

# *Il Tomo della Sapienza Arcana*



CHIMERAE



# Il Tomo della Sapienza Arcana

Questo volume nasce dall'idea di riunire in un unico manuale alcune raccolte di incantesimi scritte da appassionati per diversi giochi di ruolo. In effetti, all'interno del Tomo è possibile trovare ben dieci differenti serie di incantesimi per *Advanced Dungeons & Dragons*, *Advanced HeroQuest*, *Dungeons & Dragons*, *Lex Arcana* e *Tunnels & Trolls*. Il nostro ringraziamento va a tutti coloro che hanno aderito con entusiasmo al progetto, consentendoci di pubblicare gratuitamente le loro opere all'interno di questa antologia magica:

★ Massimo "Xarabas" Bocconi	<a href="mailto:xarabas@laroccaforte.it">xarabas@laroccaforte.it</a>	<a href="http://www.laroccaforte.it">www.laroccaforte.it</a>
★ Garen Ewing	<a href="http://www.garenewing.co.uk/contact.html">www.garenewing.co.uk/contact.html</a>	
★ "Jolly"	<a href="http://www.laroccaforte.it">www.laroccaforte.it</a>	
★ Stefano Lorenzi	<a href="mailto:stefano@regole.it">stefano@regole.it</a>	
★ Edoardo "Eddy" Mauro	<a href="mailto:eddy@laroccaforte.it">eddy@laroccaforte.it</a>	<a href="http://www.laroccaforte.it">www.laroccaforte.it</a>
★ Daniele "Daneel" Moroni	<a href="mailto:daneel@laroccaforte.it">daneel@laroccaforte.it</a>	<a href="http://www.laroccaforte.it">www.laroccaforte.it</a>
★ Lorenzo "tengwarmaster" Sponza	<a href="http://www.fucinedifeanor.com">www.fucinedifeanor.com</a>	
★ Toco	<a href="http://fly.to/tocosnest">http://fly.to/tocosnest</a>	
★ Gianmatteo Tonci	<a href="mailto:tosattearp@yahoo.it">tosattearp@yahoo.it</a>	

## Illustrazione di copertina:

Benjamin F. Battiste

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/b/a/battiste/battiste.html>

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2007 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

[chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

#CHE4 - 1ª Edizione - Aprile 2007





# *I Grimori di Har e Kedhraal*

Raccolta di incantesimi dei Maghi per *Advanced Dungeons & Dragons*  
di Stefano Lorenzi

## *Lista degli Incantesimi*

### *Primo Livello*

Aroma  
Raffinata presenza  
Scaglie di ghiaccio  
Stormo d'aghi

### *Secondo Livello*

Folletto scacciasolitudine  
Protagonismo  
Pugno devastante di Har

### *Terzo Livello*

Fuoco Spirituale di Kedhraal  
Puzzo pestilenziale  
Sotterramento  
Toc Toc!

### *Quarto Livello*

Adesso basta!  
Arpione incantato  
Cascata di perline  
Danza della morte  
Lampi di Har  
Palline di fuoco  
Saccheggiatori di Har  
Teschio animato di Kedhraal

### *Quinto Livello*

Mani viventi di Kedhraal  
Esplosioni di Har  
Fuochi belli  
Spirito di emulazione  
Sputi di Har  
Trottola infernale di Har

### *Sesto Livello*

Alito di fiamma  
Casino  
Evocazione di Har  
Giga bibendi  
Heavy rock hard music  
Macchina da guerra di Har  
Sogno assassino

### *Settimo Livello*

Artiglieria di Har  
Guardia del corpo di Har  
Macchina da guerra avanzata di Har





## *Incantesimi del Primo livello*

### **Aroma**

*Scuola: Alterazione*

*Raggio d'azione: Tocco*

*Area d'effetto: 1 m.c./livello*

*Durata: 1 giorno/livello*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro Salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S, M*

Con tale incantesimo il mago può donare un aroma a scelta a qualsiasi cosa tocchi. Creature viventi hanno diritto ad un TS contro Veleno. Oltre all'odore muta anche il gusto, così l'acqua diventa vino (non il colore), pane insipido diviene focaccia, e via dicendo. Se una creatura cambia aroma, anche il sapore della carne assumerà il nuovo gusto. Per ogni livello, il mago può cambiare aroma ad un metro cubo di materiale.

Materiale: un naso di qualsiasi materiale (non si consuma).

### **Raffinata presenza**

*Scuola: Incantamento/Charme*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Il mago*

*Durata: Permanente*

*Tempo di lancio: 1*

*Tiro Salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Con questo incantesimo il mago si ripulisce, si pettina, si ordina i vestiti, si profuma, diviene insomma una presenza elegante e raffinata. Ottimo incantesimo dopo le fatiche di un'avventura ed in ogni relazione sociale, anche per le relazioni galanti con il sesso opposto.

Materiale: una scaglia di sapone, un pettine in osso (che non si consuma).

### **Scaglie di ghiaccio**

*Scuola: Illusione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Il mago*

*Durata: 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 1*

*Tiro Salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S, M*

Tramite questa magia il mago lancia attorno a sé una manciata di scaglie di vetro che iniziano a vorticare attorno alla sua figura, restituendo l'immagine del mago riflessa in migliaia di piccoli prismi. La figura del mago si intravede soltanto attraverso il vortice di forme prismatiche. Questo all'inizio. Un TS contro Incantesimi permette di identificare con chiarezza la sagoma del mago, senza subire gli effetti della magia. L'efficacia consiste nella penalità di -6 ai TPC con armi da lancio dirette contro il mago. Non influenza gli attacchi corpo a corpo.

Materiale: una manciata di scaglie di vetro.

### **Stormo d'aghi**

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 45 m*

*Area d'effetto: 1 o più obiettivi*

*Durata: Istantaneo*

*Tempo di lancio: 1*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Crea attorno al mago una miriade di puntini luminescenti, in realtà aghi. Vengono prodotti 2 aghi per livello del mago (al 5° livello vengono prodotti  $5 \times 2 = 10$  aghi).

Questi aghetti si comportano come i dardi incantati, colpendo automaticamente l'obiettivo e causando 1 PF ogni ago. Possono essere diretti su un obiettivo o più obiettivi.

Materiale: un ago di metallo.





## *Incantesimi del Secondo livello*

### **Folletto scaccia-solitudine**

*Scuola: Invocazione/Apparizione,  
Evocazione/Attrazione*

*Raggio d'azione: Speciale*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 turno/livello*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro Salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S*

Evoca una creatura extradimensionale, che assume la forma di un piccolo folletto (alto circa 1 m), vivacemente addobbato con vestiario brillante. Il folletto è simpatico, intelligente (Int 13 o più), e può discutere con il mago di qualsiasi argomento. Inoltre, è molto servizievole, prepara da mangiare (conosce molte ricette), porta gli oggetti ecc... In poche parole, adempie ai compiti datigli dal mago.

Non può combattere (non ne ha la forza e le capacità). La durata dell'incantesimo è di 1 turno ogni livello del mago, poi il folletto si congederà, salutandolo educatamente.

### **Protagonismo**

*Scuola: Illusione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 round*

*Tempo di lancio: 1*

*Tiro Salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S*

Tramite tale incantesimo, il mago può creare un'allucinazione visiva reale che serve come introduzione alla sua presenza. Tipici usi di simile magia possono essere immagini di oscuramento e fulmini mentre il mago sottolinea un concetto, lo squillo di trombe mentre arriva il

mago, il raggio di sole che illumina il mago e via dicendo. Tutti coloro che vedono o possono vedere ed udire il mago vedranno e sentiranno anche gli effetti del Protagonismo, che può al massimo durare un round.

### **Pugno devastante di Har**

*Scuola: Alterazione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Un obiettivo*

*Durata: 1 round*

*Tempo di lancio: 2*

*Tiro Salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S*

Il pugno del mago, con tale incantesimo, diviene più grosso e si carica di una poderosa energia. Per un colpo soltanto, con un T<sub>pC</sub> ed un bonus di +4, il mago può infliggere numerosi danni ad un obiettivo.

Ogni livello del mago, il pugno infligge 2 PF ed ha l'1 % ogni PF inflitto di mettere la vittima K.O. Inoltre, il colpo scaglia le creature di taglia Piccolissima a 3d6+6 m di distanza, quelle di taglia Piccola a 2d6+6 m, quelle di taglia Media a 1d6+6 m e quelle di taglia Grande a 1d6 m.

Se il mago manca il bersaglio, deve eseguire con successo un tiro Destrezza o cadrà a terra goffamente.

## *Incantesimi del Terzo livello*

### **Fuoco spirituale di Kedhraal**

*Scuola: Evocazione/Attrazione, Necromanzia*

*Raggio d'azione: 72 m*

*Area d'effetto: Sfera di 3 m di raggio*

*Durata: Istantaneo*

*Tempo di lancio: 3*

*Tiro Salvezza: ½*

*Componenti: V, S, M*





Con questa magia, il mago convoglia una considerevole fonte di potere nelle sue mani, attingendo alla sua forza spirituale. Questa energia può venir scagliata sino a 72 m di distanza, esplodendo in una nube azzurra ed incendiando con un fuoco azzurro e freddo, tutto ciò che si trova nell'area d'effetto.

Solo le creature che possiedono un'anima ne sono colpite e subiscono 1d10 punti di danno per ogni PF che il mago sacrifica per lanciare l'incantesimo, sino ad un massimo di 8d10 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Incantesimi.

Il mago può recuperare i PF spesi con le normali cure o riposo.

Materiale: una gemma azzurra (che non si consuma) ed una stilla di sangue del mago proporzionale alle ferite inflitte.

### **Puzzo pestilenziale**

*Scuola: Illusione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: 36 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 3*

*Tiro Salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S, M*

La magia crea un puzzo micidiale nel raggio d'azione. Al momento del lancio, il mago esegue una pernacchia, che si trasforma in una specie di rumore vibrante basso e sconcio. L'odore è terribile. Ogni creatura nel raggio ha una penalità di -2 al T<sub>PC</sub>. Inoltre, chi non supera un TS contro Veleno è scosso da conati di vomito sino a quando non riesce il TS (uno ogni round).

A 12 metri dal mago, il puzzo diviene più forte, ed il TS ha una penalità di -1. Inoltre, chi non lo supera porta con se il puzzo per 1d6 turni.

Ad 1 metro dal mago il puzzo è pestilenziale, il TS ha una penalità di -2 e la penalità al T<sub>PC</sub> è di -4. Il mago è immune alla puzza.

Materiale: feci secche, uova marce.

### **Sotterramento**

*Scuola: Alterazione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Il mago*

*Durata: 1 turno/livello*

*Tempo di lancio: 1*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S*

Con questo incantesimo, il mago si squaglia letteralmente trasudando nel terreno sottostante. Ogni suo organo, osso, strato epidermico si fluidifica e l'unica cosa che rimane del mago al suolo è il suo equipaggiamento.

In questa nuova forma può essere danneggiato solo da effetti che colpiscano l'area in profondità, altrimenti non può essere ferito.

La sua forma "fluida" può spostarsi molto lentamente nel sottosuolo, ad una velocità di soli 3 m/round.

Una volta che l'incantesimo viene interrotto, il mago riacquista fisicità, risorgendo dal terreno senza alcun indumento od oggetto.

### **Toc Toc!**

*Scuola: Evocazione/Attrazione*

*Raggio d'azione: 120 m*

*Area d'effetto: Il mago*

*Durata: 1 turno*

*Tempo di lancio: 3*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Tale incantesimo evoca un gigantesco ariete magico, che balzerà su qualsiasi porta, muro od





ostacolo indicato dal mago. Viene creato un ariete ogni 5 livelli del mago.

L'ariete causa agli oggetti  $6d10+10$  punti di danno. I vari arieti creati possono essere conglobati in un unico ariete che causa la somma dei danni all'oggetto colpito.

Se usato contro creature viventi, l'ariete non avrà effetto, attraversandole. Una volta colpito l'oggetto, l'ariete scompare.

La durata dell'ariete è di 1 turno, in cui rimane al servizio del mago finché non viene lanciato.

Materiale: maniglia di porta (che non si consuma).

## *Incantesimi del Quarto livello*

### **Adesso basta!**

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 3 m*

*Area d'effetto: Sfera del raggio di 3 m*

*Durata: Istantaneo*

*Tempo di lancio: 1*

*Tiro salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S*

Si tratta di un'unica, imperiosa parola, seguita da un gesto sprezzante con la mano. Seguirà un'immensa esplosione di energia con epicentro il mago, capace di sbalzare via ogni creatura entro 3 m dal mago.

L'esplosione, dal pirotecnico colore azzurro luminoso, scaglierà a  $2d6+6$  m di distanza creature fino a 5 DV, mentre quelle con 6 o più DV hanno diritto ad un TS contro Incantesimi, con penalità di -1 ogni livello di differenza tra quello del mago ed i DV della creatura.

Le ferite inflitte sono relative alla durezza del punto di caduta ed ammontano ad  $1d6$  punti di

danno per ogni 3 m di caduta per luoghi duri,  $1d3$  punti di danno per ogni 3 m di caduta per luoghi normali ed 1 punto di danno per ogni 3 m di caduta per luoghi soffici.

### **Arpione incantato**

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 60 m + 10 m/livello*

*Area d'effetto: 1 o più obiettivi*

*Durata: Istantaneo*

*Tempo di lancio: 4*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S*

Versione potenziata del dardo incantato, permette al mago di creare un arpione magico che colpisce automaticamente l'obiettivo.

I danni causati dall'arpione sono di  $3d4+3$  PF, ed ogni 5 livelli viene creato un arpione in più (2 al 6°, 3 all'11° e così via), sino ad un massimo di cinque arpioni.

### **Cascata di perline**

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 12 m*

*Area d'effetto: Sfera del diametro di 12 m*

*Durata: 10 round + 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 4*

*Tiro salvezza: Speciale*

*Componenti: V, S, M*

La mano chiusa a pugno, poi improvvisamente aperta verso i nemici, ed ecco scaturire una vera e propria cascata di biglie magiche unte e rotonde. Tale valanga è in grado di ricoprire una zona di 12 m di diametro e la durata delle perline è di 10 round più uno ogni livello del mago.

Chiunque passi nella zona deve eseguire un TS contro Incantesimi o cadere, e continuare sino a superarlo. Cavalli o creature non stabili cadono automaticamente. Altre creature





particolari possono avere bonus o penalità a discrezione del DM.

Terminato il tempo dell'incantesimo, le palline divengono polvere.

Materiale: una manciata di perline.

## Danza della morte

*Scuola: Incantamento/Charme*

*Raggio d'azione: 72 m*

*Area d'effetto: 1 creatura/livello*

*Durata: 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 4*

*Tiro salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S, M*

Mediante tale incantesimo il mago sposta il baricentro della vittima, causandole forti squilibri ed un movimento goffo e deforme. Per ogni livello di esperienza, il mago può colpire una creatura.

Un TS contro Incantesimi può evitare l'effetto, ma una penalità di -2 è applicata se gli obiettivi sono meno della metà di quelli massimi, oppure di -4 se l'obiettivo è uno soltanto.

Una creatura con il baricentro spostato si muove a metà della sua velocità normale, la sua Destrezza effettiva è dimezzata, ha una penalità di +4 alla CA, di -4 ai TpC e di +4 all'Iniziativa. Creature dall'equilibrio normalmente precario possono subire effetti peggiori da questa magia, come l'immobilità assoluta o simili.

Appena lanciata, la magia costringe inoltre la vittima ad un tiro Destrezza oppure ad un TS contro Paralisi, pena l'immediata caduta a terra.

Materiale: un filo con un peso in piombo ed una piccola calamita (che non si consumano).

## Lampi di Har

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: Variabile*

*Area d'effetto: Il mago*

*Durata: Istantaneo*

*Tempo di lancio: 4*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Con questo incantesimo, il mago espande attorno a sé una sfera di lampi azzurri capaci di provocare ferite a chiunque si trovi nel raggio d'efficacia.

Per ogni livello di esperienza, il mago causa 1 punto di danno, oppure estende il raggio d'azione di 3 m. Possono essere combinati i due effetti (un mago del 7° livello potrebbe decidere di usare quattro livelli per le ferite, infliggendo quindi 4 PF, e tre livelli per la gittata, estendendola quindi a 9 m). Il fulcro dei lampi è il mago.

Materiale: bacchetta di cristallo.

## Palline di fuoco

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 72 m*

*Area d'effetto: Sfera di 3 m di raggio*

*Durata: 6 round*

*Tempo di lancio: 4*

*Tiro salvezza: ½*

*Componenti: V, S, M*

Con tale incantesimo, vengono create tante piccole palle di fuoco che vorticano attorno al mago finché non sono lanciate.

Ogni tre livelli il mago crea due palline di fuoco. Ogni pallina, quando lanciata, raggiunge automaticamente l'obiettivo, causando 1d6 punti di danno. Le palline possono essere lanciate su più obiettivi o sullo stesso.

I danni sono inflitti nel raggio di 3 m e possono essere dimezzati dalla vittima con un TS contro Incantesimi.





Durante la gravitazione attorno al mago, dopo il terzo round (se non lanciate prima), vi è un 10% di possibilità che collidano con il mago, causandogli 1 punto di danno per ogni pallina, dopo il quinto round la percentuale è del 20%, del 50% al sesto round, al settimo collidono automaticamente.

Materiale: zolfo.

### Saccheggiatori di Har

*Scuola: Invocazione/Apparizione,  
Evocazione/Attrazione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: 10 m/livello*

*Durata: 1 round ogni 2 livelli*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Crea un mini esercito di demonietti con sembianze di gremlins che, all'ordine del mago, balzano sulla zona obiettivo e la scandagliano senza scrupoli, trovando ogni oggetto minimo che vi si nasconda o che sia semplicemente presente. Gli oggetti vengono recuperati, e divisi per tipo da una congrega di catalogatori, quindi depositi ai piedi del mago.

Ogni round possono essere recuperati 10 oggetti per ogni livello del mago. Il mago può impartire ogni round l'ordine di cercare un particolare tipo di oggetti, che vengono recuperati per primi.

L'area da scandagliare è di 10 m di raggio ogni livello del mago. Vi è il 5% di possibilità per livello del mago che vengano trovati scomparti segreti durante la raccolta.

La durata dell'incantesimo è di un round ogni 2 livelli del mago. Eventuali problemi di raccolta vengono segnalati con un rapporto al mago. Le

creaturine parlano un linguaggio militaresco, comprensibile al mago.

Materiale: un piatto d'oro a quattro scomparti (che non si consuma).



### Teschio animato di Kedhraal

*Scuola: Scongjurazione,  
Incantamento/Charme*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 turno/livello*

*Tempo di lancio: 4*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Tramite questo incantesimo, il mago incanta il teschio del suo bastone, animandolo e facendo in modo che volteggi attorno alla sua figura per bloccare gli attacchi mirati alla sua persona.

Gli attacchi a distanza condotti con armi normali vengono intercettati dal teschio senza che questi subisca danni, mentre gli attacchi con proiettili incantati e tutti quelli corpo a corpo vengono intercettati e causano danni pieni al teschio. Attacchi ad area o incantesimi diretti al mago non sono bloccati in alcun modo.

Il teschio possiede 3 PF per ogni livello del mago, ha la stessa CA del mago ed intercetta un massimo di un attacco ogni due livelli del mago. In caso di attacco che produce più PF di quelli del teschio, questo va in frantumi e lascia passare il surplus sul mago.

Materiale: un teschio di qualsiasi tipo (che si consuma solo se distrutto), una goccia del proprio sangue ed un lembo di mantello nero.





## *Incantesimi del Quinto livello*

### **Mani viventi di Kedhraal**

*Scuola: Necromanzia, Alterazione*

*Raggio d'azione: 6 m/livello*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Questo incantesimo piuttosto crudo permette al mago di staccare le sue stesse mani dal corpo ed inviarle a combattere ad una distanza di controllo pari a 6 m per ogni livello del mago.

Le mani combatteranno proprio come il mago, semplicemente saranno più difficili da colpire (bonus di -6 alla CA del mago), potranno inoltre lanciare ogni tipo di incantesimo da tocco oppure da lancio dalla zona ove si trovano.

Ogni mano possiede la metà dei PF del mago. Se portata a 0 PF la mano muore, causando al mago un dolore lancinante e la perdita della mano stessa (tiro shock corporeo per evitare lo svenimento) ed in ogni caso la perdita di metà dei PF. L'incantesimo deve quindi essere lanciato con prudenza.

Materiale: una lama di rasoio lasciata immersa per tre giorni nel sangue del mago (che non si consuma), un pelo di pantera distortente ed una goccia di colla.

### **Esplosioni di Har**

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 120 m*

*Area d'effetto: 3 m/livello*

*Durata: Istantaneo*

*Tempo di lancio: 5*

*Tiro salvezza: ½*

*Componenti: V, S, M*

Con questa magia è possibile creare dal suolo numerose esplosioni a raffica che investono l'area d'effetto. Ogni creatura nella zona subisce i danni delle esplosioni, a parte il mago.

Ogni 2 livelli del mago, le esplosioni causano 1d6 punti di danno, dimezzabili con TS contro Soffio.

L'esplosione colpisce solo creature al livello del terreno. L'area d'efficacia è di 3 m per ogni livello del mago. Come effetto secondario, il suolo viene devastato da molti piccoli crateri.

Materiale: polvere pirica, fiammifero.

### **Fuochi belli**

*Scuola: Illusione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Sfera del raggio di 36 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 5*

*Tiro salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S, M*

Con questo incantesimo, il mago lancia sopra di sé una miriade di fuochi d'artificio coloratissimi ed ipnotici. Ogni creatura nel raggio d'azione verrà ipnotizzata dai fuochi belli, rimanendo allibita a gustarsi lo spettacolo.

Ogni creatura ha diritto ad un TS contro Incantesimi. In caso di successo, non verrà ipnotizzata per tutto il resto dell'incantesimo.

