vetro)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Il campo energetico creato da questo incantesimo è simile a quello creato dall'incantesimo **Campo Energetico** di secondo livello. Il **Campo Energetico Migliorato** può assumere ogni forma bi o tridimensionale. La sua lunghezza massima è 10 m, lo spessore minimo è 3 cm. La forza fisica del campo è di 200 atmosfere (100 N\3 cm² ossia la forza d'impatto di tre frecce). La sua CA è di -2.

Il campo energetico può muoversi e trasformarsi ad una velocità di 2 m per round per livello. Il campo energetico può esercitare una pressione di 100 atmosfere. Creature del doppio dei DV dell'incantatore possono attraversare il campo energetico.

Dita Fiammeggianti

Alterazione

Raggio d'azione: 1,5 m + 0,25 m per livello

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Qualsiasi cosa entro il raggio d'azione

Componenti: V, S

Tiro Salvezza: 1/2

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

E' uguale a **Mani Brucianti** tranne che per la posizione delle mani e delle dita che è libera, garantendo due archi o coni fiammeggianti di 90 gradi, e per il danno che è di 1d3 + 3 PF per livello dell'incantatore.

Evoca Quinonneki

Alterazione

Raggio d'azione: 5 m + 1 m per livello

Durata: 1 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Speciale

Componenti: V, S, M ("poelepoelepoeleke", indicare il punto in cui far apparire i Quinonneki e una statuetta del grande trasmutatore Plasto Quinon del valore di almeno 5 MO)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Durante il lancio di questo incantesimo un Quinonneke per livello dell'incantatore apparirà nel punto indicato. I Quinonneki rassomigliano a piccoli maghi umani di 60 cm di altezza, vestiti in tuniche porpora decorate con piccole stelle e lune, che portano piccoli bastoni ben fatti e proporzionati.

I Quinonneki sono maghi di primo livello che conoscono due incantesimi a caso tra quelli memorizzati dall'incantatore al momento del lancio o due **Dardi Incantati**. Si muovono con Fattore Movimento 10, hanno CA 6 e 4 PF. Possono attaccare usando i loro incantesimi o dei pugnali d'argento che infliggono 1 punto di danno.

I Quinonneki tendono ad avere comportamenti caotici. Il più delle volte attaccheranno i nemici del mago o agiranno facendo ciò che il mago chiede loro. Ogni Quinonneke però ha il 15% di possibilità di fare qualcosa di completamente diverso e il 10% di fare l'esatto opposto.

Quando non ricevono ordini agiscono in maniera del tutto casuale, anche se il più delle volte eviteranno di danneggiarsi o di intralciare i voleri del creatore di questo incantesimo, il famoso trasmutatore purpureo Plasto Quinon.

Individuare Possibili Epicentri Futuri

Divinazione Minore

Raggio d'azione: 1,5 km + 1,5 km per livello

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: Da 1 ora a 7 giorni

Area d'effetto: Formazioni rocciose sotterranee

Componenti: V, S

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Usando questo incantesimo l'incantatore è in grado di analizzare tensioni nelle formazioni rocciose sotterranee e dedurre la possibile locazione dell'epicentro di un futuro terremoto.

Intelligenza Sublime

Alterazione

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 ora per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 1 creatura

Componenti: V, S, M (cervello di gufo essiccato e polverizzato)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Questo incantesimo aumenta l'intelligenza dell'incantatore di 1d6 punti (fino ad un punteggio massimo di 19) o di un'altra creatura di 1d4 punti (fino ad un punteggio massimo di 17).

Nullificare

Evocazione/Attrazione

Raggio d'azione: 25 m per livello o un cubo di 5 m per livello

Durata: Istantaneo o 1 ora per livello (per il cubo)

Tempo di lancio: 1 (5 per il cubo)

Componenti: M (una manciata di pepe o un grammo di erba *Flagello del Mago* che duplica durata, raggio d'azione ed effetti)

Creatore: Onno Trickthought (Marco van den Berg)

Questo incantesimo ha due possibili utilizzi. In primo luogo può essere usato come contro-incantesimo istantaneo. Se l'incantatore si accorge che un incantesimo viene lanciato nelle sue vicinanze o che ce n'è uno già attivo, può tentare di annullarlo. Le possibilità di riuscita sono del 20% + 5% per livello. Per annullare un incantesimo, l'incantatore deve osservarne il lancio o gli effetti. L'efficacia dell'incantesimo è aumentata dalla polvere di *Flagello del Mago*, che aumenta le possibilità di annullamento del 5% a livello (la base non viene però raddoppiata).