Per tutta la durata della magia il mago non può fare altre azioni se non difendersi corpo a corpo. Se il mago esce dall'area d'effetto, cessano i fuochi.

L'incantesimo non discerne amici o nemici, ed una creatura ipnotizzata si libera dall'effetto se attaccata.

Materiale: polvere pirica.





## Spirito di emulazione

*Scuola: Incantamento/Charme*

*Raggio d'azione: 60 m + 10 m/livello*

*Area d'effetto: 1 creatura/livello*

*Durata: 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 5*

*Tiro salvezza: Neg.*

*Componenti: V, S, M*

Tale magia permette di creare nelle vittime un potente spirito di emulazione nei confronti del mago. Ogni creatura colpita che fallisce un TS contro Incantesimi si blocca sul posto ed inizia a fare le stesse mosse che fa il mago. Se il mago si avventa contro qualcuno, le vittime influenzate dalla magia si avventeranno contro qualcuno, il primo a tiro (sia esso un compagno, un PG, un nemico), se il mago si picchia la testa con un ramo, si picchieranno la testa con l'oggetto più vicino a disposizione.

Se una creatura in emulazione viene attaccata, si libera dall'incantesimo. Per ogni 6 PF autoinflitti, ogni creatura ha diritto ad un altro TS contro Incantesimi.

Materiale: piuma di pappagallo.

## Sputi di Har

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 6 o 12 m*

*Area d'effetto: 6 o 12 m*

*Durata: 1 turno*

*Tempo di lancio: 5*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Con tale magia il mago assume la capacità di sputare proiettili infuocati. Per ogni livello del mago, può essere creata la capacità offensiva di due sputi-proiettile.

Ogni sputo causa 1d4+1 punti di danno, occorre un TpC contro CA 10 per colpire

l'avversario, la gittata è di 6 m, e possono essere lanciati due sputi per round.

Ogni round preparato a mescolare lo sputo, crea uno sputacchione più potente, liberabile in una sola volta, che causa la somma dei danni degli sputi accumulati. In questo caso, la gittata è di 12 m, ed il massimo accumulo è di 5 round, quindi 10d4+10 punti di danno.

Allo scadere dell'incantesimo, ogni sputo rimasto nella bocca del mago gli causa 1 punto di danno.

Materiale: saliva, mezzo litro d'acqua da bere al termine dell'incantesimo (oppure per 1d6 ore non sarà possibile pronunciare ulteriori incantesimi).

## Trottola infernale di Har

*Scuola: Alterazione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: Il mago*

*Durata: 1 round/livello*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: ½*

*Componenti: V, S, M*

Con tale magia, il mago diviene paonazzo, inizia a fumare, poi a fiammeggiare ed a vorticare su sé stesso, divenendo una trottola di fuoco.

Una volta individuato l'obiettivo, la trottola andrà verso di esso con un tiro Costituzione favorevole, altrimenti prenderà una direzione casuale. Ogni round il mago può cambiare direzione con il tiro Costituzione.

In corpo a corpo, la trottola infligge 4d6+4 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Soffio. Proiettili non magici ed attacchi corpo a corpo non colpiscono il mago, poiché l'arma si scioglie prima dell'impatto.

La trottola incendia tutto ciò che è infiammabile.





Al termine dell'incantesimo il mago, afflitto da vampate di calore, avrà una penalità -2 ai TpC ed alla CA per 1 d6 turni.

Materiale: petrolio da bere, un fiammifero, 1 litro d'acqua (oppure il mago subisce 1 d6 punti di danno).

## ***Incantesimi del Sesto livello***

### **Alito di fiamma**

*Scuola: Alterazione, Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 12 m*

*Area d'effetto: Il mago*

*Durata: 1 turno*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: ½*

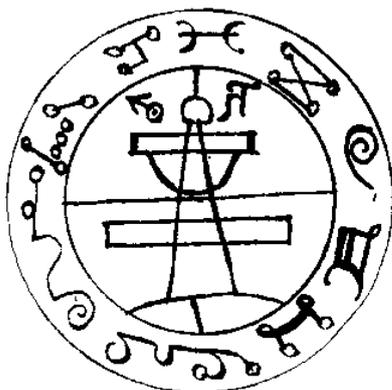
*Componenti: V, S, M*

Mediante l'alito di fiamma, il mago può caricarsi di un soffio di fuoco capace di infliggere in un cono di 12x3 m tanti PF quanti quelli del mago al momento del lancio, dimezzabili con TS contro Soffio.

Il mago può scegliere se soffiare il fuoco in una sola volta o distribuirlo in più soffi, la somma delle ferite non può comunque eccedere i PF del mago.

Al termine dell'incantesimo, tutti i PF non "soffiati" vengono inflitti al mago.

Materiale: scaglia di drago rosso.



### **Casino**

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 0*

*Area d'effetto: 36 m*

*Durata: 1 turno*

*Tempo di lancio: 6*

*Tiro salvezza: Speciale*

*Componenti: V, S, M*

Con questo incantesimo, il mago produce una tremenda confusione nel raggio di 36 m. Nella zona si udiranno rumori assordanti, risate, sbuffi di fumo che spuntano da gayser intermittenti, e delle creature tipo folletti, molto colorate, compariranno nella zona, iniziando a correre, gridare, sputacchiare, aggrapparsi ai pantaloni del nemico, saltellare impazziti, svolazzare (quelli alati), infastidendo chiunque eccetto il mago.

Ognuno nel raggio d'azione deve eseguire un TS contro Incantesimi, oppure lasciarsi trascinare nella confusione, gridando e divertendosi, sino al termine della magia. Se il primo TS riesce, occorre farne un altro ad ogni round, oppure rimanere per il round in corso.

Anche se i pupazzetti vengono attaccati non muoiono, anzi, fanno ancora più casino, spezzettati, tagliati in due o peggio.

Con la concentrazione il mago può deviare ogni arma da tiro non magica, intercettando i colpi con i pupazzetti.

Se qualcuno si avvicina, il mago può attaccare con soffi di fumo che causano i PF di danno ogni round e comunque il mago, per effetto ottico, non rimane mai fermo e per colpirlo occorre effettuare con successo un TS contro Incantesimi

Il casino si sposta con il mago, oppure può essere lasciato in un luogo fisso.

Materiale: tre biglie di vetro colorato.





## Evocazione di Har

*Scuola: Invocazione/Apparizione,*

*Evocazione/Attrazione*

*Raggio d'azione: 108 m*

*Area d'effetto: Area di 36x36 m*

*Durata: 1 round*

*Tempo di lancio: 6*

*Tiro salvezza: ½*

*Componenti: V, S, M*

Evoca un immenso drago dimensionale. L'incantesimo si manifesta con un ruggito possente. Poi nel cielo si formerà un cancello magico, dalle sembianze di un vortice di nubi nere. Dal vortice emergerà un gigantesco drago dimensionale nero che, ruggendo, sorvolerà l'area da colpire, inondandola con un'immensa vampata di fuoco magico.

Ogni creatura presente nell'area d'effetto, escluso il mago, che inondato di fiamme, non subirà danni, perde 10d8 PF, dimezzabili con T.S. contro Soffio.

Il drago di tenebre, lanciato un solo soffio, s'inarcherà e tornerà nel vortice con un ultimo ruggito.

Il drago non può essere colpito da nessuna forma di attacco.

Materiale: biglia nera di vetro.



## Giga bibendi

*Scuola: Alterazione*

*Raggio d'azione: Speciale*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 ora/livello*

*Tempo di lancio: Speciale*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Permette al mago di bere immense quantità di liquidi. In realtà, mentre l'incantesimo è in azione, il liquido è contenuto in una sacca magica.

Vi sono due parole d'attivazione. La prima attiva l'incantesimo. Da quel momento il mago può bere quanto vuole. La seconda parola attiva l'espulsione dei liquidi ingurgitati e da quel momento il mago non può più bere.

Dalla parola d'espulsione, il mago ha un'ora di tempo per espellere tutti i liquidi contenuti. L'espulsione avviene tramite getto liquido dalla bocca, con tre diverse pressioni, che coincidono con le quantità di risucchio.

La prima pressione, di 10 litri al secondo (600 l x round), ha una gittata di 15 m, e causa 1d3 punti di danno. La seconda, di 50 litri al secondo (3.000 l x round), ha una gittata di 24 m e causa 1d6 punti di danno. La terza, di 100 litri al secondo (può essere mantenuta solo per un secondo, poi occorre un round di riposo), causa 1d10 punti di danno fino a 32 m di distanza.

Il mago può attaccare una sola volta per round con qualsiasi pressione, e deve eseguire un TpC contro CA 10.

La quantità di liquidi ingeribili è pari al livello del mago elevato a se stesso e moltiplicato per 100 litri.

Se il liquido non viene espulso in tempo, il mago subisce 1 PF di danno per ogni 100 litri bevuti, sotto forma di diarrea fulminante.

Comunque, al termine dell'incantesimo, per 1d6 turni il mago è tormentato da diarrea, con una penalità di -1 ai TpC ed alla CA.

Materiale: liquidi da assumere.





## Heavy rock hard music

Scuola: *Incantamento/Charme*

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: *Sfera di 18 m di raggio*

Durata: 6 round

Tempo di lancio: 6

Tiro salvezza: *Speciale*

Componenti: *V, S, M*

Usando questo incantesimo, il mago scatena in un'area di 36 m di diametro una musica scatenata e coinvolgente.

Ogni creatura nel raggio d'azione deve eseguire un TS contro Incantesimi, oppure venire controllata dal ritmo ed esibirsi in una danza scombinata e spasmodica. Le creature con meno di 3 DV non hanno diritto a TS.

L'area rifulgerà inoltre di scariche luminose. Ballando per 3 round, le vittime si caricano di energia statica che, dopo 6 round dall'inizio dell'incantesimo, liberano con un ultimo gesto al gran finale, subendo 3d6 PF di danno da elettricità, dimezzabili con TS contro Incantesimi.

Per tutta la durata dell'incantesimo, se si rimane all'interno dell'area di effetto, occorre effettuare il TS ad ogni round per non venire coinvolti nel ballo.

Se le creature ballano per meno di 3 round, subiranno 1d6 o 2d6 (a seconda dei round ballati).

Il mago è immune all'incantesimo e dovrà scandire il ritmo con il tamburo, senza poter effettuare altre azioni. La sua elettricità statica, al gran finale, può essere usata come fulmina magico da 3d6 punti di danno.

Materiale: tamburo (che non si consuma), una gemma del valore di almeno 10 MO.

## Macchina da guerra di Har

Scuola: *Invocazione/Apparizione*

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: *Speciale*

Durata: 1 turno/livello

Tempo di lancio: 1 round

Tiro salvezza: *Nessuno*

Componenti: *V, S, M*

Incantesimo piuttosto complesso, che necessita di materiali pesanti. Quando lanciato, crea una macchina da guerra magicamente propulsa, molto particolare. La macchina compare come uno chassis corazzato barocco da cui spuntano le varie armi.

Il mago si siede sul frontale corazzato, dove prende la guida della macchina.

Le dotazioni offensive della macchina sono multiple. Due balliste brandeggiabili sulle fiancate, capaci di tirare con il THACO del tiratore un colpo per round che infligge 2d10 punti di danno (i dardi sono creati magicamente, ed al termine della magia divengono polvere).

Un ariete frontale in metallo. Il mago, per colpire con l'ariete, deve effettuare un TpC maggiore o uguale a 12, penalizzato di -2 se si tenta di colpire creature di taglia Media o inferiore, con un bonus di +2 se si tenta di colpire creature di taglia Grande, con un bonus di +4 se si tenta di colpire creature di taglia Enorme e con un bonus di +6 se si tenta di colpire creature di taglia Gargantua. L'ariete può colpire soltanto una volta ogni due round e causa 3d6+3 punti di danno.

Sul tetto della macchina vi è un drago in ottone su una piattaforma, che può essere brandeggiato da un copilota, che colpirà con TpC di 10 o più una creatura a round entro 18





m con una fiammata che infligge 4d6 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Soffio.

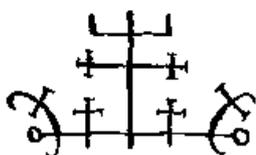
La macchina da guerra è dotata di paratie protettive superiori per proteggere eventuali tiratori, che risulteranno al 75% coperti, e vi è posto per un massimo di quattro tiratori.

Altre peculiarità sono la possibilità di avere ruote chiodate a comando, che dimezzano la velocità ma procedono su qualsiasi terreno (la velocità normale del mezzo è pari a 18), speciali accorgimenti inoltre rendono la macchina anfibia con una velocità marina di 6, oltre alle due lanterne-faro accendibili magicamente capaci di emettere un fascio di luce di 24 m e ad una sirena ululante capace di farsi sentire sino ad un chilometro di distanza.

La macchina da guerra può essere colpita normalmente, ha CA 0 e 120 PF.

Se viene ridotta a 0 PF si guasta e rimane inutilizzabile. I danni non penetrano comunque all'interno del veicolo, se non nel caso in cui un solo colpo infligga più di 20 PF. In questo caso, il danno in eccesso colpirà le persone all'interno. Con la creazione della macchina da guerra vengono evocati anche, a discrezione del mago, tre demonietti simili ai Saccheggianti di Har, con THACO 20, che impiegheranno le armi di bordo (due alle baliste ed uno al drago).

Materiale: un carro a 4 ruote, 100 kg di metallo qualsiasi, una miniatura d'ariete ed una di drago di platino, due lanterne, una sfera di metallo. I componenti si consumano soltanto se la macchina viene distrutta, mentre le due miniature non si consumano in nessun caso.



## Sogno assassino

*Scuola: Incantamento/Charme*

*Raggio d'azione: 120 m*

*Area d'effetto: Una creatura vivente*

*Durata: Speciale*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: Speciale*

*Componenti: V, S, M*

Si tratta di una speciale versione della maledizione. Viene lanciata verso un obiettivo vivente, che non si accorgerà del fatto. Tale incantesimo agirà durante il sonno della vittima.

Un sogno terribile proietterà la vittima in una corsa onirica per la salvezza. Ogni vittima manifesta un particolare tipo di sogno, ma i risultati sono sempre gli stessi. Occorre effettuare due TS contro Morte. Il primo pregiudica le penalità al secondo e causa comunque un segno tangibile (piante dei piedi tagliate, parti bruciate, cicatrici sanguinanti). A seconda di quanto si è fallito il primo TS, questa sarà la penalità al secondo. Chi fallisce il secondo TS, muore nel sonno. Una volta superati i due TS, la maledizione scompare.

Materiale: una piuma ed una goccia di sangue.

## Incantesimi del Settimo livello

### Artiglieria di Har

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: 300 m*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 turno/livello*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: ½*

*Componenti: V, S, M*

Con questa magia è possibile evocare una batteria di artiglieri governata dai conosciuti demonietti.





Per ogni livello del mago viene creato un cannone, servito da tre demonietti. Il cannone ha un solo colpo, poi si danneggia. Ogni cannone può lanciare a comando un proiettile di fuoco, simile ad una piccola palla di fuoco, ad una distanza massima di 300 m.

Il proiettile esplose, causando 2d6 punti di danno nel raggio di 3 m, dimezzabili con TS contro Incantesimi. I cannoni rimangono nel luogo dell'evocazione sino al termine dell'incantesimo.

I demonietti possono sparare su un singolo obiettivo o su più obiettivi, simultaneamente o a scariche. Non possono attaccare se non sparando con il cannone. Se attaccati, fuggiranno in tondo per tornare sempre al cannone.

Materiale: 1 kg di polvere pirica ed un tubo di ferro cavo lungo 2 m.

## Guardia del corpo di Har

*Scuola: Scongiorazione,*

*Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: Speciale*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 ora/livello*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Questa magia permette al mago di creare una guardia del corpo magica completamente corazzata, una sorta di armatura vivente capace di svolgere un compito di protezione impartito dal mago.

L'evocazione rimarrà sempre vicino al protetto, sia esso il mago o una persona indicata da questi, attaccando chiunque lo minacci direttamente.

Il protetto ha un completo controllo sulla guardia, potendo quindi impedirle di attaccare. La guardia risponde sempre agli ordini dell'evocatore come principali, poi quelli dell'eventuale protetto (se diverso dall'evocatore).

I dati della guardia sono: DV metà del livello del mago, THACO uguale ad un guerriero di livello pari ai DV, CA pari a 10, -1 ogni 2 livelli del mago, danni inflitti 1d10+1 per ogni 3 livelli del mago con ogni colpo, colpi per round pari ad 1 ogni 5 livelli del mago.

La guardia è intelligente e può eseguire semplici ordini del protetto, quali bloccare un passaggio, attaccare un obiettivo indicato, attendere ulteriori ordini rimanendo in uno specifico luogo e via dicendo.

Materiale: una statuetta d'acciaio che rappresenti la forma di un guerriero corazzato, forma che poi la guardia assumerà. La statuetta si romperà soltanto nel caso che la guardia del corpo venga uccisa.

## Macchina da guerra avanzata di Har

*Scuola: Invocazione/Apparizione*

*Raggio d'azione: Speciale*

*Area d'effetto: Speciale*

*Durata: 1 ora/livello*

*Tempo di lancio: 1 round*

*Tiro salvezza: Nessuno*

*Componenti: V, S, M*

Tramite questo incantesimo, che può essere lanciato soltanto sulla Macchina da guerra di Har, si evocano i soliti demonietti che lavorano per 1 round sulla macchina, ampliandone le capacità.

Le migliorie sono le seguenti:

Capacità di volo alla velocità di 18, classe di manovrabilità C.





Capacità di immersione completa nell'acqua, con un'autonomia di ossigeno di 1 turno per ogni livello del mago per ogni immersione, ed una velocità subacquea di 6.

Velocità massima su terreno di ogni tipo 24.

Ariete migliorato che infligge  $4d6+4$  punti di danno.

Drago lanciafiamme che infligge  $5d6$  punti di danno, dimezzabili con un TS contro Soffio.

Fasci di luce dalle lanterne con raggio d'azione di 48 m.

Corazzatura aggiuntiva, con CA effettiva del veicolo di -2 e danni interni soltanto sopra i 30 PF per colpo.

Ampliamento della durata dell'incantesimo ad un'ora per livello del mago.

Inoltre, ogni 3 livelli del mago, la macchina si carica di un'unità nitro. Quando usata, una nitro raddoppia la velocità del mezzo per 3 round, raddoppiando inoltre i danni inflitti dall'ariete.

Materiale: 50 kg di metallo (che non si consuma) ed una piuma di Roc.



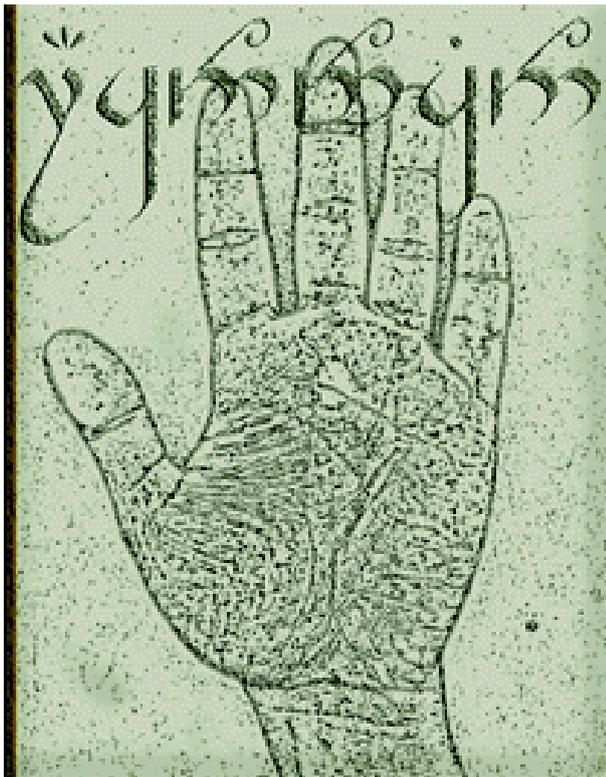


# Arconomicon

Raccolta di incantesimi per *Tunnels & Trolls*  
di Garen Ewing

Questo libro degli incantesimi raccoglie tutte le formule magiche ufficiali vendute dalla Corporazione dei Maghi in Assynia Occidentale e che non sono già elencate ne // *Libro delle Regole*.

Non include incantesimi di altri Ordini.



## Il Primo Libro di Incantesimi

Nell'immagine qui è riportata la copertina originale del misterioso Arconomicon. Si dice che quando Khal-Abarha terminò di scrivere il tomo, lanciò un incantesimo che disperse il suo

corpo fisico nell'aria. Mentre il suo semblante pulsava di un'aura di stregoneria e potere arcano, egli impresse la sua mano sulla copertina, infondendo la sua essenza ed energia vitale all'interno delle pagine e delle conoscenze iniziatiche del volume stesso, quindi scomparve per sempre.

I suoi adepti raccolsero le pagine e le riunirono in una rilegatura di bronzo, quindi scrissero il titolo del tomo in lettere di mithril, proprio sopra l'impronta indelebile della mano, che ancora brilla a causa del potere del grande mago.

L'Arconomicon originale è attualmente custodito nella Grande Libreria del Cancellò del Magò, sulla Grande Strada che unisce le città di Galmigur e Akran.

Si dice che le vibrazioni magiche siano scomparse dall'impronta sulla copertina, ma la conoscenza all'interno delle pagine del volume è ancora intatta.

Si vocifera che esistano diverse copie del libro, che contengono però solo una frazione della conoscenza dell'originale.

**ATTENZIONE:** Solo i membri della Corporazione possono consultare l'Arconomicon e devono prima giurare di mantenere segreta la conoscenza attinta dalle sue pagine. Non è consentito passare nessun brandello di informazioni contenute nel libro ad





altri Maghi, a chi non fa parte della Corporazione o ai Vagabondi. Il Libro non può essere portato fuori dalla biblioteca ed è sempre assicurato ad una catena.

Il volume contiene tutti gli incantesimi elencati ne *Il Libro delle Regole* della 5.a Edizione, più alcuni incantesimi supplementari elencati di seguito, che la Corporazione dei Maghi è disposta a vendere ai normali prezzi.

### Alcune aggiunte sulla magia in T&T

Il **Mana** è un nuovo attributo determinato lanciando 3 dadi e sommando il totale. Tutti i personaggi lo utilizzano, sia per la lanciare gli incantesimi (a questo fine sostituisce la Forza) che per resistere agli effetti della magia ostile.

Lanciare una formula magica costa una spesa di punti Mana invece di punti Forza. Quando il Mana arriva a zero, il mago perde conoscenza. Se il Mana scende ad un punteggio negativo, il suo totale viene permanentemente ridotto di un numero di punti pari a quelli per cui è sceso sotto lo zero (se questa diminuzione fa scendere permanentemente il Mana a zero o meno, il personaggio muore).

Il Mana viene recuperato al ritmo di 1 punto per turno.

I Bastoni Magici riducono il costo del lancio degli incantesimi come spiegato ne *Il Libro delle Regole* e nessun incantesimo può causare una spesa di Mana inferiore ad 1 punto.

Per il lancio delle formule magiche, valgono tutte le altre regole del manuale base, sostituendo però i riferimenti alla Forza del lanciatore con il suo Mana.

**Resistenza alla Magia:** Gli effetti degli incantesimi che hanno come bersaglio una

creatura possono generalmente venire evitati effettuando un TR sul Mana, con un livello di difficoltà pari alla differenza tra il livello del lanciatore della magia ed il livello del bersaglio (con un minimo di livello 0).

### Lista degli Incantesimi

Il volume contiene tutti gli incantesimi elencati ne *Il Libro delle Regole* della 5.a Edizione, più alcuni incantesimi supplementari elencati di seguito, che la Corporazione dei Maghi è disposta a vendere ai normali prezzi.

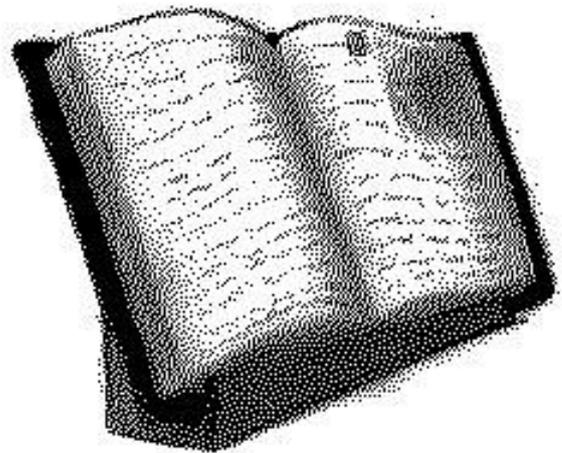
---

§ indica che l'incantesimo può essere utilizzato a un livello superiore per ottenere un maggiore effetto.

† indica che servirsi dell'incantesimo a livelli superiori raddoppia la durata per ogni livello di cui viene aumentato.

---

I requisiti di IN e AB ed il costo degli incantesimi sono identici a quelli indicati ne *Il Libro delle Regole*.





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
<b>Incantesimi di livello 1</b>			
Tap Tap	Il bersaglio ha l'impressione che qualcuno gli batta una mano sulla spalla per chiamarlo.	1	15 m
<b>Incantesimi di livello 2</b>			
Amico Cartolaio	Ripara tutto il danno a carta, libri e pergamene, riportandoli al loro stato originario e ripristinando anche scrittura e disegni.	5	-
Atterraggio Morbido	Ferma la caduta di una o più persone e le deposita gentilmente sulla superficie solida più vicina verso il basso. Deve essere lanciato istantaneamente per avere effetto.	7	15 m
Corroborare	Cura la nausea e ne rende il bersaglio immune per i prossimi 6 turni.	2	Tocco
Creduloneria	Se la IN della vittima è inferiore a quella del lanciatore, questa crederà a tutto ciò che viene detto dal mago.	4	3 m
† Ho Capito	Traduce in Lingua Comune (o nel linguaggio nativo del lanciatore) quanto detto dagli altri, a patto che la lingua parlata non sia magica. Dura un turno.	4	3 m
† Il Silenzio è d'Oro	Sopprime tutti i suoni entro 15 m per 1 turno.	4	15 m
† La Freccia di Vorpal	Raddoppia l'efficacia (il lancio del dado) delle armi da tiro per un giro di combattimento.	6	-
Lo Prendo Io	Teletrasporta nelle mani del lanciatore un singolo oggetto, non tenuto in mano da nessuno né legato o bloccato e di peso fino a 50 u.p.	5	50 m
† Parazap	Paralizza la vittima per 1-6 turni, ma se il bersaglio resiste agli effetti della magia, il lanciatore perde 1-6 punti di RES.	7	30 m
Starnutarella	Individua le menzogne dette dalla vittima perché questa starnutisce non appena dice una bugia.	4	3 m





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
------	-------------	------------	---------

† Vieni qui!	Costringe una persona ad avvicinarsi al lanciatore ed ascoltare ciò che questo ha da dirgli, per un intero turno.	6	30 m
--------------	---	---	------

### Incantesimi di livello 3

Che mira!	Le armi a distanza colpiscono automaticamente il bersaglio, senza bisogno di effettuare TR. Deve essere lanciato prima che il colpo venga scagliato.	6	15 m
Ehí, Guarda Lassù!	Costringe la vittima a fissare un punto nel cielo (o sul soffitto) e rimanere imbambolata così per 1-6 turni, ma solo se la somma di FO, IN e CA del lanciatore è più alta della somma di FO, IN e CA (o della VM) del bersaglio.	8	30 m
† o § Fossi Figo	Aumenta il tuo CA di 50 punti per 6 turni, rendendoti molto carismatico ed attraente nei confronti dei membri della tua stirpe. Se qualcuno ha una IN più alta del tuo nuovo punteggio di CA, non viene influenzato da questo incantesimo.	8	-
† Occhiali da Lettura	Traduce uno scritto in Lingua Comune per 1 turno.	5	3 m
§ Pollice Verde	Fa crescere la vegetazione entro un'area di 6 m.q. fino al triplo delle normali dimensioni o ne triplica la densità (l'effetto va scelto al momento del lancio).	10	15 m
Spaccare il Secondo	Ti permette di lanciare due incantesimi nel prossimo turno.	6	-

### Incantesimi di livello 4

Che Dio Ti Maledica!	Scaglia dall'alto un fulmine contro un oggetto inanimato del peso massimo di 100 u.p., distruggendolo automaticamente.	8	50 m
Foglia di Lattuga Bagnata	Riduce la FO del nemico a 3, ma se l'incantesimo non ha effetto per qualsiasi motivo, è la tua FO che scende a 3.	12	6 m





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Proiettile Impreciso	Un proiettile o un'arma a distanza mancano automaticamente il bersaglio, anche se il TR per colpire ha avuto successo. Deve essere lanciato prima che il colpo venga scagliato.	7	15 m
Schivata Sensazionale	Permette al bersaglio dell'incantesimo di schivare automaticamente un attacco, senza bisogno di effettuare TR.	10	5 m
Soccorri-Eroi	Riduce di un livello la difficoltà del prossimo TR.	9	-
Tirabaci	Crea un soffio di vento che fa arretrare un avversario di 4d x 30 cm e lo scaglia al suolo (senza infliggergli alcun danno, a meno che non lo faccia precipitare da una rupe o simili!)	10	15 m
Venerdì 13	Aumenta di un livello la difficoltà del prossimo TR.	9	-

#### Incantesimi di livello 5

Stregatto	Permette al lanciatore di teletrasportare le proprie parti del corpo pur mantenendone il controllo e senza subire alcun danno, fino ad un massimo di 6 turni.	15	300 m
Strizzacervello	Raddoppia la IN del lanciatore per 1-6 settimane. Se per qualche motivo l'incantesimo non ha effetto, l'IN viene permanentemente ridotta a 3.	20	-
Terreno Scivoloso	Per 1-6 turni, i piedi della vittima scivolano su qualsiasi terreno facendola cadere a terra. Il bersaglio non riesce a stare in piedi e se si rialza, cade nuovamente a terra un attimo dopo.	18	30 m

#### Incantesimi di livello 6

Armatura Spray	"Spruzza" un'armatura magica di energia pulsante su un bersaglio. La durata è di 6 turni ed i Guerrieri non possono raddoppiare protezione ottenuta	2 per punto di armatura	3 m
----------------	---	-------------------------	-----





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Bambola Voodoo	Ti permette di infliggere danno ad un nemico infliggendogli dolore tramite qualche oggetto che gli appartiene (ad esempio, un ciuffo di capelli o un vestito). L'oggetto può essere utilizzato per creare una bambolina feticcio attraverso la quale infliggere dolore a specifiche parti del corpo.	27	-
Cipiglio Fosco	Riduce permanentemente di 2 punti il CA della vittima, ma se questa effettua con successo un TR sul Mana con un livello di difficoltà pari al livello di esperienza del lanciatore, allora gli effetti dell'incantesimo si ritorcono contro chi lo ha lanciato.	30	3 m
† Corpi	Evoca 2-12 Ninfe (o Incubi, per i maghi di sesso femminile) che obbediscono a qualsiasi desiderio del lanciatore per un'intera ora.	20	-
† Mezzacartuccia	Riduce la taglia di una persona o un oggetto a 2,5 cm per la durata di 6 turni. L'effetto si applica anche a tutto ciò che il bersaglio porta con sé, ma il peso rimane invariato.	21	1,5 m
Occhi da Pazzo	Fa cadere la vittima in preda alla furia in combattimento, indipendentemente dal fatto che abbia o meno i requisiti per entrarvi. Dura per 6 turni.	25	6 m
Respingi Fuoco	Scaglia indietro contro l'attaccante gli attacchi basati sul fuoco. Questi può evitare gli effetti del suo stesso attacco respinto se effettua con successo un TR sulla VE con un livello di difficoltà pari a quello del lanciatore di questo incantesimo.	20	30 m

### Incantesimi di livello 7

Attacco Cardiaco	Causa un arresto cardiaco a danno di una creatura vivente. La vittima deve effettuare con successo un TR sulla RES con un livello di difficoltà pari al livello di esperienza del lanciatore per sopravvivere.	30	3 m
------------------	--	----	-----





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Ho Detto di No!	Obbliga una persona a compiere un'azione diversa da quella che aveva intenzione di fare. Spetta al SG decidere quale sia la nuova azione.	25	30 m
† Sguardo Ipnotico	Ipnotizza la vittima per 1-6 ore, durante le quali questa è obbligata ad obbedire senza discutere a tutti i comandi del lanciatore. Se il bersaglio subisce dei danni o sente dolore, l'effetto dell'incantesimo termina immediatamente.	30	3 m
Termite del Metallo	Rovina il metallo. Tutte le armature metalliche perdono 3-18 punti di protezione e tutte le armi perdono 3-18 punti di extra (che possono diventare anche negativi). Il bersaglio metallico deve essere specificato al momento del lancio.	25	30 m
Zaino Senza Fondo	Trasforma un normale zaino in un sacco incantato che può portare fino a 1.000 u.p. ma continua a pesare sempre 10 u.p. Quando gli oggetti vengono tirati fuori dallo zaino, il loro peso ritorna quello normale. L'incantesimo dura per 1-6 settimane	25	-

### Incantesimi di livello 8

Flashback	Permette al lanciatore di vedere la vita del bersaglio condensata in un flashback istantaneo. Vengono mostrati solamente gli eventi più importanti.	40	Tocco
† Maschera Antigas	Permette al lanciatore di respirare gas velenosi per 3 turni.	26	-
† Polmoni Acquatici	Permette al lanciatore di respirare sott'acqua per 3 turni.	26	-
Pomodori Assassini	Anima la vegetazione e la scaglia contro la vittima. I poteri e la VM della vegetazione sono a discrezione del GM. L'effetto dura finché il combattimento non giunge al termine.	30	3 m





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
------	-------------	------------	---------

Tradimento!	Fa rivoltare un'arma contro chi la impugna, infliggendogli il normale danno. Ha effetto per un solo turno di combattimento.	28	30 m
-------------	---	----	------

### Incantesimi di livello 9

† Che Talento!	Quando viene lanciato su una persona, la fa sembrare abilissima nell'uso di un'abilità sociale decisa al momento del lancio (come cantare, recitare, parlare in pubblico, ecc.). Non influenza altre abilità. A discrezione del lanciatore, dura per 1-6 turni.	25	6 m
Diritto di Precedenza	Il lanciatore può passare attraverso oggetti solidi per 1-6 turni.	38	-
§ Occhi Lucenti	Il lanciatore scaglia un getto di potere dagli occhi, che infligge 10d di danno. A livelli superiori, non raddoppia l'efficacia ma aggiunge 1d extra al danno inflitto.	35	30 m
Pietrificami	Trasforma il lanciatore in una statua vivente per 1-6 turni (a scelta del mago). Gli attributi subiscono le seguenti modifiche: FO x2, IN, FOR, VE e Mana x1, RES x10, AB x1/3, CA x4, Altezza x1, Peso x10.	35	-
† Spada dell'Amore	Quando viene lanciato su una spada, questa cessa di infliggere danni e chi la impugna ha un DTC pari ai propri Extra Personali dovuti alla FO. Dura per 6 turni.	45	30 m

### Incantesimi di livello 10

† Irresistibile Rubacuori	Il bersaglio assume un fascino irresistibile a cui i membri dell'altro sesso non riescono a resistere. Dura 1-6 turni.	40	6 m
Lui-Lei	Finchè non viene disperso, cambia il sesso della vittima.	42	30 m





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Me Cavernicolo	Trasforma il bersaglio in un barbaro nudo e peloso, la cui IN viene ridotta a 3 punti, ma i punti persi dalla IN vengono sommati alla FO. Il cavernicolo può usare solo il randello come arma.	46	3 m
† Mega Parazap	Paralizza la vittima per 1-6 settimane a meno che non effettui con successo un TR sul Mana con un livello di difficoltà pari al livello di esperienza del lanciatore.	40	7,5 m
Ouch!	Lancia un <i>Incantesimo di Morte n.9</i> su un oggetto inanimato, i cui effetti vengono subiti dalla prima creatura che lo tocca.	44	-
Spacca-Testa	Crea un blocco di pietra di 3x3x3 m che cade sulla testa della vittima, infliggendo 1-6 x 100 punti di danno.	45	30 m

#### Incantesimi di livello 11

† Dammi Una Mano	Al lanciatore spunta un braccio extra per un tempo massimo di 6 turni.	40	-
† Derviscio Turbinante	Tramuta una persona in un guerriero simile ad un turbine con l'abilità di agire per 3 volte mentre l'avversario ottiene un solo turno di combattimento. Dura un turno di combattimento.	35	15 m
§ Distorcere la Mente	Rende temporaneamente la vittima alla magia (negandole la possibilità di effettuare TR sul Mana per resistere agli effetti degli incantesimi) per un turno. Ha effetto solo su creature di livello inferiore a quello del lanciatore.	37	15 m
Fortezza	Crea una fortezza dal nulla, facendola scaturire dal terreno. E' fatta completamente di roccia e rimane in piedi per soli due giorni prima di crollare in rovina.	48	15 m





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Tocco di Re Mida	Permette al lanciatore di tramutare in oro qualsiasi oggetto (non vivente) non più grande di un uomo. Funziona solo su un oggetto alla volta e il suo valore è pari al suo peso in oro. L'incantesimo può essere dissolto normalmente.	47	-

### Incantesimi di livello 12

Buco Senza Fondo	Fa apparire una voragine nel suolo sotto i piedi della vittima, che deve effettuare con successo un TR sulla VE o sprofonderà negli abissi della terra. Il buco si chiude dopo 2 turni di combattimento.	45	15 m
† o § Fantastico Elastico	Permette al lanciatore di allungare un arto fino alla distanza massima di 15 m. Dura 1 turno.	30	-
† Nota Bassa	Genera una profonda nota bassa di intensità tale da causare un piccolo terremoto nella zona adiacente al lanciatore. Gli edifici entro 30 m di diametro dall'epicentro vengono danneggiati (a meno che non siano estremamente solidi) ed il terreno trema violentemente. Il terremoto dura un turno ed ha il mago come epicentro. Tutte le creature nell'area devono effettuare con successo un TR sulla AB o cadranno a terra.	38	-
Squaglia-Uomini	Fa sciogliere la pelle della vittima in una pozza di liquido, uccidendola dolorosamente. Se l'incantesimo fallisce, il lanciatore subisce 2-12 punti di danno, da sottrarre direttamente dalla RES.	42	15 m
† Ultra Parazap	Paralizza la vittima per un anno se questa fallisce un TR sul Mana.	40	7,5 m





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
<b>Incantesimi di livello 13</b>			
† L'Uomo dei Rifiuti	Crea un mostro da una pila di rifiuti. La VM è pari alla somma degli attributi primari del lanciatore, più 20 punti. Il mostro rimane in vita per 6 turni di combattimento prima di tornare nuovamente ad essere un mucchio di immondizia.	40	30 m
Cancello del Mago	Questo incantesimo apre un tunnel etereo attraverso cui il mago può tornare istantaneamente alla propria Corporazione dei Maghi.	25	-
Homunculus	Crea un Homunculus da cenere o foglie secche. Questa creatura alata è alta circa 30 cm ed ha VM 50. Il mago può vedere attraverso gli occhi della creatura come se fossero i propri e può impartirle ordini tramite il controllo mentale.	75	-
† Occhi Sonnolenti del Serpente	Fa cadere i Draghi (ed i loro simili, come le Viverne, ecc) in un sonno profondo per 2-12 turni. Praticamente nulla può svegliare le creature mentre sono sotto gli effetti dell'incantesimo.	40	15 m
Ricompari Qui!	Fa scomparire la vittima per poi farla ricomparire esattamente nello stesso punto 24 ore dopo. A quel punto però la terra si sarà mossa lungo la sua orbita e la vittima riapparirà quindi nello spazio siderale. Ciò comporta (normalmente) una morte immediata.	45	30 m

<b>Incantesimi di livello 14</b>			
Andate e Moltiplicatevi	Crea una replica esatta di un oggetto inanimato.	45	3 m
† Fortezza Invisibile	Rende invisibile un edificio, grande al massimo quanto un grosso castello, per un intero giorno. Se qualcuno ci va a sbattere contro, ovviamente capirà che c'è qualcosa nascosto!	50	-





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Multi-Missile	Scaglia 2-12 frecce dal corpo del lanciatore. Ogni proiettile ha 3 possibilità su 6 di colpire il bersaglio, infliggendogli 5d+0 di danno.	35	-
† Orrore di Roccia	Crea 1-6 Golem da un muro di pietra, ognuno dei quali ha VM pari alla somma degli attributi primari del lanciatore. Le creature si sbriciolano in pezzi dopo 6 turni di combattimento.	45	15 m
Ossa	Fa sorgere 2-12 scheletri dal terreno, ognuno con VM 75 e che combatte fino a che non viene distrutto.	50	7,5 m
Ti Maledico!	Il lanciatore infligge una maledizione su una creatura vivente o su un oggetto. La maledizione si attiva quando accade una certa cosa (ad esempio, l'apertura di una tomba o il pungersi il pollice con un fuso). Solo un incantesimo Scaccia Maledizione di livello 14 o superiore può annullare gli effetti dell'anatema.	65	-

#### Incantesimi di livello 15

Banchetto	Evoca un sontuoso banchetto capace di sfamare fino a 20 persone, disposto su un tavolo appropriato e con una sedia per ogni ospite. Il cibo è magico e risana i punti di RES perduti.	40	3 m
Evoca Incubo	Evoca un Incubo, un nero cavallo demoniaco che corre a grande velocità con zoccoli di fuoco. L'Incubo rimane in essere per la durata di un intero viaggio ma non combatte e, se viene costretto a farlo, scompare.	40	-
† Invocare gli Dei	Provoca l'alterazione del tempo atmosferico, creando una condizione a scelta del lanciatore (es. pioggia, grandine, neve, afa, sole, vento, ecc.) per un massimo di 10 turni. Funziona anche al chiuso.	55	-

#### Incantesimi di livello 16

† E' ora di alzarsi	Fa tornare in vita una persona morta per un intero giorno.	65	-
---------------------	--	----	---





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Tumulare	Costruisce magicamente una tomba di pietra attorno ad una creatura vivente, dalla quale è impossibile fuggire se non liberandosi con una magia di livello superiore. La creatura intrappolata muore di fame o di vecchiaia se non riesce a liberarsi.	55	15 m
Vita da Liche	Questo incantesimo può essere lanciato su una qualsiasi creatura vivente in qualsiasi momento (tranne che dopo la morte). Gli effetti rimangono sospesi finché il personaggio non muore, dopodiché torna in vita come Liche (24 ore dopo la morte).	70	-

#### Incantesimi di livello 17

Foresta	Crea una piccola foresta di 150 m di raggio, che può essere posta attorno ad una casa o simili.	60	-
Il Re dei Cloni	Crea un esatto duplicato della vittima. Il clone attacca l'originale e scompare una volta che questi viene ucciso.	60	30 m
Muro di Specchi	Qualsiasi incantesimo lanciato contro un muro di specchi viene riflesso verso il lanciatore ed ha effetto su di lui. Gli oggetti e le creature viventi possono attraversare normalmente il muro.	80	6 m

#### Incantesimi di livello 18

Infestare	Costringe il fantasma di una persona morta recentemente ad infestare una certa zona, finché non viene esorcizzato. Gli attributi del fantasma sono determinati moltiplicando come segue quelli che aveva mentre era in vita: FO e AB -, IN, RES, VE e Mana x1, FOR x2, CA x4, Altezza x1, Peso -.	50	-
-----------	---	----	---





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Voce Registrata	Fa semplicemente registrare un messaggio del lanciatore ad un oggetto, facendolo ripetere quando l'oggetto viene toccato. Il messaggio viene ripetuto una sola volta, quindi la magia si esaurisce.	45	-