In secondo luogo l'incantatore può creare un cubo di annullamento che tenta di annullare ogni incantesimo che viene lanciato nelle vicinanze (persino se l'incantesimo è lanciato dallo stesso incantatore). Anche gli incantesimi attivi che entrano nel cubo possono essere annullati. La possibilità è sempre del 20% + 5% per livello. Ogni incantesimo o effetto attivo può essere influenzato una sola volta; non deve essere effettuato un nuovo tiro percentuale se si esce e si rientra nel cubo una volta che si è superato il primo tentativo di annullamento. Alcune considerazioni: una pianta di *Flagello del Mago* fornisce 5d10 grammi di polvere utilizzabili per l'incantesimo **Nullificare**. Un incantesimo annullato lascia una piccola nuvola di pepe con tutte le possibili conseguenze.

Reidratazione Continua

Alterazione, Necromanzia

Raggio d'azione: 5 m per livello

Durata: 1 giorno per livello

Tempo di lancio: 1 ora

Area d'effetto: L'incantatore

Componenti: V, S, M (fosforo blu del valore di almeno 150 MO)

Tiro Salvezza: Speciale

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo è una versione più efficace di **Reidratare**. Assorbe continuamente acqua dalle vicinanze per reintegrare la perdita di liquidi dell'incantatore. L'acqua è assorbita, in ordine di preferenza, da: acqua in superficie, acqua nel terreno, aria, piante, animali, mostri non intelligenti e creature intelligenti (gli ultimi tre possono effettuare un TS contro Morte per evitare gli effetti dell'incantesimo). Inoltre l'incantesimo rinfresca la pelle dell'incantatore, riducendo al minimo la sudorazione. In più fornisce una maggiore resistenza alle bruciature solari e al fuoco normale.

In luoghi molto aridi la maggior parte dell'acqua verrà assorbita dalle riserve idriche degli altri membri del gruppo.

Un incantesimo di **Individuazione del Magico** mostrerà un'aura magica diffusa intorno all'incantatore, con linee che conducono alle fonti idriche dell'incantesimo.

Notate che l'incantesimo ripristina solamente l'acqua, non sali minerali o altre sostanze solubili. Ciò previene dagli avvelenamenti ma significa anche che l'incantatore dovrà ancora consumare sali per compensare le perdite causate dalla sudorazione.

Scudo Scattante

Alterazione

Raggio d'azione: 0,5 m

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: L'incantatore

Componenti: V, S, M (aria, una moneta di platino)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo genera un disco diviso in quattro parti che si muovono attorno all'incantatore. Le parti si riuniscono quando l'incantatore viene attaccato e si interpongono tra lui e la minaccia (tempo di reazione mezzo secondo). Il disco è trasparente ed ha il colore del platino.

L'incantesimo ha due varianti:

- ❖ Scudo anti-cecchino: funziona contro frecce, proiettili, dardi incantati, dardi di pietra, ecc. Il suo diametro è 40 cm, ha una CA di -3, metà dei PF dell'incantatore e dura 1 ora per livello. Gli attacchi che vanno a segno richiedono un secondo Tiro per Colpire contro la CA dell'incantatore. Se questi viene mancato l'attacco ha colpito lo scudo.
- ❖ Scudo guardia del corpo: efficace contro ogni attacco, diametro di 80 cm, CA -1, gli stessi PF dell'incantatore, durata 1 round per livello, +2 ai TS contro attacchi fisici.

Spada in Fune Migliorato

Alterazione

Raggio d'azione: 5 m + 1 m per livello

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1 arma per livello

Componenti: V, S, M (una fune, miniatura di arma/i)

Tiro Salvezza: Speciale

Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Diverse armi da taglio o da punta possono essere trasformate in corde con questo incantesimo. Armi molto grandi, ad esempio spade a due mani o lance, non possono essere trasformate.

Sono vulnerabili a questa magia: armi di taglia Media, armi di peso inferiore a 5 kg, frecce e giavellotti. Le armi magiche possono evitare gli effetti dell'incantesimo effettuando con successo un TS.