*Ci sono una varietà di incantesimi di evocazione di Demoni Maggiori di livello 18, ma non tutti vengono insegnati dalla Corporazione dei Maghi. Nel seguito ecco un paio di esempi.*

Canzone di Sindah	Suona la Canzone di Sindah, evocando la demonessa che porta lo stesso nome. Le vittime devono effettuare con successo un TR sul Mana o vengono ammaliati dalla sua bellezza e la demonessa assorbirà le loro anime (uccidendole). Chi riesce nel TR può combattere normalmente, ma Sindah ha VM 200 e scaglia getti di energia che infliggono 4d di danno. Se viene "uccisa" o dopo aver completato la sua missione, la demonessa ritorna alla sua dimensione.	150	-
-------------------	--	-----	---





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Demone dell'Arcobaleno	Questo incantesimo evoca uno dei demoni colorati dal corpo del Demone dell'Arcobaleno. I singoli demoni sono: Demone Nero (attacca con un tocco gelido come il ghiaccio, VM 450) Demone Rosso (attacca con il fuoco, VM 275) Demone Arancione (attacca con gas velenoso, VM 275) Demone Giallo (attacca con scariche elettriche, VM 275) Demone Verde (attacca con getti d'acqua rovente, VM 275) Demone Blu (attacca con artigli che stillano acido, VM 275) Demone Indaco (attacca con essenza mortale delle ombre notturne, VM 275) Demone Viola (attacca con il soffio velenoso, VM 275) Demone Bianco (attacca con fiotti di mercurio, VM 450)	150, eccetto il Demone Nero o il Demone Bianco (170)	-

### Incantesimi di livello 19

Avizzare	Fa invecchiare rapidamente la vittima. Il SG può applicare dei modificatori agli Attributi a causa dell'età.	40 ogni 10 anni	15 m
§ Collina Monumentale	Crea una montagna da un piccolo montarozzo. La montagna è alta 30 m ed è permanente, a meno che non sia distrutta dall'uomo o dagli agenti atmosferici.	70	15 m
Il Ragazzo d'Oro	Trasforma la vittima in una statua vivente fatta d'oro (vale il suo peso in oro). Se viene uccisa la vittima rimane di oro puro, altrimenti gli effetti dell'incantesimo svaniscono dopo un'ora.	75	-





Nome	Descrizione	Costo/Mana	Gittata
Stasi	Tutto ciò che si trova entro un raggio di 900 m entra in una stasi temporale (il lanciatore è immune) che dura finchè la magia non viene dissolta.	120	-

### Incantesimi di livello 20

Appena in Tempo	Permette ad una creatura vivente o ad un oggetto di tornare indietro nel tempo fino ad un massimo di sei giorni.	210	3 m
Cancello Dimensionale	Apri un passaggio su un'altra dimensione o un altro mondo creato dal SG. Alcuni esempi sono l'Inferno, Trollworld, Assynia, Rhalph... praticamente ovunque.	200	-
Evoca Balhaad	Evoca questo Grande Demone che ha VM 600 e Mana 450 (conosce tutti gli incantesimi). Balhaad obbedisce agli ordini del mago, ma chiede in cambio 1.000 MO per ogni servizio reso.	200	-





# *Incantesimi di Livello Zero*

Un nuovo livello di incantesimi per *Dungeons & Dragons*  
di "Jolly"

## *Il Livello Zero*

Un altro livello. Eccovi il livello 0. Perché? Vi sono diversi motivi. Per rendere più scorrevole il gioco, ad esempio. Vi sarete infatti accorti di diventare sempre più potenti mano a mano che giocate, ma anche di avere delle grosse carenze: se non avete memorizzato un incantesimo adatto, potete perdere 5 minuti in discussioni cercando vie alternative per risolvere un problema.

Senza dimenticare che un mago, fosse anche del livello 36, se perde la scatola dell' acciarino deve far esplodere una *Palla di Fuoco* da 20d6 per accendere, ad esempio, una torcia. Sperando che non la disintegri. A proposito di "disintegrare", questo è uno dei mezzi più "adatti" per passare attraverso una porta se, come difficilmente avviene, non si conosce uno *Scassinare*.

Evitando così di usare una *Tempesta di Ghiaccio* o simili per raffreddare una botte d'acqua, il gioco diventa anche più realistico: in nessun manuale è scritta la capacità di tale incantesimo di abbassare la temperatura (mai considerata, poi, in fase di combattimento: nessuno smette di lottare e si mette a correre perché ha freddo, anche se è appena sopravvissuto a tre *Tempeste di Ghiaccio* consecutive).

Il nuovo livello vuole quindi aiutare ad evitare dibattiti sulla potenza di detonazione di parecchi

incantesimi, spesso i più usati; vuole aiutare i giocatori a divertirsi, scoprendo che qualche piccolo trucco è a volte più efficace del "metodo diretto"; vuole inoltre proporre un sistema di lancio di incantesimi più realistico, sia perché per questo livello è più adatto parlare di trucchi magici che di incantesimi, sia perché ho sempre trovato assurdo lo scordarsi una frase appena pronunciata...

## *Caratteristiche tecniche:*

- ★ Non c'è bisogno di studiare gli incantesimi: vengono considerati nozioni di cui non ci si dimentica.
- ★ Non c'è bisogno quindi di segnare sulla scheda del personaggio quelli memorizzati, basta sapere quali sono conosciuti.
- ★ Il massimo numero di trucchi magici possibili nell'arco della giornata è pari alla metà del livello del mago. Lo stesso trucco può essere eseguito più volte, senza alcuna limitazione o penalità.
- ★ Gli incantesimi di livello 0 non provocano **mai** danni diretti.
- ★ Il tempo di lancio è pari a 1/2 round (o comunque a metà del tempo necessario per un attacco).
- ★ Essendo dei trucchi, l'incantesimo *Velocità* ne può rendere più rapida l'esecuzione.





- ★ Un qualunque incantesimo può essere insegnato oralmente nel tempo di 55-(Int+liv) minuti (si considerano l'Intelligenza ed il livello di chi apprende).
- ★ Per quanto riguarda la ricerca di nuovi incantesimi, se ne possono effettuare due per il solo livello 0 tra un'avventura e la successiva, in aggiunta ai due dei livelli più alti. Altrimenti, per ognuna di queste ultime due ricerche, se ne possono effettuare sei del livello 0.
- ★ Per gli incantesimi da creare si consigliano differenziazioni per le Classi di personaggi (il livello 0 è infatti comune).
- ★ Anche alcuni tra coloro che nella vita non hanno scelto di fare gli avventurieri possono conoscere alcuni di questi trucchi, potendone lanciare un massimo di due al giorno (a condizione che il loro punteggio di Intelligenza sia uguale o maggiore di 12).
- ★ I TS non sono modificabili da bonus!

## ***Incantesimi***

### **...Che la diritta via era smarrita**

*R: a portata di pennello*

*D: finché rimosso*

*E: vedi sotto*

Direttamente dai cartoni animati: il trucco vi permette di disegnare su una parete una realistica porta molto simile ad un'altra che avete visto, basta che sia di normali dimensioni e priva di intarsi, disegni o altri ornamenti.

In caso di fuga, disegnatene altre accanto a quella scelta per dileguarsi: chiunque non sia l'autore del trucco ha una possibilità di aprire quella giusta del 6% x (Int - numero porte)! Se poi invece di aprire cerca di sfondare... al DM l'ardua sentenza.

### **...Più cattivi!**

*R: 0*

*D: 2 attacchi*

*E: carica psicologica*

Lanciate un urlo agghiacciante, diventando rossi in volto e impugnando la prima arma a portata di mano: spada, pugnale o matterello che sia (basta che siate convincenti...)

Dopo di che, date prova di furente destrezza tagliando in due parti nette un qualunque pezzo di legno, stoffa o altro oppure centrando un bersaglio che sia a portata d'arma (comunque non il nemico che avete davanti) e non abbiate timore: vi siete esaltati a tal punto che quel colpo (e solo quello) riuscirà alla perfezione, anche se l'arma impugnata era per voi sconosciuta.

Se l'avversario fallisce un tiro Intelligenza con una penalità di -4, voi godrete di un bonus di +2 al tiro di iniziativa e di +1 ai due TpC successivi. Se non fate paura, sarà l'avversario a godere dei bonus.

## **Accendino**

*R: 3 m*

*D: Istantanea*

*E: 1 oggetto*

Si accende una piccola fiamma sull'oggetto di legno, paglia, carta, ecc. Se l'oggetto è bagnato potrebbe non accendersi. L'incantesimo non ha effetto su oggetti magici, vestiti indossati da altri, capelli o direttamente su un'altra persona.

## **Barare**

*R: 0*

*D: fino a fine partita*

*E: 1 dado, 1 carta, ecc.*

Consente di cambiare il punteggio di un dado o il valore di una carta o simili fino alla fine della partita (fate attenzione quando sapete di





giocare con un dado a sei facce e due di esse hanno valore 6!).

### Barbiere

*R: 6m*

*D: 1 turno*

*E: vedi sotto*

Una forbice apparsa all'uopo serve di barba e capelli un qualunque essere accondiscendente. Il tipo di taglio, naturalmente, è scelto dal barbiere.

### Barzioletta

*R: 0*

*D: 1 barzioletta*

*E: vedi sotto*

Grazie ad una battuta fatta durante il discorso, il personaggio fa sorridere l'interlocutore (+2 al prossimo test sul Carisma, fino ad una massimo di +6).

### Finta erudizione

*R: 3m*

*D: 1 frase*

*E: vedi sotto*

Permette di dare l'impressione di conoscere l'argomento di cui si parla (può essere usato al massimo per due volte nello stesso discorso).

### Perito calligrafo

*R: a portata di mano*

*D: varia*

*E: 1 pagina o firma*

Questo trucco vi permette di imitare alla perfezione una qualunque grafia che conoscete per scrivere un'intera pagina o per riprodurre una firma.

### Prurito

*R: 5m*

*D: 1 turno*

*E: vedi sotto*

Si provoca un lieve prurito in un punto a scelta del corpo della vittima (nessuna penalità o dolore). Utile per cercare di convincere che un oggetto indossato è fastidioso.

### Scommettiamo?

*R: 0*

*D: 1 T*

*E: vedi sotto*

Permette al lanciatore dell'incantesimo di eseguire il gioco delle tre carte, delle tre campane o simili con l'abilità di un professionista. Lo scommettitore ha una possibilità del  $(28 - \text{Int})\%$  di trovare la carta giusta, oppure può utilizzare *Scopritrucchi*.

### Scopritrucchi

*R: 0*

*D: concentrazione*

*E: 1 persona*

Bisogna semplicemente concentrarsi sulle azioni di un altro e cercare di cogliere un movimento sospetto. Colui che viene osservato può evitare di essere scoperto (le percentuali sono come per il *Dissolvi Magie*).

### Sguardo magnetico

*R: vedi sotto*

*D: 3 turni*

*E: 1 persona*

La frase giusta al momento giusto, uno stornello appassionato, un profumo a base di erbe di vostra ricetta, una spezia afrodisiaca nei cibi... ognuno ha i suoi sistemi. È il Don Giovanni che e in voi vi frutterà un bonus di +5 al Carisma





(valido solo nei confronti della persona "ammaliata") per i prossimi 3 turni!

I bonus non sono cumulabili alla ripetizione del trucco. Se l'oggetto dei vostri desideri riesce in un tiro Saggezza con una penalità di -5 (più il suo bonus di Carisma), il trucco è fallito. In tal caso, il bonus diventerà una penalità di -2: attenzione alle brutte figure!

### Specchio

*R: 36 m*

*D: concentrazione o finché rimosso*

*E: vedi sotto*

Per questo trucco serve uno specchio di qualunque dimensione, forma o materiale. Colui che lo esegue può far riprodurre allo specchio la propria immagine o quella di un qualunque altro soggetto, come se fosse una telecamera a circuito chiuso, finché rimane concentrato.

Altrimenti si può "modificare" lo specchio di modo che l'immagine riflessa sia più larga, stretta o alta del normale: potete scegliere un qualunque "effetto speciale". Così eseguito il trucco rimane sullo specchio finché non rimosso dall'esecutore o da altri che lo individuano con un tiro Intelligenza con una penalità di -5., possibile solo se si conosce il trucco.

### Ulabagula...

*R: 0*

*D: speciale*

*E: vedi sotto*

Se siete attori nati, questo incantesimo fa per voi: reciterete una lunga frase, compiendo strani gesti, imitando i riti magici che servono a lanciare un vero incantesimo. Già, perché il fine è quello di convincere qualcuno che quei movimenti e quelle frasi insignificanti servano per lanciare un incantesimo i cui effetti, naturalmente, saranno invisibili (potete sempre dire di aver sbagliato la formula).

Questo trucco necessita di un round di esecuzione (il tempo che serve per lanciare un incantesimo) ed i suoi effetti non sono subiti da chi supera un tiro Intelligenza con una penalità di -10 (più il suo bonus di Destrezza).

Se il tiro di dado vi è favorevole per 8 o più punti, sorriderete al commediante. Se è invece sfavorevole per 4 o più punti, penserete di essere l'obiettivo di un incantesimo di livello uguale o superiore al 5.

In entrambi i casi reazioni e comportamento sono decisi dal master.





# Magie Arcane della Roccaforte

Raccolta di incantesimi dei Maghi per *Dungeons & Dragons*  
di Massimo "Xarabas" Bocconi, "Jolly", Edoardo "Eddy" Mauro

## Incantesimi di Primo Livello

1. Fuoco Buio
2. Globo di Antigraività
3. Ombre Cinesi
4. Penombra

### Fuoco Buio

*Raggio d'azione: 3 m*

*Effetto: crea un falò*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Xarabas*

Il mago è in grado di creare un fuoco da campo che possiede la prerogativa di riscaldare senza emettere luce. Il falò così creato è relativamente piccolo, ovvero circa 1 m.q.

### Globo di Antigraività

*Raggio d'azione: 3 m di raggio dal mago*

*Effetto: scaglia piccoli oggetti su un bersaglio*

*Durata: 2d6 round*

*Autore: Eddy*

Tramite questo incantesimo il mago può modificare l'attrazione gravitazionale in un globo di 3 m di raggio.

All'interno del raggio d'azione, il mago è capace di far muovere piccoli oggetti con la sola concentrazione, gli oggetti non devono essere impugnati da nessuno e devono avere le

dimensioni di sassi, bottiglie, posate, anelli o simili.

Imprimendo a tali oggetti un'accelerazione, il mago può indirizzarli contro un bersaglio che sia entro 12 m da lui. In questo modo ogni oggetto causa 1 PF di danno, inoltre si può far muovere un oggetto ogni 2 livelli.

In questo modo si può colpire un bersaglio alla volta, ma non si devono per forza scagliare contemporaneamente tutti gli oggetti controllati. Ricordate che il mago agisce su cose già esistenti, non crea nulla. Se c'è non ha nulla da lanciare l'incantesimo riesce ugualmente e l'area di effetto si sposta con il mago per tutta la durata permessa.

### Ombre Cinesi

*Raggio d'azione: 3 m*

*Effetto: permette di creare delle ombre cinesi*

*Durata: 1 round per livello*

*Autore: Xarabas*

Questo semplice incantesimo, che nasce con uno scopo puramente ricreativo, permette al Mago di creare silhouette animate. In questo modo è possibile ricreare l'atmosfera di un piccolo teatrino di "ombre cinesi".

Combinato con l'incantesimo *Ventriloquio*, l'effetto sarà assicurato e neanche il più





recalcitrante degli osti si rifiuterà di ospitarvi nella sua locanda a sue spese.

## Penombra

*Raggio d'azione: 36 m*

*Effetto: crea un falò*

*Durata: 1 turno*

*Autore: Xarabas*

Attraverso l'utilizzo di questo incantesimo, il mago è in grado di modificare il livello di luminosità all'interno di una zona di 9 m di raggio (influisce anche sulle radiazioni solari). Per esempio potrà creare una zona ombreggiata nel più torrido deserto di Ylaruam, oppure rendere semibuia una sala illuminata da lampade o dalla luce solare.

## Incantesimi di Secondo Livello

1. Muro di Fulmini
2. Ombra Differita
3. Sussurro
4. Voce Fluttuante

### Muro di Fulmini

*Raggio d'azione: 48 m*

*Effetto: crea una barriera di fulmini*

*Durata: speciale*

*Autore: Eddy*

Questo incantesimo permette al mago di creare un muro di fulmini saettanti della grandezza di 108m.q. e dello spessore di 50cm.

La particolarità di questo muro è che può essere creato anche a mezz'aria, ovvero non deve poggiare su nessun supporto solido perché l'incantesimo abbia efficacia.

Il muro, comunque, non può essere creato in uno spazio già occupato da qualcos'altro.

I fulmini bloccano la visuale e causano 5d10 PF di danno a chiunque vi passi attraverso (il danno è dimezzabile effettuando con successo un TS contro Incantesimi).

Il muro ha una durata diversificata a seconda che poggi o meno su qualcosa. Nel caso in cui poggi su di un supporto rimane reale per 1 turno + 1 round per livello, in caso contrario la durata massima è la stessa, ma l'incantesimo cessa non appena il lanciatore perde la concentrazione.

### Ombra Differita

*Raggio d'azione: 18 m*

*Effetto: crea ombre in grado di muoversi*

*Durata: 1 round per livello*

*Autore: Xarabas*

Questo incantesimo, così come quello *Ombre Cinesi* di Primo Livello, permette al mago di creare ombre in grado di muoversi. Questa volta però il mago potrà decidere le modalità ed il momento esatto in cui le ombre dovranno apparire.

Se ad esempio il lanciatore con suoi tre compagni è inseguito all'interno di un dungeon, potrà formulare così l'incantesimo: "Al passaggio dei miei inseguitori si creino le ombre di noi quattro che fuggiamo giù per le scale."

Chiaramente nel frattempo il mago potrebbe essere già fuggito verso l'alto.

### Sussurro

*Raggio d'azione: 3 m per livello*

*Effetto: permette di comunicare con altri esseri viventi*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Jolly*

Permette di comunicare con altri esseri viventi.

Questi sentiranno la vostra voce che sussurra accanto all'orecchio, inudibile da chiunque altro, potendo parlare allo stesso modo con voi.





L'incantesimo può avere al massimo tre obiettivi, che possono evitare l'effetto con un TS contro Incantesimi ed il mago può scegliere se i vari bersagli possono comunicare tra di loro, e quali di loro possono sentirlo.

I bersagli possono uscire dal raggio d'azione una volta lanciato l'incantesimo.

### Voce Fluttuante

*Raggio d'azione: 72 m*

*Effetto: la voce del mago proviene da dove egli desidera*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Jolly*

L'incantesimo fa apparire la voce del mago in un punto qualunque dello spazio che può essere spostato a piacere, come per un *Occhio dello stregone*.

Se quest'ultimo (o uno simile) è già lanciato, si può scegliere di far scaturire lì la voce. Il mago può così parlare anche se il suo corpo si trova in un'area di *Silenzio* o se non può muovere le labbra (imbavagliato o paralizzato).

## Incantesimi di Terzo Livello

1. Filtro
2. Muro d'Ombra
3. Occultamento

### Filtro

*Raggio d'azione: 9 m*

*Effetto: crea una maschera antigas*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Eddy*

Questo utilissimo incantesimo crea una piccola mascherina trasparente che permette al bersaglio di respirare senza tener conto di gas o altre sostanze presenti nell'aria.

La maschera infatti mette in comunicazione il bersaglio con la Dimensione Eterea e gli permette di respirare l'aria di questa dimensione opportunamente depurata dall'incantesimo.

In questo modo l'aria respirata è quella della Dimensione Eterea e non del Primo Piano Materiale! L'incantesimo può essere lanciato solo sul Primo Piano Materiale e non permette di sopravvivere in altre dimensioni, inoltre non altera le normali capacità vocali nè il lancio di incantesimi che richiedono componenti verbali.

Date le dimensioni della maschera, questa si può adattare solamente a creature umanoidi e non più grandi di un troll.

### Muro d'Ombra

*Raggio d'azione: 58 m*

*Effetto: crea un muro fatto d'ombra*

*Durata: 1 turno+ 1 round per livello*

*Autore: Xarabas*

Questo incantesimo genera un muro di immagini evanescenti e confuse che causano difficoltà visive. Ha effetto solo da un lato, quindi chi si trova dalla parte del mago al momento del lancio non risentirà di nessun effetto.

Gli effetti causano una penalità di -1 per ogni 5 livelli del mago nell'utilizzo delle armi da lancio e da tiro, e l'impossibilità di giudizio sulla quantità d'individui al di là del muro (l'osservatore viene fuorviato di una quantità pari al 3% in più od in meno per livello del mago).

Ad esempio, se un mago di 10° livello è in compagnia di 100 cavalieri e lancia questo incantesimo, chiunque si trovi al di là del muro ne vedrà, a discrezione del DM, 70 o 130.

Il muro ha un'area d'effetto di 36 m cubi.





## Occultamento

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: permette di nascondersi come i ladri*

*Durata: 1 ora per livello*

*Autore: Xarabas*

Dopo il lancio di questo incantesimo il mago guadagna l'abilità "Nascondersi nelle ombre" al pari di un ladro del medesimo livello.

## Incantesimi di Quarto Livello

1. Aura Oscura
2. Segretezza
3. Sonar

### Aura Oscura

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: crea un'aura di oscurità*

*Durata: 1 giorno*

*Autore: Xarabas*

Questo incantesimo altamente scenografico permette di estinguere ogni luce sia normale che magica al semplice passaggio del mago, creando un ampio cono d'oscurità alle sue spalle.

L'incantesimo ha effetto su ogni fonte luminosa, compresa la luce solare, che si trovi ad una distanza massima di 9 m dal mago. Fonti luminose poste di fronte al mago non risentono di tali effetti.