Spietrificare

Alterazione

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 1 ora

Area d'effetto: 1 creatura pietrificata

Componenti: V, S, M (un oggetto posseduto dalla creatura o qualcosa come capelli, unghie, ecc. che non sia pietrificato)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo inverte la pietrificazione causata dall'incantesimo **Pietra in Carne** o da creature come meduse e coccatrix. Perché l'incantesimo riesca il mago deve avere a disposizione un oggetto appartenuto specificamente al bersaglio o del materiale organico della creatura pietrificata (capelli, unghie, escrementi). Questo oggetto o materiale non deve essere pietrificato e non verrà consumato durante il lancio dell'incantesimo.

Incantesimi di Quarto Livello

Lista degli Incantesimi

1. **Flessibilità**
2. **Messerschmidt**
3. **Personalità Ardente**

Flessibilità

Alterazione

Raggio d'azione: Speciale
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: L'incantatore
Componenti: V, S, M (materiali flessibili ed elastici)
Tiro Salvezza: Nessuno
Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Grazie a questo incantesimo, l'incantatore è in grado di allungare le sue membra fino a 10 volte la loro lunghezza. Il corpo dell'incantatore diventa estremamente flessibile e assume una struttura compatta ed elastica. La CA dell'incantatore scende di un punto ed egli riceve metà del danno dalle armi contundenti.

Quando allunga i suoi arti, la sua CA aumenta di 1 - 3 punti.

La massa dell'incantatore non aumenta.

Messerschmidt

Alterazione, Evocazione/Attrazione

Raggio d'azione: 10 m + 2 m per livello
Durata: 5 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Componenti: V, S, M (una piccola replica in vetro del Messerschmidt)
Tiro Salvezza: Nessuno
Creatore: Viola Amarettes (Erik van Vliet)

Questa versione migliorata del **Disco Levitante Manovrabile** ha la forma di una slitta da bob a quattro.

Ha un Fattore Movimento di 20 ed una manovrabilità di classe B, è dotato di due **Dardi Incantati** per livello e una **Freccia Acida di Melf** ogni 3 livelli. Ogni round può lanciare un missile che causa 3d4 punti di danno da urto, colpendo con il THACO dell'incantatore.

Lanci aggiuntivi sono possibili solo fintanto che il **Messerschmidt** galleggia in aria.

Il **Messerschmidt** può trasportare fino a 60 kg per livello dell'incantatore.

Personalità Ardente

Alterazione

Raggio d'azione: 1 m
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: L'incantatore
Componenti: V (un canto delirante)
Tiro Salvezza: 1/2
Creatore: Plasto Quinon (Erik van Vliet)

Questo incantesimo fa sì che l'incantatore scoppi in fiamme. Le creature entro un metro dall'incantatore subiscono 1d4 punti di danno per livello del mago, quelle che toccano o sono toccate dall'incantatore perdono 2d4 punti di danno. I materiali infiammabili si incendiano al contatto.

Gli indumenti e l'equipaggiamento dell'incantatore non subiscono danni.

Il calore e la luce delle fiamme rendono più difficile colpire l'incantatore che guadagna un bonus di 3 punti alla CA nel corpo a corpo e di 2 punti contro gli attacchi a distanza. Gli attacchi corpo a corpo andati a segno contro l'incantatore causano all'attaccante 1d4 punti di danno per livello del mago e le armi di legno si incendiano.

Finito l'incantesimo l'incantatore rimane immune al fuoco e al calore per un ulteriore round per livello.

Incantesimi di Quinto Livello

Lista degli Incantesimi

1. Controlla Orchi

Controlla Orchi

Incantamento/Charme

Raggio d'azione: 1,5 km + 100 m per livello

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 15 ore

Area d'effetto: 20 orchi + 5 orchi per livello

Componenti: V, S, M (canti e danze orchesche, conoscenza del linguaggio orchesco, uno standard orchesco)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: De Nicova (Erik van Vliet)

Attraverso questo incantesimo l'incantatore vincola un grosso gruppo di orchi o altri goblinoidi alla sua volontà. Le vittime sono del tutto controllate dall'incantatore e non attaccheranno in nessun caso lui o i suoi alleati. Le vittime non potranno comunque essere spinte a suicidarsi, sebbene possano essere istigate ad attaccarsi l'un l'altra o ad attaccare un feroce drago blu di fronte a loro. Durante il lancio dell'incantesimo, gli orchi si radunano intorno allo standard. Ogni mese circa un ventesimo degli orchi si libera da solo dallo charme.

Gli orchi combattono con una penalità di -1 al Tiro per Colpire ed alla CA e reagiscono come fossero drogati.

Le Preghiere dei Chierici



Incantesimi di Primo Livello

Lista degli Incantesimi

1. **Carica Elettrica**
2. **Concentrazione Profonda**
3. **Cortina di Fuoco Illusoria**
4. **Freccia Accelerante**
5. **Freccia Magica Clericale**
6. **Scacciare Non Morti Potenziato**
7. **Trova Non Morti**
8. **Visione Notturna Potenziata**

Carica Elettrica

Elementale (Aria)

Raggio d'azione: Tocco
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1 persona
Componenti: V, S
Tiro Salvezza: Neg.
Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Questo incantesimo concentra sul bersaglio una carica elettrica capace di infliggere 1d8 + 1 punti di danno per livello dell'incantatore quando la persona bersaglio di questa magia viene toccata, colpita o colpisce. L'incantesimo finisce quando si scarica o al termine della durata. Il ricevente è meno vulnerabile agli attacchi elettrici (bonus di +2 ai TS).

La durata dell'incantesimo è dimezzata in ambienti umidi e azzerata sott'acqua.

Concentrazione Profonda

Basilare

Raggio d'azione: 0
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: L'incantatore
Componenti: V, S
Tiro Salvezza: Nessuno
Creatore: Wolgar (Rudi van de Wetering)

Questo incantesimo può essere usato in vari modi. In ogni caso il chierico può entrare di sua volontà in una concentrazione profonda, nella quale non può essere disturbato.

Il chierico può concentrarsi su una cosa alla volta, tra le seguenti:

- ❖ Il completamento di un'azione specifica (ciò significa che un attacco andato a segno non disturba il lancio di un incantesimo), oppure
- ❖ Rimanere conscio, il chierico ignora il dolore e può agire anche dopo che i suoi PF sono a zero o meno, purché riesca in un test sulla Costituzione. In tal caso può continuare ad agire come prima, ma deve effettuare il test Costituzione ogni round successivo. Subisce una penalità di +1 ad ogni test per ogni due PF sotto lo 0. A -10 PF muore, mentre fallendo un test perde conoscenza ma può tentare di riacquistare coscienza nel round seguente. Se curato prima del collasso finale, il chierico non subirà effetti negativi per questo grande sforzo, oppure
- ❖ Salvaguardare la sua mente da influenze malvagie, incantesimi telepatici e poteri psionici. Riceve un +2 ai TS e, per gli effetti che non concedono TS, l'incantatore ne ottiene comunque uno contro Morte.

Cortina di Fuoco Illusoria

Elementale (Fuoco)

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Circolo di 10 metri
Componenti: V, S
Tiro Salvezza: Speciale
Creatore: Yarith Calendula (Mario Lange)

Questo incantesimo evoca il riflesso di un cerchio di fuoco trattato come un'illusione. La cortina di fuoco è alta 3 m e spessa 1 m. Le creature dentro il cerchio hanno una visuale perfetta ma quelle all'esterno hanno serie difficoltà a vedervi attraverso.

Gli attacchi a lunga distanza da dentro il cerchio ricevono un bonus di +2 al Tiro per Colpire, mentre quelli scagliati da fuori verso l'interno subiscono una penalità di -4. Le creature con Intelligenza superiore a 9 possono effettuare un TS contro Incantesimi per negare gli effetti della magia.

Freccia Accelerante

Combattimento, Vegetale

Raggio d'azione: 50 m

Durata: 3 round per livello (chierico) o 2 round per livello (seguaci di Solonor)

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 seguace di Solonor

Componenti: V, S, M (miniatura di una freccia, acqua santa)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Albion (Jos van Doorn)

Questo incantesimo è stato creato per proteggere i seguaci di Solonor. Solo i chierici e gli altri seguaci di questa divinità possono beneficiare dei suoi effetti.

La persona che riceve l'incantesimo è in grado di scoccare quattro frecce per round con una penalità di -1 al Tiro per Colpire.

Quando la vita del chierico è in pericolo (meno di 5 PF rimasti) egli può usare l'incantesimo per intralciare i suoi nemici. Questi saranno in grado di scoccare una sola freccia per round con una penalità di -1 al Tiro per Colpire.

Freccia Magica Clericale

Combattimento, Vegetale

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 1 ora per livello della più potente freccia incantata

Area d'effetto: Una faretra di frecce di quercia fatte da sé

Componenti: V, S, M (acqua santa, un pezzo di materiale della specie scelta come bersaglio)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Albion (Jos van Doorn)

Questo incantesimo fu creato da Solonor per migliorare le capacità di caccia dei suoi seguaci.