### Segretezza

*Raggio d'azione: 9 m*

*Effetto: impedisce la visuale magica di un'area*

*Durata: 1 giorno per livello*

*Autore: Xarabas*

Questo utile incantesimo rende un'area chiusa (ad esempio una camera, un salone ecc.) totalmente buia e silenziosa per chiunque cerchi di osservarla, anche magicamente, dall'esterno.

Chiunque si trovi all'interno dell'area non risente di nessun effetto. Da oggi in poi le vostre riunioni segrete saranno tali realmente.

### Sonar

*Raggio d'azione: 18 m*

*Effetto: individua un materiale*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Jolly*

Mediante ultrasuoni il mago è capace di individuare qualunque tipo di materiale, scegliendo distanza e direzione di ricerca. Viene trovato il quantitativo più consistente o il più vicino come dimensioni a quelle cercate.

Ad ogni round si può cambiare il materiale da cercare.

Richiede la concentrazione del mago per funzionare.

## Incantesimi di Quinto Livello

1. Controllo
2. Fischiettare
3. Occhio di Houdini
4. Spirale dei Demoni Suicidi

### Controllo

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: devia la traiettoria degli incantesimi d'attacco*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Eddy*

Tramite questo incantesimo il mago esercita un maggior controllo, appunto, sui suoi poteri. In pratica, per tutta la durata dell'incantesimo e senza bisogno di concentrazione, egli può far deviare la traiettoria degli incantesimi d'attacco da lui pronunciati.

Le deviazioni possono essere al massimo quattro per ogni incantesimo ed il totale degli





angoli applicati non può superare i 360 gradi (sempre per ogni incantesimo). In questo modo non si possono far deviare incantesimi scaturiti da oggetti magici, anche se in possesso di chi lancia *Controllo*.

Questo potere è molto utile se si vuole colpire qualcosa al di là di un muro o dietro l'angolo di un corridoio e viene affiancato egregiamente da incantesimi quali *Occhio dello Stregone* o simili. Ovviamente il mago dovrebbe poter vedere il bersaglio affinché tutto vada a buon fine, se così non fosse la percentuale di riuscita della manovra è uguale a al doppio del suo livello in percentuale, al massimo quindi 72%.

### Fischiettare

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: permette di trovare la via d'uscita*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Jolly*

Permette di trovare la via d'uscita di qualunque dungeon, labirinto, castello o altro. Un motivetto scanzonato vi guiderà fuori nel più breve tempo (o tramite il tragitto più corto) possibile.

### Occhio di Houdini

*Raggio d'azione: 72 m*

*Effetto: crea un occhio invisibile*

*Durata: 6 turni + 1 turno per livello*

*Autore: Jolly*

Questo incantesimo è molto simile all'*Occhio dello Stregone*, ma con alcune importanti aggiunte.

L'*Occhio* che viene creato è invisibile ed ha le dimensioni di un occhio umano, non è immateriale e pertanto non può passare attraverso oggetti solidi, può muoversi volando alla velocità di 18m per round.

Le abilità di cui è in possesso l'*Occhio* dipendono dal livello del mago:

- ★ Al 9° livello, l'*Occhio* ha l'infravisione (entro 18m) e vede il magico (come l'omonimo incantesimo).
- ★ Al 18° livello l'*Occhio* guadagna l'abilità di vedere l'invisibile.
- ★ Al 24° livello l'*Occhio* guadagna la vista a raggi X.
- ★ Al 30° livello l'*Occhio* guadagna una debole percezione uditiva, ovvero sente i rumori entro 9m.

### Spirale dei Demoni Suicidi

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: evoca demoni*

*Durata: 6 turni*

*Autore: Xarabas*

Per effetto di questo incantesimo si possono evocare dei piccoli demoni umanoidi dotati di ali che permettono loro di volare vorticosamente intorno al mago. L'unico scopo di queste dedite creaturine è l'incolumità di colui che le ha evocate. Il numero di demoni evocati è pari al livello del mago diviso 6.

Per portare a termine la loro missione, i demoni s'interpongono tra il corpo del mago ed ogni oggetto scagliato contro di lui (sassi, frecce, pugnali, dardi, ecc.). Al contatto, peraltro automatico, tra demone ed oggetto entrambi scompaiono. Oggetti magici o delle dimensioni di una spada o superiori non possono essere intercettati.

Alcuni studiosi ritengono che questi utili demoni siano in realtà degli abili collezionisti di oggetti e che, grazie alla loro abilità di teletrasporto, portino questi oggetti nelle loro piccole dimore. In ogni modo quali che siano le motivazioni che





governano le loro azioni l'importante, per il mago, è la possibilità di evitare alcuni attacchi a distanza.

## *Incantesimi di Sesto Livello*

1. *Comprensione*
2. *Evoca Mostri*
3. *Simulacro Oscuro*
4. *Spostamento Attraverso le Ombre*

### *Comprensione*

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: rende sopraffino l'udito del mago*

*Durata: 2 turni per livello*

*Autore: Jolly*

Una volta lanciato, l'incantesimo rende il mago capace di riconoscere qualunque suono o rumore che abbia già sentito anche una sola volta. Capirà dunque chi sta parlando anche sentendo solo il timbro della voce, riconoscerà da quali materiali provengono i suoni, potrà sapere anche solo dal rumore dei passi qual è il peso di chi si sta avvicinando o che essere vivente è se già lo ha incontrato.

Il mago potrà inoltre capire qualunque linguaggio e lo saprà parlare, anche se è primitivo e parzialmente accompagnato da gesti. Potrà inoltre comunicare con qualunque essere vivente che faccia uso di rumori, fischi o suoni di qualunque altezza (anche ultrasuoni).



### *Evoca Mostri*

*Raggio d'azione: 9 m*

*Effetto: crea uno o più mostri*

*Durata: 1 turno*

*Autore: Eddy*

Questo incantesimo permette di evocare dal nulla dei mostri che si materializzeranno nell'aria entro 9 m dal mago.

Il totale dei DV che possono essere evocati è pari alla metà del livello del mago arrotondato per eccesso. I mostri possono essere scelti tra quelli non dotati di asterischi (\*), ovvero senza abilità speciali.

Per il resto, incluse restrizioni e modalità, si faccia riferimento all'incantesimo dei maghi *Creazione di mostri normali* di Settimo Livello.

### *Simulacro Oscuro*

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: dirige i danni sulla propria ombra*

*Durata: 1 ora per livello*

*Autore: Xarabas*

Grazie a questo incantesimo, il mago è in grado di differire nel tempo un danno a lui diretto, riversandolo momentaneamente contro la sua ombra.

Questa può assorbire una quantità di danni pari alla metà dei PF massimi del lanciatore e trattenerli per 1d6 di round, scaduto il tempo li dirigerà sul mago. I danni eccedenti la capacità del simulacro, vengono trattati normalmente.

Esempio: un mago con 50 PF massimi subisce 30 punti di danno da una *Palla di Fuoco* ed avendo precedentemente lanciato *Simulacro Oscuro* decide di dirigerli verso la sua ombra. Questa può assorbire  $50/2=25$  PF e il mago quindi subisce subito  $30-25=5$  PF e gli altri dopo 1d6 di round (nel frattempo un Chierico





potrebbe aiutarlo lanciandogli *Resistenza al fuoco* o altro).

Una volta ecceduti i PF che possono essere assorbiti dal *Simulacro Oscuro*, per poter usufruire ancora dei suoi effetti bisognerà lanciarlo nuovamente.

### **Spostamento Attraverso le Ombre**

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: teletrasporto utilizzando le ombre*

*Durata: 1 round per livello*

*Autore: Xarabas*

Durante tutta la durata di questo incantesimo, il mago è in grado di aprire uno o più varchi dimensionali tra il Piano di Esistenza in cui si trova al momento e quello delle Ombre.

Un passaggio aperto in questo modo è percorribile dal mago, il quale, sfruttando la differenza tra lo scorrere del tempo delle due dimensioni, sembra scomparire nella sua ombra per ricomparire istantaneamente in un'altra ombra all'interno del raggio d'azione.

L'ombra in cui il mago si vuole materializzare deve essere a lui ben visibile, inoltre il punto di partenza è sempre l'ombra del mago che lancia l'incantesimo.

Questo potere si basa sul diverso modo di scorrere del tempo tra il Primo Piano Materiale (più lento) e quello delle Ombre (più veloce).

Ciò non toglie che questo espediente si possa attuare collegando la Dimensione delle Ombre ad altre dimensioni, stando però attenti a riportare lo scorrere del tempo. Al DM spetta decidere ogni volta se può funzionare e gli effetti di un eventuale sbaglio.

## **Incantesimi di Settimo Livello**

1. Assolo
2. Celarsi
3. Fuga nelle Ombre

### **Assolo**

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: aumenta i danni di altri incantesimi*

*Durata: 4 round*

*Autore: Jolly*

Dopo che è stato lanciato, l'incantesimo rende disponibile un bonus che si può sfruttare a beneficio di un altro incantesimo, da lanciare entro 4 round dopo *Assolo*.

Il bonus è aggiunto ad ogni dado di danno e dipende dal livello del mago:

- ★ +1 per livelli 15-22
- ★ +2 per livelli 23-29
- ★ +3 per livelli 30-35
- ★ +4 per il livello 36

I danni si considerano comunque provenienti da un solo incantesimo, quello "amplificato".

### **Celarsi**

*Raggio d'azione: 72 m*

*Effetto: il mago può divenire l'ombra di qualcuno*

*Durata: 1 ora per livello*

*Autore: Xarabas*

Il mago per effetto di questo incantesimo può divenire letteralmente l'ombra di qualcuno, ossia può entrare all'interno dell'immagine proiettata da un bersaglio e rimanervi per tutta la durata dell'incantesimo.

Potrà essere individuato solo tramite l'incantesimo *Vista rivelante*, che darà all'ombra del bersaglio le fattezze del mago. Su particolari pareti o pavimenti lucidi, sui quali non vengono





proiettate ombre, l'effetto dell'incantesimo scomparirà rivelando l'inganno.

## Fuga nelle Ombre

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: permette di schivare un attacco*

*Durata: 1 turno*

*Autore: Xarabas*

Questo incantesimo permette al mago di schivare un attacco rivolto contro di lui, scomparendo letteralmente all'interno della sua ombra.

Non ha effetto se il mago è in volo ed inoltre può essere utilizzato una sola volta al giorno.

## Incantesimi di Ottavo Livello

### 1. Guardie Oscure

#### Guardie Oscure

*Raggio d'azione: 3 m*

*Effetto: evoca due Guardie Oscure*

*Durata: 1 ora per livello*

*Autore: Xarabas*

Questo incantesimo permette un'evocazione differita al verificarsi di un determinato evento di due Guardie Oscure.

Per esempio, il mago potrebbe formulare l'incantesimo in questo modo: nel momento in cui qualcuno che non sia io, tenta di entrare nella stanza del mio tesoro, uno di voi attacchi mentre l'altro corra a chiamare aiuto (N.B.: prima del verificarsi dell'evento le guardie non sono presenti nella stanza). L'evocazione rimarrà latente fino a quando non accadrà l'evento specificato e sarà impossibile lanciare più incantesimi *Guardia Oscura* allo stesso scopo o nello stesso luogo. Sono necessari 3 round per formulare questo incantesimo.

Le Guardie Oscure colpiscono come se avessero delle armi +4 ai fini del determinare quali bersagli possono danneggiare ed hanno le seguenti caratteristiche:

#### Guardia Oscura

Classe d'Armatura:	-3
Dadi Vita:	Metà del livello del mago (M)
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	2
Ferite:	1 d6 per livello del mago
N° di mostri:	2 (2)
Tiro Salvezza:	G di livello pari ai DV
Morale:	12
Tipo di tesori:	Nessuno
Intelligenza:	0
Allineamento:	Neutrale
Valore in PX:	A seconda dei DV
Tipo di mostro:	Mostro Planare (Raro)



Hofmeister des deutschen Ordens.

Schwertbruder.

The History of Costume, by Braun & Schneider, c.1861-1880, Plate 16c: Twelfth and Thirteenth Centuries - Military and Religious Orders - Master and Knight of the Teutonic Order, public domain image





# Magie Divine della Roccaforte

Raccolta di incantesimi dei Chierici per *Dungeons & Dragons*  
di "Cox", "Jolly", Edoardo "Eddy" Mauro, Daniele "Daneel" Moroni

## Incantesimi di Primo Livello

1. Runa E' Mio!
2. Runa Maglio Perforante

### Runa E' Mio!

*Raggio d'azione: tocco*

*Effetto: marca un oggetto*

*Durata: permanente*

*Autore: Cox*

Permette al chierico di scrivere il proprio nome sul bersaglio (qualsiasi oggetto inanimato o creatura vivente), marcandone così la proprietà (anche se questa questione rimane tutta da vedere).

### Runa Maglio Perforante

*Raggio d'azione: 2 m per livello*

*Effetto: aumenta le dimensioni di un martello da guerra*

*Durata: istantanea*

*Autore: Cox*

Il chierico iscrive una semplice runa sul martello e poi lo lancia contro un bersaglio, infliggendo i danni normali del martello più 1 PF addizionale per livello. Il martello colpisce sempre il bersaglio e quindi ritorna automaticamente in mano al chierico.

Vi è inoltre un curioso effetto visivo. Si deve immaginare che il danno addizionale è causato dalle dimensioni spropositate del martello che

diventa tante volte più grande a seconda del livello del chierico, secondo lo schema seguente:

- ★ 10° livello: dimensioni x 2
- ★ 15° livello: dimensioni x 5
- ★ 30° livello: dimensioni x 10
- ★ 36° livello: dimensioni x 50

## Incantesimi di Quarto Livello

1. Camminare con gli Dei
2. Runa di Protezione

### Camminare con gli Dei

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: trasporta il chierico per brevi distanze*

*Durata: istantaneo*

*Autore: Eddy*

Tramite questo incantesimo, il chierico invoca la benedizione della sua divinità protettrice affinché gli faccia superare brevi distanze in pochissimo tempo.

La figura del sacerdote verrà quindi avvolta da una moltitudine di spiriti evanescenti che gli doneranno la possibilità di spostarsi all'istante in una qualsiasi direzione fino ad un massimo di 108 m.

Ad occhio nudo lo spostamento è istantaneo, ma in realtà non si tratta di un teletrasporto. Gli spiriti stessi si fanno carico di portare il chierico, letteralmente alzandolo di peso.





Tutto ciò però comporta alcune restrizioni:

- ★ Il chierico deve vedere il punto in cui vuole essere portato, non può dare una direzione a caso e basta.
- ★ Sebbene gli spiriti possano attraversare corpi solidi, il chierico non può! Quindi perché l'incantesimo funzioni a dovere non ci devono essere ostacoli tra il punto di partenza ed il punto di arrivo. Gli spiriti, infatti, camminano solo in linea retta e non possono compiere curve per evitare eventuali ostacoli.

**FNBFR<XPNT**

### Runa di Protezione

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: protegge da un incantesimo*

*Durata: 1 turno per livello*

*Autore: Cox*

Questa particolare runa dona la completa immunità ad un incantesimo clericale di Terzo Livello o inferiore.

L'incantesimo da cui proteggersi va scelto al momento di lanciare la runa e ovviamente deve essere conosciuto dal chierico. La runa non dona solamente protezione per quanto riguarda i danni, ma contro qualsiasi effetto del suddetto incantesimo. Ad esempio, se viene scelto *Silenzio*, il chierico potrà parlare tranquillamente, anche entro l'area d'effetto dell'incantesimo.

Le rune non possono essere cumulate. Ci si può rendere immuni a un solo tipo di incantesimo con questo metodo.

## Incantesimi di Quinto Livello

### 1. Runa della Fortuna

#### Runa della Fortuna

*Raggio d'azione: 0*

*Effetto: modifica il Fato*

*Durata: 5 round + 1 round ogni 5 livelli*

*Autore: Cox*

Per tutta la durata della runa, il chierico ha a disposizione un unico colpo di fortuna. In questo modo può cambiare il risultato del lancio di un suo dado, di chi lo attacca o di chi il chierico sta attaccando.

## Incantesimi di Settimo Livello

1. Benessere
2. Resurrezione ad Effetto Ritardato
3. Rigenerazione
4. Teletrasporto di Ogni Gruppo

#### Benessere

*Raggio d'azione: tocco*

*Effetto: aumenta una o più caratteristiche*

*Durata: 2 turni*

*Autore: Jolly*

Questo incantesimo permette al bersaglio di distribuire cinque punti tra le sue caratteristiche, ricordando che non si può superare il limite massimo di 18.

Il beneficiario ottiene anche 10 PF supplementari nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato ed è possibile superare il proprio punteggio massimo.

Ricordate però che, quando l'effetto dell'incantesimo finisce, bisogna diminuire di 10 punti i propri PF attuali. Se ciò fa scendere il





numero di PF a zero o meno, la morte sopraggiungerà nel giro di pochi istanti.

### Resurrezione ad Effetto Ritardato

*Raggio d'azione: speciale*

*Effetto: speciale*

*Durata: permanente*

*Autore: La Roccaforte*

Questo incantesimo permette al chierico di ritornare in vita automaticamente una volta ucciso, con le stesse limitazioni viste per gli altri incantesimi di resurrezione.

Il chierico deve prepararsi per due giorni interi meditando nella sua cappella, dopodiché può cominciare il rituale. Si deve scegliere un oggetto magico di grande importanza che farà da catalizzatore e che opererà la resurrezione "in automatico". È quindi di vitale importanza che il chierico lo porti con sé nel momento della morte, altrimenti l'incantesimo non avrà effetto.

Su tale oggetto si devono incanalare 30 livelli di potere tramite incantesimi, infine va lanciato l'incantesimo di resurrezione voluto (che sarà poi quello lanciato con tutti i benefici derivanti).

In pratica, il chierico deve prima lanciare sul catalizzatore un totale di 30 livelli di incantesimi, quindi deve lanciare l'incantesimo di resurrezione (*Resurrezione* o *Resurrezione integrale*) che vuole sia attivato al momento della sua morte.

Esiste però il 25% che l'oggetto si rompa durante il rituale ed inoltre si deve effettuare con successo un test sulla Saggezza con un bonus di +2 per evitare di cadere in coma per 1d4+1 di giorni e perdere l'incantesimo (ma non l'oggetto).

L'incantesimo di resurrezione si considera lanciato al livello in cui il chierico ha lanciato questa magia.

### Rigenerazione

*Raggio d'azione: tocco*

*Effetto: dona il potere di rigenerare le ferite*

*Durata: 6 turni*

*Autore: Daneel*

La creatura su cui è lanciato questo incantesimo acquista un'abilità simile a quella dei troll e rigenera 3 PF per round. Diversamente da quello che riguarda i troll, questo incantesimo rigenera anche le ferite da fuoco.

Inoltre ha effetto anche se il soggetto scende a meno di zero PF e muore. Verrà infatti riportato in vita dalla rigenerazione, che funziona anche se rimane soltanto un misero brandello di carne, da cui quindi viene rigenerata man mano la creatura intera.

Questa eventualità va a tutti gli effetti considerata come una morte e una successiva resurrezione del beneficiario dell'incantesimo.

L'incantesimo può anche essere usato per far ricrescere degli arti e per riportare in vita una qualsiasi creatura dotata di PF.

Un chierico del 17° livello può riportare in vita creature morte 4 mesi prima. Vanno aggiunti 4 mesi per ogni livello superiore del chierico.

Un chierico del 36° livello con Saggezza 18 può usare questo incantesimo congiuntamente a un *Desiderio* per abbattere questo limite e riportare in vita creature risalenti ad una qualsiasi età precedente (a discrezione del DM).





## Teletrasporto di Ogni Gruppo

*Raggio d'azione: 5 m*

*Effetto: teletrasporta 6 persone*

*Durata: istantanea*

*Autore: Daneel*

Questo incantesimo permette di teletrasportare cinque persone (più il chierico) con tutto il loro equipaggiamento. Le restrizioni sono le stesse dell'incantesimo dei maghi *Teletrasporto di Quinto Livello*.

Per quanto riguarda le persone che devono essere coinvolte, ovvero chi può essere trasportato, il chierico deve conoscerle molto bene, come per quanto riguarda i luoghi... in parole povere solo i PG possono essere teletrasportati tramite questo incantesimo.

Per quanto riguarda eventuali PNG inclusi nel gruppo, è il DM a dover decidere di volta in volta.



The History of Costume, by Braun & Schneider, c.1861-1880, Plate 14a: Eleventh Century – Monk, Bishop, Priest, public domain image





# *Divina Tutela e Templum*

Nuovi rituali per *Lex Arcana*  
di Lorenzo "tengwarmaster" Sponza

In questo documento sono descritte le meccaniche e gli effetti di altri due nuovi, potenti rituali accessibili agli auguri con un alto valore di De Magia. Superato il punteggio di 20 in De Magia, il demiurgo può permettere al giocatore di apprendere questi due nuovi rituali: Divina Tutela e Templum, le meccaniche per apprenderli sono descritte assieme alla magia.

In più in queste pagine è descritto un nuovo, più restrittivo utilizzo della magia dell'Oraculum, forse troppo potente.

## *Divina Tutela*

Il rituale di Divina Tutela è un potente rituale di protezione. Si basa su un ingente sacrificio a Giove stesso, che in cambio patrocinerà una impresa dei custodes.

Per apprenderlo l'augure deve aver raggiunto almeno 20 in De Magia e deve a quel punto dichiarare l'intenzione di voler apprendere il rituale. Da quel momento tutti i tiri sul proprio Curriculum si sommano come al solito, ma arrivato a 100, il De Magia non si alza, ma continua a crescere fino a 200. Oltre questo numero il conteggio si azzerà, ma l'augure avrà appreso il rituale desiderato. La sua abilità riparte quindi a progredire secondo le regole dal livello cui si trovava all'inizio dello studio (20 per esempio).