Il numero di frecce che un chierico può produrre ed incantare è limitato dal suo livello (vedi tabella) ma il massimo è sempre di 5 frecce per livello. Inoltre il chierico può avere solo 5 frecce contro un certo tipo di mostro in uno stesso momento.

Le frecce create possono essere usate solo dai seguaci di Solonor (ma non necessariamente da chierici). Se una freccia viene usata da qualcun altro, rimbalza e colpisce chi l'ha scagliata causandogli 1d6 punti di danno.

I bersagli entro la gittata di tiro dell'arma vengono colpiti automaticamente e subiscono 1d10 punti di danno (1d12 per le creature malvagie). Le frecce non possono essere usate contro nemici per cui non sono state incantate, altrimenti esiste la possibilità di suscitare l'ira di Solonor.

Livelli delle frecce:

- ❖ Livello 1: Utilizzabili contro animali di taglia Piccola e mostri non intelligenti di taglia Minuscola.
- ❖ Livello 2: Utilizzabili contro animali di taglia Media e mostri non intelligenti di taglia Piccola.
- ❖ Livello 3: Utilizzabili contro animali di taglia Grande e mostri non intelligenti di taglia Media.
- ❖ Livello 4: Utilizzabili contro animali di taglia Enorme e mostri intelligenti di taglia Media o inferiore.

Livello del Chierico	Frecce Livello 1 create	Frecce Livello 2 create	Frecce Livello 3 create	Frecce Livello 4 create
1	2	1	0	0
2	3	2	1	0
3	3	2	2	1
4	4	3	2	2
5	4	3	3	3
6	5	4	4	3
7	5	5	4	4
8+	5	5	5	5

Scacciare Potenziato

Non

Morti

Visione Notturna Potenziata

Necromanzia

Raggio d'azione: Portata di voce

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Non morti

Componenti: V, M (simbolo sacro)

Tiro Salvezza: Speciale

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Questo incantesimo potenzia la normale abilità di scacciare i non morti. Il chierico è in grado di scacciare non morti come se fosse di 3 livelli più potente. I non morti solitamente immuni allo scaccio devono effettuare un TS contro Incantesimi per evitare gli effetti dello **Scacciare Potenziato**.

Trova Non Morti

Divinazione

Raggio d'azione: 30 m + 5 m per livello

Durata: 3 turni

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Tutti i non morti entro il raggio d'azione

Componenti: V, M (simbolo sacro)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Questo incantesimo è molto simile ad **Individuazione dei Non Morti** degli stregoni, ma è più potente, anche se può essere usato solo da seguaci di un dio della vita (ad esempio, Gaia).

L'incantesimo consente al chierico di individuare tutti i non morti entro il raggio d'azione della magia ed apprenderne la direzione e la distanza approssimativa.

L'incantesimo è bloccato da più di 1 m di roccia, 3 m di legno o terra, o 50 cm di metallo.

Divinazione

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 ora + 10 minuti per livello

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 creatura

Componenti: V, S, M (una candela accesa)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Il beneficiario di questo incantesimo ottiene la capacità di vedere nel buio totale come se fosse in pieno giorno. In base alle condizioni del tempo il suo raggio visivo può arrivare fino a 100 m. La visibilità non è limitata da fonti di luce o incantesimi che influenzano la vista, tranne che per **Oscurità** ed **Oscurità Perenne**, che dimezzano il raggio visivo e l'intensità della luce.

Le creature abituate al buio totale subiscono tutte le penalità per essere alla luce del giorno (danni esclusi).

Incantesimi di Secondo Livello

Lista degli Incantesimi

1. **Braccio Prolungato**
2. **Distruggi Non Morti**
3. **L'Incredibile ma Vero Incantesimo di Ruderion per Rivitalizzare Endoras**
4. **Stelle Cadenti**

Braccio Prolungato

Evocazione

Raggio d'azione: 10 m per livello

Durata: 1d4 + 4 round

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Speciale

Componenti: V, S, M (un guanto)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Questo incantesimo evoca una piccola mano che si muove come la mano del chierico, senza tuttavia richiedere concentrazione supplementare. La mano può:

- ❖ Toccare qualcuno come se fosse quella del chierico, trasferendo incantesimi a tocco;
- ❖ Sollevare o muovere oggetti fino a 30 kg di peso;
- ❖ Fare gesti.