## **Come funziona il rituale:**

I custodes si devono stringere attorno ad un tempio dedicato a Giove, Zeus o altri sostituti, o in un tempio della triade capitolina e sacrificare due bovini, buoi se possibile. Nessuno della compagnia potrà avere divinità romane contrarie né indifferenti, e l'augure dovrà superare un livello di difficoltà di 12. Per tutta la durata del rituale nessun custodes si può allontanare, ma tutti i componenti del gruppo dovranno pregare assieme e onorare il dio. Passate le tre, ore l'augure farà richiesta al dio di "aiutare un'impresa" (non necessariamente dei custodes).

## **Come agisce il rituale:**

Se tutto il rituale viene svolto correttamente e l'augure supera il livello di difficoltà necessario, allora Giove ha accolto la richiesta e proteggerà l'impresa. Finché è attiva la divina tutela i personaggi non potranno chiedere l'aiuto del nume tutelare, poiché questo si sente "abbandonato dal suo prediletto" che a lui preferisce Giove. Il personaggio d'altra parte non può nemmeno rimangiarsi il rito perché ogni tentativo di ingraziarsi nuovamente il proprio nume, fa perdere la Divina Tutela.

Come funziona dunque la magia? Ebbene non è altro che una giustificazione della "magica mano





del master benevolo": in pratica il demiurgo potrà intervenire *una volta* per togliere dai guai la compagnia e per far avvenire l'impresa per cui si è chiesta la protezione.

Dal momento in cui Giove sarà intervenuto, egli avrà dato il suo contributo ed i personaggi dovranno arrangiarsi, senza tuttavia la possibilità di invocare il Nume tutelare, perché dopo l'aiuto offerto da Giove, si rivela indifferente alle suppliche del custodes.

Per "impresa" non si intende l'avventura, né una situazione vaga, ma i personaggi dovranno chiedere aiuto in una singola azione di cui abbiano studiato un piano (anche non dettagliatamente).

### Esempi:

**Corretto utilizzo:** In mezzo all'avventura i personaggi si trovano a doversi intrufolare all'interno di un edificio per poter riuscire nella loro missione. Il piano prevede che uno di loro si arrampichi sul tetto dell'edificio e, una volta entrato da una finestra, scenda ad aprire la porta agli altri. I PG non sanno come è fatta la casa all'interno, né come da dentro il complice potrà aprire la porta, né cosa farà la gente all'interno della casa. Però hanno almeno studiato il modo per far salire sul tetto uno di loro. L'azione è sufficientemente studiata (si vede come per "piano" non si intenda nulla di troppo articolato) per chiedere la protezione a Giove. L'augure si reca in un tempio con due bovini e inizia il rituale. Arriva la notte e i custodes decidono di agire: Attalo Nigro, l'esploratore del gruppo sale sul tetto e riesce a entrare da una finestra, ahimè facendo troppo rumore. Un uomo si sveglia e lo vede entrare ma,

girando la testa, torna a dormire. Attalo ringrazia Giove per averlo aiutato, ma sa che da adesso non potrà più fare errori.

**Errato utilizzo:** I personaggi si trovano a dover raggiungere un'isoletta. Non sanno cosa ci sia sull'isola, ma sono a conoscenza che è vitale per la loro missione raggiungerla. Decidono di invocare Giove e chiedere la Divina Tutela riguardo ai loro movimenti all'interno dell'isola. Questo utilizzo è sbagliato perché l'impresa su cui si richiede l'aiuto è troppo vaga. Sarebbe stato corretto invocare la Divina Tutela riguardo al viaggio verso l'isola o, saputa l'esistenza di un particolare mostro che risiede sull'isola, la Divina Tutela riguardo all'uccisione del mostro (è scorretta invece la tutela "dal mostro").



Städtische Krieger.

The History of Costume, by Braun & Schneider, c.1861-1880, Plate 6b: Ancient Rome – Roman Soldiers, public domain image





## *Tempus*

Con tale rituale l'augure può santificare una piccola regione di spazio in modo da ottenere un tempio dove in realtà non c'è nulla. Per apprendere il rituale si segue la stessa procedura descritta per la Divina Tutela, ma i punti curriculum da accumulare sono 100.

### **Come funziona il rituale:**

Per erigere il tempio, l'augure si serve del suo Lituus, il bastone che reca segnate due tacche: lunghezza e larghezza del tempio. Egli dovrà porsi al centro del tempio e segnare attorno a sé, tramite il bastone, i "limiti" del tempio. Poi dovrà sacrificare un piccolo animale, possibilmente quello sacro al dio in questione (la difficoltà si abbassa) e, dopo qualche formula, avrà eretto un vero e proprio santuario.

Il rituale impegna circa per un'ora ed ha Difficoltà 9.

## *Oraculum*

Per limitare la potenza della magia di Oraculum si consiglia di introdurre la limitazione per cui non si possono fare domande di ogni tipo, ma solo formulate in questo modo: "Come fare per..." oppure "Come comportarsi per..." e non di altro tipo come "Cosa accadrà...", "Dove è..." e simili. Inoltre il numero di successi non indica il numero di domande che è possibile fare o la comprensibilità del responso, ma la domanda sarà sempre e solo una, quello che cambia è la completezza della risposta (rimanendo pur sempre di difficile interpretazione).





# Magia del Vecchio Mondo

Raccolta di incantesimi per *Advanced HeroQuest*  
di Toco

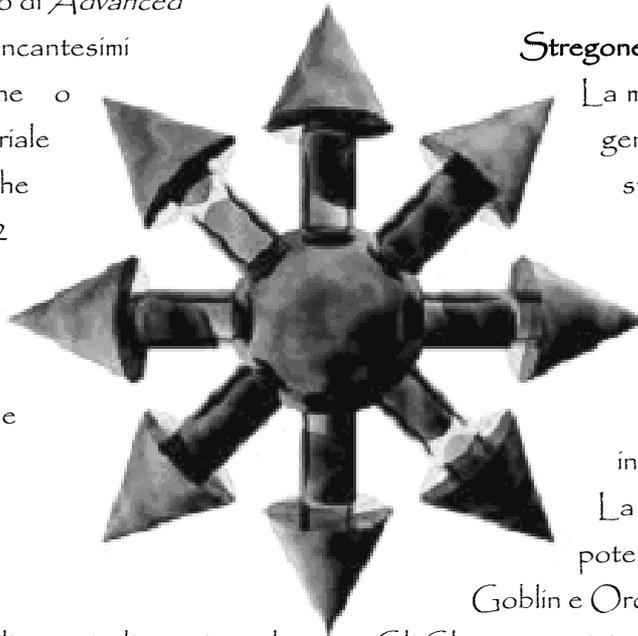
## I Collegi di Magia

Di seguito vengono riportati gli incantesimi disponibili per i sette Collegi di Magia non menzionati nel regolamento di *Advanced HeroQuest*. Tutti gli incantesimi sono di mia invenzione o adattamenti di materiale trovato in rete. Noterai che ci sono esattamente 12 incantesimi per Collegio, per semplificare l'assegnazione generale delle formule magiche utilizzando 1d12.

## Altre forme di magia del Vecchio Mondo

Ci sono anche altri utilizzatori di magia nel Vecchio Mondo. Abbiamo i Custodi delle Rune Nanici, con i loro poteri protettivi ed anti-magia.

I potenti incantatori che utilizzano l'Alta Magia, tra cui gli Elfi Alti ed i Sacerdoti Slann degli Uomini Lucertola.



## Stregoneria malvagia

La magia è potere, ed il potere genera la malvagità. Gli stregoni malvagi utilizzano incantesimi di combattimento oscuri e proibiti.

I Negromanti utilizzano i propri poteri per riportare in vita eserciti di morti viventi.

La magia Waaagh conferisce poteri offensivi agli Sciamani Goblin e Orchi.

Gli Skaven, uomini ratto del sottosuolo, hanno i propri Veggenti che li aiutano con la magia.

C'è poi la magia più corrotta di tutte, quella del Caos!





## Nota del Traduttore

Dato che il regolamento di *Advanced HeroQuest* non è stato mai tradotto in italiano, sono stati spesso lasciati invariati alcuni termini tecnici per non creare confusione. Di seguito viene fornita una traduzione *non ufficiale* per i suddetti termini, che potrete trovare in inglese nel testo:

### Termine originale

Berserker  
Bow Skill (BS)  
Bravery (BR)  
Deathzone(s)  
Fate Point(s) (FT)  
Fearsome Monster (Animal)  
Flight  
Fumble  
Intelligence (INT)  
Large Monster  
Rats  
Regeneration  
Speed (SP)  
Strength (ST)  
Toughness (TG)  
Weapon Skill (WS)  
Wound(s) (WDS)

### Traduzione *non ufficiale*

Berserker  
Abilità con l'arco  
Coraggio  
Zona(e) di controllo di un modello  
Punto(i) Fato  
Mostro (Animale) che causa terrore  
Volare  
Attacco fallito  
Intelligenza  
Mostro di taglia Grande  
Ratti  
Rigenerazione  
Velocità  
Forza  
Robustezza  
Abilità con le armi  
Ferita(e)





## *Libro degli Incantesimi dei Maghi d'Ambr*



### Componenti degli incantesimi Ambr:

Fiala di Acqua Profonda,  
Artiglio di Lupo, Seme della  
Natura, Terra Magica e Foglia di Acero.

**1) Muro di Ghiaccio** (Incantesimo di livello inferiore: 100 corone d'oro): Fiala di Acqua Profonda

Il lanciatore crea uno spesso muro di ghiaccio sopra due caselle. Deve essere creato entro la linea di vista e non più distante di 12 caselle. Il muro ha WS 1, Toughness 8 e 4 Wounds. Il muro di ghiaccio blocca la linea di vista.

**2) Leggerezza della Piuma** (Incantesimo di livello inferiore: 100 corone d'oro): Foglia di Acero

Il bersaglio può volare fino al prossimo turno di esplorazione e può ignorare le deathzones (vedi pagina 40 del regolamento per i dettagli).

**3) Trappola a Fossa** (Incantesimo di livello inferiore: 100 corone d'oro): Fiala di Acqua Profonda

Apri una trappola a fossa (dimensione una casella) in una casella entro la linea di vista del lanciatore. Vedi le regole relative a questo tipo di trappola a pagina 33 del regolamento.

**4) Scudo Protettivo** (Incantesimo di livello inferiore: 100 corone d'oro): Terra Magica

Tutti gli eroi ed i loro seguaci guadagnano un bonus di +2 alla Toughness (fino ad un massimo di 12) nel prossimo turno.

**5) Muro di Pietra** (100 corone d'oro): Fiala di Acqua Profonda e Terra Magica

Il lanciatore deve innanzitutto effettuare con successo un test Intelligence o l'incantesimo fallisce ed i componenti utilizzati vengono sprecati. La magia crea dal nulla un muro di pietra entro 12 caselle. Il muro è largo due caselle, ha WS 1, Toughness 10 e 6 Wounds.

**6) Crollo** (100 corone d'oro): Seme della Natura e Fiala di Acqua Profonda

E' richiesto un test Intelligence effettuato con successo. Quattro caselle adiacenti entro 12 caselle dal lanciatore (e parzialmente nella sua linea di vista) crollano. Tutti i modelli nella zona subiscono 6 dadi di danno e il lanciatore decide quindi su quale casella adiacente alla zona crollata spostarli. Per rimuovere le pietre occorre lanciare 1d12 per modello che si trova adiacente alla zona crollata e non si possono effettuare altre azioni nel turno in cui si spostano le macerie. Quando il totale dei d12 lanciati raggiunge 100 o più punti, tutte le pietre vengono finalmente rimosse.

**7) Strangolare** (100 corone d'oro): Seme della Natura

Questo incantesimo fa scaturire un viticcio dal soffitto sopra la testa di un modello entro la linea di vista del lanciatore. Il viticcio si avviluppa attorno al collo del modello ed inizia a strangolarlo. Il modello non può muoversi né effettuare alcuna azione, eccetto quella di tentare di liberarsi, e subisce 2 dadi di danno all'inizio di ogni suo turno. Al proprio turno, dopo aver subito il danno, può tentare di liberarsi. Per far ciò deve effettuare un test Strength e, se ha successo, il modello può





spostarsi in una casella adiacente, ma per questo ed il prossimo turno non può fare nient'altro. Il viticcio rimane sulla plancia fino al turno seguente a quello in cui la vittima si è liberata, ma scompare se il lanciatore dell'incantesimo viene ucciso. Mentre il viticcio è attivo, qualsiasi modello entri nella casella da esso occupata, viene afferrato con gli effetti visti sopra. Il viticcio non causa danni ai morti viventi ed ai demoni, ma gli impedisce di muoversi finché non si liberano.

**8) Macigno** (120 corone d'oro): Terra Magica  
Crea una grossa palla di pietra in una casella adiacente al lanciatore. Il macigno rotola nella direzione scelta dal lanciatore finché non colpisce un ostacolo (porte, pareti, botole, modelli, ecc.) e quindi si dissolve. Nel primo turno rotola attraverso quattro caselle, nel secondo turno ne attraversa tre, e via dicendo. Se viene colpito un modello, subisce un numero di dadi di danno pari al numero massimo di caselle attraversate dal macigno durante il turno.

**9) Fiera Selvaggia di Horros** (150 corone d'oro): Artiglio di Lupo e Seme della Natura  
Il lanciatore si trasforma in un leggendario animale selvaggio. Fino al suo prossimo turno guadagna le seguenti abilità (vedi pagina 40 del regolamento per la descrizione): Regeneration, Fearsome Monster, Berserker e Flight.

**10) Spezzaossa** (150 corone d'oro): Artiglio di Lupo  
Un nemico che si trova nella deathzone del lanciatore perde 2 Wounds. Può spendere un Fate Point per evitare il colpo.

**11) Salva di Freccie** (150 corone d'oro): Foglia di Acero

Il lanciatore apre le braccia e dal palmo delle sue mani scaturisce un fascio di frecce appuntite, pari al lancio di 1d12 diviso 3 (arrotondato per eccesso). Le frecce possono essere scagliate contro bersagli differenti, ognuna ha BS 4 ed infligge 2 dadi di danno.

**12) Terreno Affamato** (250 corone d'oro): Terra Magica e Artiglio di Lupo  
Apre una fossa di 2x2 caselle entro 12 caselle e nella linea di vista del lanciatore. Vedi pagina 33 del regolamento per i dettagli. La fossa dura fino al prossimo turno.



Magic Carpet, Victor Vasnetsov, 1880, public domain image





Gli incantesimi che seguono sono tratti da un altro libro degli incantesimi Ambra, trovato in una lontana biblioteca, tra polvere e ragnatele...

Questi incantesimi hanno bisogno di altri componenti: Grumo di Ambra, Artiglio di Manticora, Pezza di Seta, Punta di Freccia di Avorio, Piuma di Aquila Gigante, Flauto, Manciatà di Spine, Borsa di Erbe Medicinali e Zanne di Lupo.



**Bestia Selvaggia di Horros** (150 corone d'oro): Artiglio di Manticora

Gli occhi del mago brillano di potere e con un ruggito bestiale egli assume fattezze bestiali. Fino al prossimo turno, guadagna le abilità Berserker, Fearsome Monster e può attaccare con artigli e zanne incantati (vedi pagina 44 del regolamento per i dettagli). Il mago non può lanciare incantesimi mentre è in forma bestiale, a meno che non termini volontariamente gli effetti della magia ritornando normale.

**Mantello di Spine** (Incantesimo di livello inferiore: 100 corone d'oro): Manciatà di Spine  
Con un rapido movimento delle mani, il mago si avvolge in un contorto mantello di spine. Ciò gli conferisce protezione addizionale ed è anche una minaccia contro i nemici così stolti da attaccare il mago in mischia.

Solo il mago può beneficiare degli effetti di questo incantesimo, che durano fino al prossimo turno. Il Mantello di Spine aumenta di 1 punto la Toughness del mago. Inoltre, per ogni dado di danno lanciato per ferire il mago in mischia e che ottiene come risultato 1 o 2, è l'attaccante a subire automaticamente 1 Wound dato che colpisce le spine invece del bersaglio giusto. Gli attaccanti che usano armi lunghe subiscono danno solo con un risultato di 1, mentre quelli che attaccano a mani nude o con armi naturali subiscono il danno con un risultato da 1 a 3.

**Arte dell'Erboristeria** (Incantesimo di livello inferiore: 100 corone d'oro): Borsa di Erbe Medicinali

Il mago applica le erbe medicinali sulla ferita di un compagno, salmodiando sottovoce per incrementarne i poteri curativi. Il processo è abbastanza doloroso per il bersaglio, ma aumenta la velocità di guarigione delle sue ferite. *Arte dell'Erboristeria* può venire lanciato per guarire un singolo modello amico che si trovi nella deathzone del mago, riportandolo al punteggio massimo di Wounds.

**Sogno d'Ambra** (Incantesimo di livello inferiore: 100 corone d'oro): Grumo di Ambra

Un singolo modello entro la linea di vista del mago viene ipnotizzato. Il mago e la vittima devono lanciare 1d12 e sommare la loro Intelligence al risultato. Se il totale del mago è maggiore di quello del bersaglio, la vittima viene trasformata in ambra, completamente inerte. Nessuno può attaccare o muovere un modello sotto gli effetti di questo incantesimo. L'effetto della magia dura fino al prossimo turno.





**Lancia del Cacciatore** (170 corone d'oro):  
Punta di Freccia di Avorio

Il mago evoca dal nulla una lancia di ambra pulsante di energia incantata e la scaglia contro un modello che si trovi entro 24 caselle. Eventuali modelli che normalmente bloccherebbero la linea di vista possono venire ignorati. La lancia colpisce automaticamente il bersaglio ed infligge 8 dadi di danno.

**Lancia del Predatore** (140 corone d'oro):  
Zanne di Lupo

Invocando con voce stentorea le più selvagge forze della natura, il mago crea dal nulla una lucente lancia dalla punta seghettata e la scaglia contro un nemico. La *Lancia del Predatore* vola verso il bersaglio con letale precisione e colpisce con la furia di una bestia selvaggia. Il mago sceglie un modello nemico entro 12 caselle e che si trovi nella sua linea di vista. La vittima subisce 6 dadi di danno. Quindi la lancia continua la sua corsa in linea retta e colpisce il bersaglio successivo, causandogli 5 dadi di danno e così via, finché non ci sono più bersagli validi o la lancia ha esaurito la sua forza.

**Pelliccia della Fiera** (120 corone d'oro): Artiglio di Manticora

Dall'artiglio scaturisce una grossa pelliccia che avvolge il bersaglio. Questo incantesimo può venire lanciato su qualsiasi modello che si trovi nella deathzone del mago. Fino al prossimo turno, il bersaglio guadagna +1 Toughness.

**Signore delle Belve** (120 corone d'oro): Flauto  
Il mago suona una melodia ipnotica che incanta un animale ponendolo sotto il suo controllo. Le stanze che ospitano pipistrelli, topi, serpenti,

insetti e simili possono venire attraversate senza pericolo dal mago e dai suoi compagni una volta che questo incantesimo è stato lanciato.

**Arbusto Intrappolante** (180 corone d'oro):  
Grumo di Ambra

Una massa di arbusti intricati si sprigiona dal pavimento ed intrappola tutti coloro che si trovano nella zona. Tutti i modelli in un'area di 5x5 caselle, eccetto quelli resi immuni dal mago al momento del lancio, vengono influenzati dall'incantesimo. Le vittime non possono muoversi, ma riescono a difendersi ed attaccare normalmente. L'arbusto scompare nel prossimo turno.

**Stormo del Destino** (200 corone d'oro): Piuma di Aquila Gigante

Con un grido stridulo, il mago evoca un grosso stormo di uccelli che assale i suoi nemici in una furiosa moltitudine di piume, becchi ed artigli, prima di scomparire nuovamente nel nulla. L'incantesimo influenza 1d12 nemici ed ognuno di essi subisce 4 dadi di danno.

**Cappuccio della Vendetta** (200 corone d'oro):  
Pezza di Seta e Punta di Freccia di Avorio

Forma un bozzolo di luce ambrata attorno al mago. Il *Cappuccio della Vendetta* assorbe senza conseguenze qualsiasi ferita inflitta al mago se questi ottiene un risultato di 7 o superiore lanciando 1d12. Inoltre, ogni ferita assorbita causata da attacchi di mischia viene rispedita al mittente. Il *Cappuccio* svanisce alla fine del primo combattimento in cui viene utilizzato. E' necessario effettuare con successo un test Intelligence per lanciare questo incantesimo.





**Verme Stritolatore** (160 corone d'oro): Pezza di Seta e Grumo di Ambra

Il mago crea un verme di energia ambrata che striscia verso un modello nemico entro la linea di vista del lanciatore. Una volta raggiunta la vittima, la avvolge in un bozzolo a meno che questa non effettui con successo un test Strength. La vittima all'interno del bozzolo è immobilizzata ed indifesa (si considera avere WS 1 se viene attaccata) fino al prossimo turno. Il mago deve effettuare con successo un test Intelligence per poter lanciare questo incantesimo.

**Maledizione di Anraheir** (150 corone d'oro): Artiglio di Manticora

Evoca dal terreno dei luminescenti spiriti eterei che tormentano un bersaglio entro la linea di vista del mago. La vittima viene colpita da una maledizione fino al prossimo turno e riesce a colpire solamente se ottiene un risultato di 11 o 12, oltre ad avere il movimento dimezzato (arrotondato per eccesso).

**Re degli Animali** (250 corone d'oro): Flauto e Grumo di Ambra

Il mago suona una melodia incantata in grado di ipnotizzare un singolo animale o bestia (inclusi gli Uomini Bestia del Caos, i Minotauri e gli Skaven) che si trovi entro la sua linea di vista. Il mago e la vittima lanciano 1d12 ed aggiungono al risultato la propria Intelligence. Se il totale del mago è il più alto, la vittima si considera come un seguace sotto il suo controllo diretto. L'incantesimo dura fino alla fine dell'impresa in corso ed i suoi effetti possono venire prolungati per le missioni future, spendendo 10 corone d'oro per punto di Strength del seguace (il

doppio se si tratta di un Large Monster) all'inizio di ogni impresa. Il mago non può avere più di un seguace alla volta soggiogato con questo incantesimo.