Distruggi Non-Morti

Combattimento

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 2 giorni per livello

Tempo di lancio: 2 round

Area d'effetto: 1 oggetto ogni 3 livelli

Componenti: V, S, M (simbolo sacro)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Questo incantesimo incanta un'arma che guadagna un bonus per colpire i non morti pari a +1 per ogni 5 livelli del chierico (massimo +4).

L'arma incantata causa un danno addizionale di 1d6 + 1 PF per livello del chierico.

Dopo la fine dell'incantesimo l'energia accumulata spontaneamente si scarica e causa 1d4 punti di danno a chiunque stia toccando l'oggetto.

L'Incredibile ma Vero Incantesimo di Ruderion per Rivitalizzare Endoras

Guarigione

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Da 1 a 4 persone

Componenti: V, S

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Questo incantesimo rinnova l'energia vitale persa a causa di ferite gravi. Il beneficiario può immediatamente riprendere ad agire normalmente.

L'incantesimo può influenzare da una a quattro persone. Queste dovranno effettuare un test sulla Costituzione per determinare se l'incantesimo ha successo. Quando una sola persona è designata come bersaglio, riesce automaticamente con successo nel test. Quando i bersagli sono due, ricevono un bonus di +4 al test, mentre tre bersagli godono di un bonus di +2, ed infine quattro bersagli effettuano il test senza alcun bonus. L'incantesimo non cura nessun PF. Quando qualcuno è ferito gravemente, deve prima essere curato fino ad avere PF positivi, dopodiché può essere curato dalla tensione che l'esperienza di "quasi morte" e le gravi ferite gli hanno causato (ad esempio, infezioni, esaurimento delle riserve energetiche, ecc.).

Questo incantesimo fu elaborato per le esigenze del ranger elfico Endoras, rinomato per le sua molta esperienza come esploratore del fosco "tunnel della morte".

Le storie di questo esploratore alto ed allampanato e della sua borsa di caramelle sono note al mondo. Grazie a questo incantesimo Endoras riesce sempre nel suo test.

Un esempio: il summenzionato ranger leggendario fu travolto da un branco di bugbear. Ridotto a -6 PF era già a più di metà strada nel "tunnel della morte". Mentre stava considerando se accettare i dolcetti dal gentiluomo con la falce, un **Cura Ferite Leggere** lo riportò ad 1 PF (per fortuna c'è Ruderion). Lo shock comunque gli impediva ancora di camminare, per non dire di combattere. Dopo aver ricevuto **L'Incredibile ma Vero Incantesimo di Ruderion per Rivitalizzare Endoras** però, Endoras si sentì di nuovo in forma e poté attaccare nuovamente i poveri bugbear.

Stelle Cadenti

Vegetale

Raggio d'azione: 15 m

Durata: Istantaneo

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Speciale

Componenti: V, S, M (simbolo sacro, noccioli dei grappoli della *Pianta del Pellegrino* colti da meno di una settimana)

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Yarith Calendula (Mario Lange)

Al momento del lancio di questo incantesimo il chierico scaglia una manciata di noccioli freschi, presi dai grappoli della *Pianta del Pellegrino*, contro i suoi avversari.

Questi noccioli si trasformano in affilate schegge di pietra lunghe 8 cm e spesse 4 cm, capaci di infliggere 1d4 punti di danno (consideratele come pugnali).

Viene creata una scheggia di pietra per ogni livello del chierico, fino ad un massimo di 10 frammenti affilati.

Per ogni bersaglio addizionale che si vuole colpire oltre il primo, si applica una penalità di -1 al Tiro per Colpire.

Incantesimi di Terzo Livello

Lista degli Incantesimi

1. Legame Fisico

Legame Fisico

Necromanzia

Raggio d'azione: Catena di tocchi

Durata: 2 round per livello

Tempo di lancio: 8

Area d'effetto: Fino a 2 persone per livello, che si toccano tra loro entro 10 m

Componenti: V, S, M (un metro di corda di seta)

Tiro Salvezza: Neg.

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

I partecipanti a questo incantesimo sono connessi da un legame magico e condividono i loro PF. Quando uno di essi rischia di scendere sotto 1 PF, i PF degli altri gli sono trasferiti fino a che anche loro non rimangono ad 1 PF.

Il legame può trasferire fino a 20 PF per round ad una persona. Un ammontare maggiore distrugge il legame e fa terminare l'incantesimo, che altrimenti finisce quando tutti i partecipanti raggiungono 1 PF.

I legami possono essere allungati fino a 10 m e non sono intralciati da oggetti fisici. Quando allungato ad una distanza maggiore, un legame si rompe e la persona non fa più parte dell'incantesimo. I legami possono essere tagliati da armi magiche (CA -5).

Una **Individuazione del Magico** rivela una rete di legami che connettono tutti i partecipanti. Un **Dissolvi Magie** può spezzare l'incantesimo.

Incantesimi di Quinto Livello

Lista degli Incantesimi

1. Rigenerazione Minore

Rigenerazione Minore

Guarigione

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 80 minuti + 10 minuti per livello

Tempo di lancio: 2 round

Area d'effetto: 1 persona

Componenti: V, S

Tiro Salvezza: Nessuno

Creatore: Ruderion Truefaith (Rudi van de Wetering)

Dopo il lancio di questo incantesimo, la naturale rigenerazione delle ferite è visibilmente accelerata. Ogni 10 minuti viene infatti curato 1 PF, a meno che non sia stato perso a causa di avvelenamento, certi incantesimi o poteri psionici.

La durata del periodo di recupero dipende dal livello del chierico. Se il beneficiario ha un bonus di Costituzione, guarisce un numero di PF pari al doppio di questo.

La rigenerazione accelerata può essere pericolosa. Se più di una **Rigenerazione Minore** viene lanciata su una stessa persona in uno stesso giorno, il bersaglio rischia la perdita permanente di un punto di Costituzione.

Indice Alfabetico degli Incantesimi

Analisi delle Formazioni Sotterranee (Str 3)	13
Auto-Duplicazione (Str 2)	9
Braccio Prolungato (Sac 2)	23
Campo di Ostilità (Str 1)	6
Campo Energetico (Str 2)	9
Campo Energetico Migliorato (Str 3)	13
Carica Elettrica (Sac 1)	20
Concentrazione Profonda (Sac 1)	20
Controlla Orchi (Str 5)	18
Cortina di Fuoco Illusoria (Sac 1)	20
Creare Convinzioni (Str 1)	6
Disco Levitante Manovrabile (Str 2)	10
Distruggi Non Morti (Sac 2)	23
Dita Fiammeggianti (Str 3)	13
Evoca Quinonneki (Str 3)	13
Flessibilità (Str 4)	17
Freccia Accelerante (Sac 1)	21
Freccia Magica Clericale (Sac 1)	21
Identificare Migliorato (Str 2)	10
Individuare Possibili Epicentri Futuri (Str 3)	14
Individuazione delle Scosse Lievi (Str 2)	10
Intelligenza Sublime (Str 3)	14
L'Incredibile ma Vero Incantesimo di Ruderion per Rivitalizzare Endoras (Sac 2)	23
Legame Fisico (Sac 3)	25
Messerschmidt (Str 4)	17
Nullificare (Str 3)	14
Pacificazione Totale (Str 1)	6
Personalità Ardente (Str 4)	17
Pittore Fantasma 1 (Str 1)	7
Reidratare (Str 2)	11
Reidratazione Continua (Str 3)	15
Rete Anti-uomo (Str 2)	11
Rigenerazione Minore (Sac 5)	26
Sbalzare Via (Str 1)	7
Scacciare Non Morti Potenziato (Sac 1)	22
Scherzo della Spada in Fune (Str 2)	11
Scudo di Protezione (Str 1)	7
Scudo Scattante (Str 3)	15
Sminuire (Str 1)	8
Sonno Migliorato (Str 2)	11
Spada in Fune Migliorato (Str 3)	15
Spietrificare (Str 3)	16
Stelle Cadenti (Sac 2)	24
Trova Non Morti (Sac 1)	22
Visione Notturna Potenziata (Sac 1)	22

Incantesimi per Scuole e Sfere

Incantesimi degli Stregoni

Alterazione

Campo Energetico (2)
Campo Energetico Migliorato (3)
Disco Levitante Manovrabile (2)
Dita Fiammeggianti (3)
Evoca Quinonneki (3)
Flessibilità (4)
Intelligenza Sublime (3)
Messerschmidt (4)
Personalità Ardente (4)
Reidratare (2)
Reidratazione Continua (3)
Sbalzare Via (1)
Scherzo della Spada in Fune (2)
Scudo di Protezione (1)
Scudo Scattante (3)
Sminuire (1)
Spada in Fune Migliorato (3)
Spietrificare (3)