**Turbine Dislocante** (200 corone d'oro): Punta di Freccia di Avorio

Il mago viene inghiottito da un turbine di scintillante energia ambrata e trasportato in una casella vuota di una qualsiasi sezione della mappa già esplorata.

## *Libro degli Incantesimi dei Maghi d'Ametista*



Componenti usati più frequentemente negli incantesimi:

Polvere di Luna, Ossa Consacrate, Seme Oscuro, Sfera d'Ombra e Polvere di Teschio.

1) **Nubi Oscure** (100 corone d'oro): Polvere di Luna

Una nuvola oscura copre la zona prescelta dal mago. Tutti i modelli all'interno della nube (dimensione 2x3 caselle) subiscono una penalità di -1 Bravery e colpiscono solo con un tiro di 10 o superiore. Dato che la nube blocca la linea di vista, non è permesso usare attacchi a distanza da o verso il suo interno.

2) **Abbraccio del Fato** (100 corone d'oro): Seme Oscuro

Influenza una zona di 2x3 caselle entro 12 caselle e nella linea di vista del mago e dura per 1d12/2 turni (arrotondati per eccesso). I modelli nella zona non possono muoversi e





devono superare un test Bravery prima di poter attaccare.

**3) Assassino Incappucciato** (100 corone d'oro): Sfera d'Ombra

Fino al prossimo turno, un modello amico entro la linea di vista del lanciatore può ignorare le deathzones e non può venire attaccato. Può attaccare normalmente, ma non lanciare incantesimi.

**4) Colpo Fulminante** (100 corone d'oro): Ossa Consacrate

Fa scaturire un lampo dalle dita del mago, largo 1 casella e lungo 5 caselle. Tutti i modelli nell'area vengono colpiti dal getto di energia e subiscono 4 dadi di danno ognuno. Se qualcuno dei modelli indossa armature metalliche o un elmetto, subisce 6 dadi di danno.

**5) Distorcere il Tempo** (100 corone d'oro): Ossa Consacrate

Permette di tirare nuovamente un dado per un'azione appena fallita dal bersaglio. L'incantesimo può venire lanciato in qualsiasi momento, senza alcuna penalità. Il bersaglio può essere lo stesso mago o un modello nella sua linea di vista.

**6) Manette di Caloe** (100 corone d'oro): Sfera d'Ombra

Fino al prossimo turno, un modello perde un attacco e non può muoversi.

**7) Ignorare la Morte** (110 corone d'oro): Ossa Consacrate

Questo incantesimo può essere lanciato su un eroe o un seguace nella deathzone del mago, a

patto che non ci siano altri modelli adiacenti al lanciatore. Le Wounds del bersaglio vengono riportate al punteggio massimo. Anche se il modello è stato appena ucciso, il mago può riportarlo in vita entro il turno successivo alla morte. Il bersaglio guadagna inoltre permanentemente 1 Fate Point.

**8) Falce Fiammeggiante** (125 corone d'oro): Polvere di Luna

Il mago crea una falce incantata che può utilizzare fino al prossimo turno. Mentre impugna l'arma, ottiene +2 WS (fino ad un massimo di 12) e +3 Strength (fino ad un massimo di 12). Può attaccare in diagonale con l'arma e non ottiene mai fumbles o colpi critici. Il danno inflitto varia a seconda della forza del mago:

Strength	Dadi di danno
1-2	0
3-4	2
5	3
6	4
7	5
8	6
9	7
10	8
11	9
12	10

**9) Perduto nel tempo** (150 corone d'oro): Ossa Consacrate e Polvere di Teschio

Se il mago effettua con successo un test Intelligence, un modello bersaglio entro la sua linea di vista si perde nelle pieghe del tempo per 1d12 turni. La vittima deve essere rimossa dal tabellone e dal gioco per il numero di turni necessari e quindi ricompare.





**10) Soffocamento** (200 corone d'oro): Seme Oscuro e Sfera d'Ombra

Improvvisamente la vittima si sente soffocare e non riesce a respirare. Il mago deve scegliere un modello entro la linea di vista e questi può solamente barcollare (movimento ridotto a 1 casella) per i prossimi 3 turni. A meno che il mago non venga ucciso durante questo periodo, al termine dei 3 turni la vittima muore per asfissia. I morti viventi ed i demoni sono immuni a questo incantesimo.

**11) Carezza di Laniph** (200 corone d'oro): Seme Oscuro e Polvere di Luna

Il mago piazza la sagoma della palla di fuoco entro 12 caselle dalla sua posizione e nella sua linea di vista. Tutti i modelli toccati dalla sagoma vengono investiti da una tempesta di fuoco e fiamme. Il mago deve quindi effettuare un test Intelligence: se ha successo le vittime subiscono 7 dadi di danno, altrimenti soltanto 5 dadi di danno.

**12) Sole Purpureo di Xereus** (200 corone d'oro): Sfera d'Ombra e Cenere di Teschio

Il mago piazza la sagoma della palla di fuoco entro 12 caselle dalla sua posizione e nella sua linea di vista. Tutti i modelli toccati dalla sagoma si considerano intrappolati e non possono fare nulla per 1d12/2 turni (arrotondati per eccesso). Il mago può spostare il *Sole* ed i suoi prigionieri di 2 caselle per turno, ma questo spostamento richiede un'azione da parte del mago. Il *Sole* ed i modelli al suo interno ignorano gli effetti di deathzone e trappole.

## *Libro degli Incantesimi dei Maghi Celestiali*



Componenti degli incantesimi di magia Celestiale: Polvere di Luna, Polvere di Fuoco, Scaglia di Cristallo, Frammento Magnetico e Piuma di Fenice.

**1) Presenza Eroica** (100 corone d'oro): Scaglia di Cristallo

Questo incantesimo influenza il mago o un eroe entro la sua linea di vista. Il bersaglio emette bagliori di luce fino al prossimo turno. Tutti gli attaccanti hanno un modificatore di -1 ai loro tiri per colpire il bersaglio dell'incantesimo.

**2) Scrutare le Stelle** (100 corone d'oro): Scaglia di Cristallo

Il mago invia una richiesta telepatica di aiuto verso le stelle. Una stanza o un passaggio non ancora esplorati vengono rivelati sulla mappa. La prima volta che un eroe entra nella zona rivelata dall'incantesimo, aggiunge +3 al suo tiro sorpresa se ci sono dei nemici.

**3) Fulmine** (100 corone d'oro): Polvere di Fuoco

Fa scaturire un lampo dalle dita del mago, largo 1 casella e lungo 5 caselle. Tutti i modelli nell'area vengono colpiti dal getto di energia e subiscono 4 dadi di danno ognuno. Se qualcuno dei modelli indossa armature metalliche o un elmetto, subisce 6 dadi di danno.





**4) Soffio di Vento** (100 corone d'oro): Piuma di Fenice

Il vento spazza una zona larga 1 casella e lunga 10 caselle (o fino al muro più vicino), che inizia di fronte al mago e si prolunga in linea retta. Tutti i modelli nell'area di effetto, iniziando da quelli più vicini al mago, vengono travolti dal vento e spinti indietro a meno che non effettuano con successo un test Strength. I modelli spazzati via si fermano solo quando incontrano un altro modello, un ostacolo che non può essere spostato o raggiungono il limite d'azione dell'incantesimo. I modelli che colpiscono un ostacolo subiscono 1 dado di danno per ogni casella attraversata prima di scontrarsi con esso. Se un modello ha effettuato con successo il test Strength e viene colpito da un altro modello, deve ripetere il test o sarà spazzato via. Se questo secondo test ha successo, anche il modello spinto all'indietro si ferma.

**5) Dardi dalle Stelle** (100 corone d'oro): Frammento Magnetico

Il mago evoca due dardi di fuoco su due caselle adiacenti a lui. I proiettili possono essere mossi di 1 casella per ogni turno di ogni singolo modello e se colpiscono qualcuno gli infliggono 4 dadi di danno. I dardi scompaiono nel prossimo turno.

**6) Luce** (100 corone d'oro): Polvere di Luna e Scaglia di Cristallo

Il mago o un modello nella sua deathzone recuperano 2 Fate Points. Perché l'incantesimo abbia effetto, non deve esserci nessun modello (oltre all'eventuale bersaglio) nella deathzone del mago. Il lanciatore deve superare un test Intelligence per poter lanciare l'incantesimo.

**7) Chiamata Celestiale** (150 corone d'oro): Scaglia di Cristallo

Nessun nemico del mago che si trova nella stanza o nel corridoio indicato dal lanciatore può muoversi o attaccare nel suo prossimo turno. La sezione del sotterraneo scelta deve essere entro la linea di vista del mago.

**8) Scudo d'Acqua** (150 corone d'oro): Frammento Magnetico

Questo incantesimo circonda il mago o un modello nella sua deathzone con un torrente di acqua che fluisce violentemente e gli turbinata attorno, senza mai toccarlo. Tutti coloro che attaccano il modello protetto dallo *Scudo* con un'arma da mischia devono superare un test Strength o saranno disarmati (l'arma si considera perduta). I nemici che attaccano con armi naturali subiscono invece 1 dado di danno. Lo *Scudo d'Acqua* rimane attivo fino al prossimo turno.

**9) Gabbia di Cristallo** (175 corone d'oro): Scaglia di Cristallo

Il mago si rinchioda in una gabbia di cristallo. Non può essere attaccato e gli incantesimi non hanno effetto su di lui. Il mago non può muoversi, attaccare o lanciare incantesimi. Per rompere la gabbia, un modello (incluso lo stesso mago) deve spendere un'azione ed effettuare con successo un test Strength.

**10) Arco di Zaffiro** (175 corone d'oro): Polvere di Luna e Piuma della Fenice

Il mago (o un modello entro la sua linea di vista) viene teletrasportato in una casella libera di una stanza o corridoio già esplorati in precedenza. Il





bersaglio può evitare gli effetti dell'incantesimo se effettua con successo un test Intelligence.

**11) Colpo Mortale** (200 corone d'oro): Polvere di Fuoco e Scaglia di Cristallo  
Fa scaturire un lampo dalle dita del mago, largo 1 casella e lungo 5 caselle. Tutti i modelli nell'area vengono colpiti dal getto di energia. Il mago deve quindi effettuare un test Intelligence. Se ha successo, Tutti i bersagli subiscono 6 dadi di danno ognuno. Se qualcuno dei modelli indossa armature metalliche o un elmetto, subisce 8 dadi di danno. Se invece il test fallisce, considerate l'incantesimo come un *Fulmine* (descritto sopra).

**12) Apocalisse** (200 corone d'oro): Frammento Magnetico e Polvere di Luna  
Il mago effettua un test Intelligence. Se fallisce, l'incantesimo è identico a *Dardi dalle Stelle* (descritto sopra), altrimenti ha gli stessi effetti di quest'ultimo, ma crea 4 dardi invece di due.

## *Libro degli Incantesimi dei Maghi Dorati*



Componenti usati nel lancio degli incantesimi: Materia Dorata (costo 30 corone d'oro), Frammento Magnetico, Gemma del Potere, Chiave Dorata e Polvere Gialla.

**1) Proiettile Luccicante** (100 corone d'oro): Frammento Magnetico  
Permette al mago di effettuare un attacco a distanza che colpisce automaticamente un

bersaglio entro la sua linea di vista, infliggendogli 4 dadi di danno.

**2) Paura di Aramar** (100 corone d'oro): Polvere Gialla  
Se il bersaglio fallisce un test Intelligence (con un bonus di +2), si convince di essere inseguito da una creatura da incubo. Per tutta la durata dell'incantesimo non può attaccare ed il mago lo sposta a suo piacimento di una sola casella per turno. Gli effetti della *Paura di Aramar* svaniscono se il bersaglio effettua con successo un test Intelligence, che può essere ripetuto al termine di ogni turno.

**3) Muro di Fuoco** (100 corone d'oro): Polvere Gialla  
Crea un muro di fiamme sfrigolanti che occupa due caselle adiacenti entro 12 caselle dal mago. Il muro ha WS 1, Toughness 7 e 10 Wounds. Il Muro di Fuoco blocca la linea di vista. Ad ogni attacco diretto contro il muro, l'attaccante subisce 1 dado di danno a causa del calore.

**4) Veste Scintillante** (100 corone d'oro): Materia Dorata  
Il mago viene ammantato di una magica veste che scintilla di vivida luce. Fino al prossimo turno, può essere colpito solo da attacchi che ottengano un risultato di 12.

**5) Bolla di Lava** (100 corone d'oro): Gemma del Potere  
Il mago piazza la sagoma della palla di fuoco entro 12 caselle dalla sua posizione e nella sua linea di vista. Tutti i modelli toccati dalla sagoma vengono colpiti automaticamente e subiscono 5 dadi di danno.





6) **Avarizia** (100 corone d'oro): Materia Dorata

Contrasta o annulla gli effetti di un incantesimo che sta venendo lanciato o è già attivo. *Avarizia* può venire lanciato in qualsiasi momento, anche se il mago ha già effettuato la sua azione. Se il lanciatore (o il bersaglio) dell'incantesimo da annullare effettua con successo un test Intelligence, la magia di dispersione non ha effetto.

7) **Metallo Pesante** (110 corone d'oro): 2 Frammenti Magnetici

Un eroe o un seguace all'interno della deathzone del mago e che indossi un'armatura metallica, ottiene un bonus di +3 Toughness (fino ad un massimo di 12) fino al prossimo turno.

8) **Scimitarra Dorata** (150 corone d'oro): Materia Dorata

Il mago sceglie un bersaglio primario nella sua linea di vista ed entro 12 caselle da lui. La magica scimitarra fluttuante infligge alla vittima 3 dadi di danno se la colpisce, attaccando con WS 6. Se l'attacco va a segno, il mago può nominare un altro bersaglio entro 12 caselle dal primo, ma stavolta l'attacco ha WS 5. Se anche questo attacco va a segno, la scimitarra può colpire ancora. L'unica limitazione è che la scimitarra deve sempre colpire il nemico precedente e deve esserci un altro avversario entro 12 caselle. Il WS dell'attacco scende di un punto ad ogni colpo e quando arriva a WS 0, la scimitarra scompare. Nessun modello può venire colpito più di una volta dalla scimitarra.

9) **Creazione** (100 corone d'oro): Gemma del Potere e Chiave d'Argento

Crea un qualsiasi componente per incantesimi desiderato dal mago.

10) **Gabbia Dorata** (200 corone d'oro): Frammento Magnetico e Materia Dorata

Una stanza già esplorata ed entro la linea di vista del mago diviene una prigione magicamente chiusa, che solo il mago può aprire effettuando con successo un test Intelligence.

11) **Oro degli Stolti** (200 corone d'oro): Materia Dorata

Improvvisamente, nella stessa stanza o passaggio in cui si trova il mago, comincia a piovere dell'oro dal soffitto, proprio di fronte ad ogni modello nemico. Ogni vittima dell'illusione che fallisce un test Intelligence subisce una penalità di -3 Toughness fino al prossimo turno (o finché non viene attaccata).

12) **Apri-Muro** (250 corone d'oro): Chiave d'argento

Il mago può creare una porta dove prima c'era del solido muro. Il lanciatore può piazzare una porta nella stanza o nel corridoio in cui si trova, quindi deve lanciare 1d12. Se ottiene un risultato di 4 o inferiore, dietro all'uscio c'è solo della solida roccia (l'incantesimo fallisce ed i componenti materiali vengono perduti).





## *Libro degli Incantesimi dei Maghi Grigi*



Componenti usati più  
frequentemente negli incantesimi:  
Piuma di Fenice, Sfera  
d'Ombra, Seme Oscuro,

Artiglio di Lupo e Polvere di Luna.

**1) Vento Impetuoso** (100 corone d'oro): Piuma di Fenice

Il vento spazza una zona larga 2 caselle e lunga 10 caselle (o fino al muro più vicino), che inizia di fronte al mago e si prolunga in linea retta. Tutti i modelli nell'area di effetto, iniziando da quelli più vicini al mago, vengono travolti dal vento e spinti indietro a meno che non effettuino con successo un test Strength. I modelli spazzati via si fermano solo quando incontrano un altro modello, un ostacolo che non può essere spostato o raggiungono il limite d'azione dell'incantesimo. I modelli che colpiscono un ostacolo subiscono 1 dado di danno per ogni casella attraversata prima di scontrarsi con esso. Se un modello ha effettuato con successo il test Strength e viene colpito da un altro modello, deve ripetere il test o sarà spazzato via. Se questo secondo test ha successo, anche il modello spinto all'indietro si ferma.

**2) Mantello di Ombre** (100 corone d'oro): Sfera d'Ombra

Un manto oscuro copre la zona scelta dal mago. Tutti i modelli nell'area (2x3 caselle) hanno -1 Bravery e colpiscono solo con tiri di 10 o più. Dato che la nube blocca la linea di vista, non

possono essere utilizzati attacchi a distanza da e verso l'interno dell'area di effetto.

**3) Turbine** (100 corone d'oro): Piuma di Fenice  
Un modello a scelta del mago può spostarsi di 18 caselle (o al doppio della normale velocità) nel prossimo turno.

**4) Saetta** (100 corone d'oro): Polvere di Luna  
Fa scaturire un lampo dalle dita del mago, largo 1 casella e lungo 5 caselle. Tutti i modelli nell'area vengono colpiti dal getto di energia e subiscono 4 dadi di danno ognuno. Se qualcuno dei modelli indossa armature metalliche o un elmetto, subisce 6 dadi di danno.

**5) Dispersione** (100 corone d'oro): Artiglio di Lupo  
Richiede un test Intelligence effettuato con successo. Annulla gli effetti di un incantesimo che qualcuno sta lanciando o già in azione. *Dispersione* può essere lanciato in qualsiasi momento, anche se il mago ha già agito.

**6) Terra Famelica** (100 corone d'oro): Sfera d'Ombra

Apri una trappola a fossa (vedi pagina 33 del regolamento) in una casella entro la linea di vista del lanciatore.

**7) Danza della Disperazione** (100 corone d'oro): Seme Oscuro

Se il lanciatore effettua con successo un test Intelligence, può immediatamente spostare un modello nemico (ma non può usarlo per attaccare).





8) *Mani dell'Oscurità* (125 corone d'oro): Sfera d'Ombra

Il lanciatore può evocare le *Mani dell'Oscurità* (dimensioni 2x3 caselle) entro 12 caselle. Il movimento nella zona di oscurità viene ostacolato ed ogni casella conta come due, e tutti i tiri di dadi effettuati dai modelli nell'area vengono ridotti di 2.

9) *Cancello d'Ombra* (175 corone d'oro): Polvere di Luna e Sfera d'Ombra

Il lanciatore o un modello entro la sua linea di vista, viene teletrasportato in una casella già esplorata e non occupata. Il modello teletrasportato può evitare gli effetti dell'incantesimo superando un test Intelligence con una penalità di -2.

10) *Controllo Mentale* (200 corone d'oro): Seme Oscuro e Piuma di Fenice

Se effettua con successo un test Intelligence, il lanciatore può controllare un modello nemico durante il proprio turno. La creatura controllata non può agire durante il suo turno.

11) *Asfissia* (200 corone d'oro): Seme Oscuro e Sfera d'Ombra

Improvvisamente la vittima si sente soffocare e non riesce a respirare. Il mago deve scegliere un modello entro la linea di vista e questi può solamente barcollare (movimento ridotto a 1 casella) per i prossimi 3 turni. A meno che il mago non venga ucciso durante questo periodo, al termine dei 3 turni la vittima muore per asfissia. I morti viventi sono immuni a questo incantesimo.

12) *Lupus* (150 corone d'oro): Artiglio di Lupo e Polvere di Luna

Il lanciatore si trasforma in una belva simile ad un lupo fino al prossimo turno. Non può lanciare incantesimi o fare azioni tipicamente umane (come usare oggetti) mentre è in forma lupina. Il *Lupus* ha le seguenti caratteristiche:

### Lupus

(è considerato un **Fearsome Animal**)

Weapon Skill (WS):	5
Bow Skill (BS):	0
Strength (ST):	6
Toughness (TG):	8
Speed (SP):	10
Bravery (BR):	10
Intelligence (INT):	+1
Fate (FT):	invariato
Wounds (WDS):	invariato

### Combattimento in Mischia:

WS dell'avversario	Tiro per colpire
1	3
2	4
3	5
4	6
5	7
6	8
7	9
8-12	10

Dadi di danno: 4





## *Libro degli Incantesimi dei Maghi di Giada*



Componenti usati più  
frequentemente negli incantesimi:

Seme Novello, Iris, Boccio  
Bianco, Fiala di Acqua

Profonda e Scaglia di Cristallo.

**1) Muro di Ghiaccio** (100 corone d'oro): Fiala di Acqua Profonda

Il lanciatore crea un muro di ghiaccio che occupa 2 caselle adiacenti. Deve essere posizionato entro 12 caselle e nella linea di vista del lanciatore. Il muro ha WS 1, Toughness 8 e 4 Wounds. Il *Muro di Ghiaccio* blocca la linea di vista.

**2) Sfera di Cristallo** (100 corone d'oro): Scaglia di Cristallo

Il lanciatore guarda dentro la scaglia di cristallo e può vedere una stanza o un corridoio che non sono stati ancora esplorati. Quando il gruppo entra nella sezione scrutata, ha un bonus di +3 al tiro per la sorpresa.

**3) Mantello Spettrale** (100 corone d'oro): Iris  
Il lanciatore evoca gli spiriti dei boschi per proteggerlo. L'incantesimo può essere lanciato su un modello entro la linea di vista o sul mago stesso. Ai soli fini della difesa, il bersaglio ha WS 12 per l'intero turno.

**4) Alchimia** (100 corone d'oro): Fiala di Acqua Profonda

Il lanciatore tenta di creare una pozione magica. Il mago effettua un test Intelligence, ma il

risultato viene visto dal GM e da nessun altro. Se il test fallisce, la pozione ottenuta è velenosa. Se invece il test ha successo, il GM tira un altro dado. Con un risultato pari si ottiene una Pozione di Forza, con un risultato dispari una Pozione di Guarigione.