Divinazione Minore

Analisi delle Formazioni Sotterranee (3)
Identificare Migliorato (2)
Individuare Possibili Epicentri Futuri (3)
Individuazione delle Scosse Lievi (2)

Evocazione/Attrazione

Messerschmidt (4)
Nullificare (3)
Pittore Fantasma 1 (1)

Illusione/Visione

Auto-Duplicazione (2)

Incantamento/Charme

Campo di Ostilità (1)
Controlla Orchi (5)
Creare Convinzioni (1)
Pacificazione Totale (1)
Sonno Migliorato (2)

Invocazione/Apparizione

Rete Anti-uomo (2)

Necromanzia

Reidratare (2)
Reidratazione Continua (3)
Sbalzare Via (1)
Sminuire (1)

Scongiorazione

Scudo di Protezione (1)

Incantesimi dei Sacerdoti

Basilare

Concentrazione Profonda (1)

Combattimento

Distruggi Non Morti (2)
Freccia Accelerante (1)
Freccia Magica Clericale (1)

Divinazione

Trova Non Morti (1)
Visione Notturna Potenziata (1)

Elementale

Carica Elettrica (1)
Cortina di Fuoco Illusoria (1)

Evocazione

Braccio Prolungato (2)

Guarigione

L'Incredibile ma Vero Incantesimo di
Ruderion per Rivitalizzare Endoras (2)
Rigenerazione Minore (5)

Necromanzia

Legame Fisico (3)
Scacciare Non Morti Potenziato (1)

Vegetale

Freccia Accelerante (1)
Freccia Magica Clericale (1)
Stelle Cadenti (2)

Elenco delle abbreviazioni usate

CA	Classe d'Armatura
cm	Centimetro/i
d	Dado/i (tipo di)
DV	Dado Vita
kg	Chilogrammo/i
km	Chilometro/i
m	Metro/i
M	Componente materiale di incantesimo
MO	Moneta/e d'Oro
PF	Punti Ferita
s	Secondo/i
S	Componente somatica di incantesimo
Sac	Sacerdote/i
Str	Stregone/i
THACO.	Tiro per Colpire Classe di Armatura 0
TS	Tiro Salvezza
V	Componente verbale di incantesimo

*Il manuale di riferimento per i termini e le procedure relative agli incantesimi contenuti in questo Compendio è il **Manuale del Giocatore di Advanced Dungeons & Dragons, Edizione Italiana** a cura della Twenty Five Edition Srl.*



Indice

Gli Autori	2
Prefazione del Maestro Ricercatore	4
Gli Incantesimi dei Maghi	5
Incantesimi di Primo Livello	6
Incantesimi di Secondo Livello	9
Incantesimi di Terzo Livello	13
Incantesimi di Quarto Livello	17
Incantesimi di Quinto Livello	18
Le Preghiere dei Chierici.	19
Incantesimi di Primo Livello	20
Incantesimi di Secondo Livello	23
Incantesimi di Terzo Livello	25
Incantesimi di Quinto Livello	26
Indice Alfabetico degli Incantesimi	27
Incantesimi per Scuole e Sfere	28
Elenco delle abbreviazioni usate	29

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il compilatore di questo manuale non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Il compilatore si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il proprio diritto morale ad essere noto come il traduttore e compilatore del presente manuale "Compendio Magico d'Inediti Incantesimi".

Il copyright del testo inedito in lingua originale è di Erik van Vliet. Le immagini sono copyright di Hannah Fraser, e sono utilizzate con il permesso scritto dell'autrice. La traduzione è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore del manuale. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale - integralmente o parzialmente - in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note all'autore.

Il manuale "Compendio Magico d'Inediti Incantesimi" può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale "Compendio Magico d'Inediti Incantesimi" implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

AD&D ed **Advanced Dungeons & Dragons** sono marchi registrati della *TSR Inc.*, una divisione della *Wizards of the Coast Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale AD&D ufficialmente approvato.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Compendio Magico d'Inediti Incantesimi

Una raccolta di incantesimi inediti per Stregoni e Sacerdoti, che permettono di ampliare la gamma delle scelte a disposizione dei lanciatori di magia. Raccolte con pignoleria tutta gnomica dall'illustre archeologo Mistroom Everglance, queste nuove formule magiche racchiudono il sapere di alcuni dei piu' grandi maestri delle arti arcane.

Studiati per soddisfare anche gli incantatori piu' esigenti, questi 45 incantesimi non possono mancare nel bagaglio di ogni mago o chierico che si rispetti!