**5) Muro di Pietra** (100 corone d'oro): Scaglia di Cristallo e Fiala di Acqua Profonda

Il lanciatore crea un muro di pietra che occupa 2 caselle adiacenti. Deve essere posizionato entro 12 caselle e nella linea di vista del mago. Il muro ha WS 1, Toughness 10 e 6 Wounds. Il *Muro di Pietra* blocca la linea di vista. Perché l'incantesimo abbia effetto, il mago deve superare un test Intelligence o la magia fallisce ed i componenti materiali vengono sprecati.

**6) Fontana della Giovinezza** (100 corone d'oro): Seme Novello e Fiala di Acqua Profonda

La casella di fronte al lanciatore si tramuta in una piccola pozza. L'incantesimo può essere lanciato solo durante il proprio turno di esplorazione. La pozza magica svanisce non appena il lanciatore si muove o viene ucciso. Ogni volta che qualcuno beve dalla pozza deve lanciare 1d12 e controllare il risultato:

(1) Pozza avvelenata. Svanisce immediatamente, ma la creatura che ha bevuto deve subito utilizzare una Pozione di Guarigione o muore.

(2-3) Pozza soporifera. Lancia 1d12 per determinare il numero di turni durante i quali chi ha bevuto resta privo di sensi.

(4-8) Pozza fortunata. Chi beve guadagna permanentemente 1 Fate Point.

(9-12) Pozza curativa. Riporta al massimo le Wounds di chi beve.





7) *Natura Letale* (100 corone d'oro): Seme Novello

Il lanciatore evoca un fungo etereo in una casella non occupata entro la sua linea di vista. Questa verde forma di vita ha le seguenti caratteristiche: Regeneration, WS 8 (non commette fumble e non ottiene critici), Strength 1 (1 dado di danno), Toughness 6, Speed 3 e Wounds 6. Il fungo scompare nel prossimo turno o se viene ucciso.

8) *Sangue della Terra* (100 corone d'oro): Iris

La natura mostra i propri poteri protettivi, interrompendo un combattimento. Questo incantesimo può essere lanciato solamente all'interno delle stanze e non nei corridoi. Tutti i modelli possono essere mossi di una casella, a scelta del giocatore che li controlla.

9) *Rinascita* (175 corone d'oro): Bocciole Bianco e Seme Novello

Questo incantesimo funziona solo se il lanciatore effettua con successo un test Intelligence. Il bersaglio deve essere un eroe morto o privo di sensi all'interno della deathzone del mago. Nessun altro modello può trovarsi nelle caselle adiacenti al lanciatore. L'eroe bersaglio ritorna in vita con il massimo numero di Wounds e Fate Points. Un eroe morto può venire salvato con questa magia solamente nel corso dello stesso turno di combattimento in cui è stato ucciso. Inoltre, fino al prossimo turno, l'eroe riportato in vita guadagna l'abilità Regeneration.

10) *Decomposizione* (150 corone d'oro): Fiala di Acqua Profonda

Con questo incantesimo il lanciatore accelera il processo di invecchiamento e decomposizione di un bersaglio entro la linea di vista. La vittima deve superare sia un test Intelligence che un test Toughness. Se entrambi i test hanno successo, il bersaglio subisce 2 dadi di danno. Se uno dei due test fallisce il bersaglio subisce 6 dadi di danno. Se entrambi i test falliscono, la vittima viene istantaneamente tramutata in una pila di ossa e poltiglia carnosa.



11) *Invisibilità* (175 corone d'oro): Bocciole Bianco

Il lanciatore diventa invisibile fino al prossimo turno. Può ignorare le deathzones, non può essere attaccato ma non può compiere attacchi, e nessun incantesimo ha effetto su di lui (nemmeno quelli di annullamento o dispersione).

12) *Carne in Pietra* (200 corone d'oro): Iris

Il lanciatore rabbrivisce quando tocca la parete, quindi diventa un tutt'uno con la pietra. In questo turno può muoversi attraversando la roccia ma, se alla fine del suo turno non è di nuovo in una casella vuota, la sua pelle rimane di pietra ed il mago va incontro ad una morte orribile.





## *Libro degli Incantesimi dei Maghi della Luce*



Componenti usati più  
frequentemente negli incantesimi:  
Runa di Hysh, Gemma del  
Potere, Chiave d'Argento,  
Orbo di Luce e Scaglia di Cristallo.

**1) Madre Terra** (100 corone d'oro): Scaglia di  
Cristallo

Questo incantesimo guarisce tutte le ferite  
subite da un modello che si trova all'interno della  
deathzone del lanciatore e può essere usato, in  
alternativa, dal mago per guarire sé stesso.

**2) Emanazione di Potere** (100 corone d'oro):  
Orbo di Luce

Un modello nella linea di vista del lanciatore (o il  
mago stesso) viene circondato da una sfera di  
energia magica luminescente fino al prossimo  
turno. Il bersaglio non può venire attaccato con  
armi a distanza e non può essere il bersaglio  
principale o diretto di incantesimi che richiedono  
la linea di vista per funzionare.

**3) Lampo di Energia Crepitante** (100 corone  
d'oro): Gemma del Potere

Nessun nemico può attaccare nel suo prossimo  
turno (inclusi gli attacchi basati sugli  
incantesimi).

**4) Rubare la Mente** (100 corone d'oro): Chiave  
d'Argento

Per lanciare l'incantesimo occorre superare un  
test Intelligence, altrimenti i componenti vengono  
consumati senza alcun effetto. Un bersaglio

entro la linea di vista del lanciatore viene reso  
pazzo da una potente magia. Per i prossimi 5  
turni, la vittima è sotto il controllo del mago, che  
può muoverla e farla attaccare a suo piacimento.  
Nel corso di questi turni, altri modelli della  
stessa fazione di quello incantato possono  
muoversi disponendosi in maniera tale da far  
rientrare il bersaglio nelle loro deathzones,  
intrappolandolo se la somma dei loro punteggi di  
Strength è almeno il doppio di quella della  
vittima. Un modello intrappolato è del tutto  
inoffensivo e non può muoversi, attaccare o  
lanciare incantesimi.

**5) Fascio di Luce Bruciante** (100 corone  
d'oro): Orbo di Luce

Il lanciatore può scegliere come bersaglio un  
modello entro 12 caselle e nella sua linea di vista.  
La vittima viene colpita automaticamente e  
subisce 5 dadi di danno. L'incantesimo può  
essere usato per danneggiare pareti, porte e  
mobilia.

**6) Colui che Dimora nel Profondo** (100 corone  
d'oro): Runa di Hysh e Gemma del Potere

Dei tentacoli viscidici e mortali emergono dal  
terreno sotto i piedi del bersaglio, afferrando un  
modello entro 12 caselle dal lanciatore. La  
vittima non può muoversi ed il suo WS subisce  
una penalità di -4 ai fini difensivi. Il modello  
intrappolato infligge un dado di danno in meno  
quando attacca. Alla fine del turno di ogni eroe,  
il GM lancia 1d12. Se il risultato è uguale o  
inferiore alla Strength della vittima imprigionata,  
questa riesce a liberarsi ed i tentacoli  
scompaiono.





7) **Crepaccio** (125 corone d'oro): Chiave d'Argento e Runa di Hysh

La terra attorno al lanciatore inizia a spaccarsi, per lasciare posto ad un pericoloso crepaccio. Lancia 1d12, con un risultato di 7 o più il crepaccio è lungo 4 caselle, altrimenti solo 2 caselle. Inoltre, se il mago supera un test Intelligence, la fenditura si allunga per altre 2 caselle extra. Per il crepaccio, sono valide le regole per le trappole a fossa riportate nel regolamento. La frattura penetra le pareti, aprendo delle crepe che possono essere attraversate. Il crepaccio si ricompone magicamente nel turno seguente a quello in cui viene creato, senza infliggere danni extra a chi si trova al suo interno.

8) **Getto di Energia Lacerante** (150 corone d'oro): Gemma del Potere e Runa di Hysh

Il mago piazza la sagoma di una palla di fuoco entro 12 caselle e nella sua linea di vista. Tutti i modelli toccati dalla sagoma subiscono 5 dadi di danno a testa. Inoltre, se il lanciatore effettua con successo un test Intelligence, il danno sale a 7 dadi.

9) **Inclinazione della Terra** (150 corone d'oro): Runa di Hysh

Tutti i modelli all'interno di una stanza entro la linea di vista del lanciatore vengono spostati verso un lato della camera, dove si ammassano l'uno contro l'altro.

10) **Terremoto** (175 corone d'oro): Scaglia di Cristallo e Gemma del Potere

Il sisma dura fino al prossimo turno. Tutti i movimenti (eccezion fatta per le creature che si spostano volando) vengono dimezzati

(arrotondando per difetto). Tutti i tiri per colpire subiscono una penalità di -2.

11) **Onda d'Urto** (175 corone d'oro): Runa di Hysh e Gemma del Potere

Tutti i modelli nella stessa stanza o corridoio del lanciatore vengono colpiti e subiscono 2 dadi di danno ognuno. L'armatura non protegge dall'*Onda d'Urto*, conta solo la Toughness di base, a meno che l'armatura non sia magica, nel qual caso funziona normalmente. Il mago può quindi muovere di una casella a suo piacere tutti i modelli.

12) **Cavità** (250 corone d'oro): Gemma del Potere e Orbo di Luce

Apri una trappola a fossa di 2x2 caselle entro 12 quadretti e nella linea di vista del lanciatore. La *Cavità* rimane in gioco fino al termine dell'impresa.

## *Rune Magiche per i Nani* *Custodi delle Rune*



Il Custode delle Rune ha una borsa di rune dalla quale estrae questi simboli arcani alla bisogna, uno solo alla volta. Fintanto che una runa resta fuori dalla borsa i suoi effetti perdurano. Il Custode può tirare fuori una nuova runa solo dopo aver riposto quella usata in precedenza.

Lancia 1d12 ogni volta che un mago Nano estrae una runa, per vedere di quale si tratta. L'operazione rituale di estrarre la runa dalla borsa conta come un'azione, così il Custode non può combattere nello stesso turno.





Un Custode delle Rune non può mai lanciare gli incantesimi normali ed i componenti magici non hanno alcun interesse per lui, a meno che non riesca a rivenderli in cambio di oro sonante!

#### *1) Runa della Benedizione*

Quando questa runa viene estratta dalla borsa, tutti gli eroi ed i loro seguaci recuperano 1 Fate Point.

#### *2) Runa dell'Assistenza*

Finché questa runa rimane fuori dalla sacca, tutti i Nani nella fazione del Custode delle Rune guadagnano +1 Bravery.

#### *3) Runa della Guarigione*

Mentre questa runa è fuori dalla borsa, all'inizio di ogni turno eroe, il Custode delle Rune può guarire 1 Wound ad un suo alleato.

#### *4) Runa della Giusta Ira*

Quando la runa è fuori dalla sacca, tutti i Nani nella fazione del Custode delle Rune si considerano Berserker in combattimento.

#### *5) Runa dell'Inspirazione*

Finché la runa resta fuori dalla sacca, tutti gli eroi guadagnano +1 Intelligence.

#### *6) Runa dell'Ordine*

Mentre questa runa è fuori dalla borsa, il Custode delle Rune diventa Leader del gruppo (vedi pagina 9 del regolamento per i dettagli).

#### *7) Runa della Protezione*

Finché questa runa rimane fuori dalla sacca, tutti gli eroi ed i loro seguaci guadagnano +1 Toughness.

#### *8) Runa della Ricchezza*

Finché la runa è fuori dalla borsa, ogni eroe che cerca tesori nascosti può pescare una seconda carta del tesoro se la prima non lo soddisfa, oppure può aggiungere fino a 3 dadi al lancio sulla Tabella dei Tesori Nascosti.

#### *9) Runa del Dolore*

Finché questa runa rimane fuori dalla sacca, il Custode delle Rune dimezza la sua Intelligence (arrotondando per eccesso) ma tutti i nemici con Intelligence 6 o meno tirano 1 dado di danno in meno quando i loro attacchi (fisici o magici) vanno a segno.

#### *10) Runa dell'Invisibilità*

Mentre la runa resta fuori dalla borsa, il Custode delle Rune rimane invisibile e non può essere attaccato o essere fatto oggetto di incantesimi diretti contro di lui. Il Nano non può a sua volta attaccare.

#### *11) Runa della Fortuna*

Mentre la runa è fuori dalla borsa, tutti gli eroi possono tirare nuovamente ogni singolo tiro di dado, ma devono accettare il secondo risultato.

#### *12) Runa della Velocità Magica*

Finché la runa resta fuori dalla sacca, tutti i Nani nella fazione del Custode delle Rune guadagnano +2 Speed durante i combattimenti e possono muoversi fino a 18 caselle.

F N T F R < X P H T





## *Alta Magia*



L'Alta Magia può essere utilizzata solamente dai Maghi-Sacerdoti Slann degli Uomini Lucertola, dagli Sciamani

Scinchi e dai Maghi Elfi.

L'unico **componente materiale** necessario per tutti gli incantesimi di Alta Magia è la Polvere Consacrata.

Il costo degli incantesimi è indicato come riferimento per gli eroi maghi che potrebbero utilizzarli.

Gli Uomini Lucertola non hanno bisogno di componenti per lanciare questi incantesimi. Uno Slann ne conosce cinque (e può lanciaarli una volta ciascuno), mentre uno Scinco ne conosce uno soltanto.

**1) Guarigione Rapida** (100 corone d'oro): Polvere Consacrata

Occorre superare un test Intelligence, altrimenti l'incantesimo non ha effetto e la componente materiale viene sprecata. Tutti i modelli alleati che si trovano nella stessa stanza del lanciatore vengono riportati al punteggio massimo di Wounds.

**2) Incremento di Energia** (100 corone d'oro): Polvere Consacrata

Occorre superare un test Intelligence altrimenti l'incantesimo non ha effetto e la componente materiale viene sprecata. Un modello amico nella linea di vista del lanciatore ottiene un attacco extra la prossima volta che ingaggia un combattimento.

**3) Affascinare** (100 corone d'oro): Polvere Consacrata

Ha effetto su un modello nella linea di vista del lanciatore. La vittima può essere mossa dal lanciatore fino a 12 caselle. Prova a farlo cadere in qualche trappola!

**4) Risucchia Magia** (100 corone d'oro): Polvere Consacrata

Nel turno seguente non possono essere lanciati incantesimi e tutti gli incantesimi già in essere vengono annullati e dissolti.

**5) Blocco Mentale** (150 corone d'oro): Polvere Consacrata

Il lanciatore nomina un incantesimo ed un mago nemico. Quello specifico incantesimo non può essere lanciato dal mago bersaglio fino al prossimo turno, o finché il mago che ha lanciato il *Blocco Mentale* non viene ucciso. Perché questo incantesimo possa essere lanciato con successo, il lanciatore deve superare un test Intelligence.

**6) Assalto della Pietra** (200 corone d'oro): Polvere Consacrata x 2

Il lanciatore fa franare delle pietre dal soffitto. Lancia 1d12 e dividi il risultato per 3 (arrotondando per eccesso). Il numero ottenuto è la quantità di pietre che precipitano in una casella entro la linea di vista del mago. L'effetto di ogni pietra è identico alla trappola massi cadenti. Le pietre rimangono sul tabellone per un intero turno prima di scomparire.





7) *Mano della Gloria* (125 corone d'oro): Polvere Consacrata

Tutti i modelli alleati che si trovano nella stessa stanza del lanciatore (ed il mago stesso) si considerano avere Bravery 12 per l'intero turno. Questo incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento, anche se il lanciatore ha già compiuto la sua azione.

8) *Ali di Finreir* (100 corone d'oro): Polvere Consacrata

Il lanciatore, o un modello nella sua linea di vista, può volare fino al prossimo turno.

9) *Dardo Infuocato* (150 corone d'oro): Polvere Consacrata

Scaglia un dardo di luce bruciante contro un bersaglio entro la linea di vista del lanciatore. Il proiettile infligge 5 dadi di danno ed il bersaglio deve perdere il prossimo turno.

10) *Cancellazione* (250 corone d'oro): Polvere Consacrata x 2

Questo incantesimo cancella permanentemente un incantesimo dal libro di un mago entro la linea di vista del lanciatore.

11) *Esorcismo* (200 corone d'oro): Polvere Consacrata

Lancia 1d12. Un numero di demoni o morti viventi pari al risultato del dado e che si trovano entro la linea di vista del mago, perdono 1 Wound a testa.

12) *Ira di Sotek* (Solo Uomini Lucertola)

Uno sciame di serpenti attacca con i suoi morsi velenosi. Il lanciatore evoca i serpenti nella stessa stanza in cui si trova. Considera la stanza

come se fosse interamente piena di serpenti, i cui effetti sono identici a quelli dei Rats descritti a pagina 28 del regolamento. Gli Eroi devono uccidere tutti i serpenti prima di poter intraprendere qualsiasi altra azione.

## *Le Arti Oscure della Negromanzia*



Un Negromante ha le stesse caratteristiche di uno Stregone del Caos, con alcuni piccoli cambiamenti. E' infatti armato con una spada (fumble 1, critico 12) che infligge 3 dadi di danno.

Conosce quattro incantesimi diversi dalla lista che segue, ognuno dei quali può essere lanciato una sola volta.

Se il Negromante viene ucciso, tutti i morti viventi che ha evocato si dissolvono in cenere!

### *1) Evocare Scheletri*

Il Negromante evoca 2 guerrieri scheletri entro la sua linea di vista. I mostri possono agire immediatamente dopo essere stati creati.

### *2) Resurrezione*

Questo incantesimo deve essere lanciato immediatamente dopo che uno zombie, una mummia, un ghoul o uno scheletro sono stati uccisi. Il modello bersaglio rientra in gioco con tutte le caratteristiche riportate ai punteggi iniziali.

### *3) Paura*

Un modello bersaglio entro la linea di vista del Negromante deve superare un test Bravery.





Se lo fallisce, non può fare nulla durante il suo prossimo turno.

#### *4) Il Volo della Strega*

Il Negromante si smaterializza e riappare in una casella a sua scelta del sotterraneo, a patto che sia già stata esplorata.

#### *5) Resuscitare i Morti*

Il Negromante effettua un test Intelligence. Se ha successo, conta la differenza di punteggio tra il risultato del dado e l'Intelligence del Negromante. Questo punteggio è il numero di zombie che possono venire piazzati entro la linea di vista del negromante. In alternativa, questi può scegliere di piazzare un numero di scheletri guerrieri pari a metà degli zombi (arrotondando per eccesso) invece di questi ultimi. I morti viventi possono cominciare ad agire dal prossimo turno.

#### *6) Danza Macabra*

Un modello morto vivente sotto il controllo del GM e che abbia appena completato il suo turno, può agire nuovamente.

#### *7) Mani di Polvere*

Il Negromante afferra alla gola una vittima che si trova all'interno della sua deathzone. Entrambi lanciano 1 d12 e sommano al risultato i punteggi di Intelligence e Strength. Se il Negromante ottiene un totale superiore a quello del bersaglio, questi subisce un numero di dadi di danno pari alla differenza tra i due punteggi. Se la vittima muore, il Negromante può rimpiazzarla con un modello di campione degli scheletri (wight) sotto il suo controllo e tutti i possedimenti della vittima vanno perduti. Se il totale del bersaglio è uguale o superiore a quello

del Negromante, si libera dalla stretta del suo avversario.

#### *8) Risucchia Anima*

Causa 3 dadi di danno ad un bersaglio entro la linea di vista del Negromante. Il lanciatore viene curato di un numero di Wounds pari a quelle perdute dalla vittima.

#### *9) Maledizione di Nagash*

Un bersaglio entro la linea di vista del Negromante subisce una penalità di -2 WS e di -2 Bravery. Inoltre, ad ogni suo turno successivo, la vittima perde 1 Wound (o 1 Fate Point). Gli effetti della *Maledizione di Nagash* rimangono in gioco finché il Negromante non si muove, non decide di interrompere l'incantesimo o non viene ucciso, o finché gli effetti della magia non vengono dissolti o annullati.

#### *10) Maledizione dell'Invecchiamento*

Un bersaglio entro la linea di vista del Negromante viene sottoposto agli effetti di un invecchiamento rapido. La vittima perde 1 punto di Strength all'inizio di ogni turno e, quando questa raggiunge 0, muore. Se il Negromante viene ucciso prima che la vittima è ridotta a Strength 0, questa riguadagna immediatamente tutti i punti perduti.

#### *11) Vento di Morte*

Un modello entro la linea di vista del lanciatore deve effettuare un test Strength ed un test Toughness. Se fallisce il primo, viene spostato indietro di 4 caselle (o finché non incontra un ostacolo). Se fallisce il secondo, i gas corrosivi gli bruciano la pelle causandogli 3 dadi di danno.





### 12) *Freccia del Fato*

Un proiettile di fuoco nero colpisce un bersaglio entro la linea di vista del Negromante, infliggendogli 5 dadi di danno.

## *Magia Waaagh di Orchi e Goblin*



Uno Sciamano Orco (o mysteakoil) conosce quattro differenti incantesimi Waaagh, che può lanciare una volta ciascuno. Quando viene ucciso, lascia cadere tre funghi (vedi pagina 28 del regolamento per i dettagli).

Uno Sciamano Goblin conosce tre differenti incantesimi Waaagh, che può lanciare una volta ciascuno. Quando viene ucciso, lascia cadere due funghi.

### 1) *Waaa-Orco*

Tutti gli Orchi e Goblin nella stessa stanza dello Sciamano che lancia l'incantesimo diventano Berserker fino al prossimo turno. I mostri si contorcono e gridano i loro barbari canti di guerra contro gli eroi.

### 2) *Orco Berzerker*

Un Orco entro la linea di vista del lanciatore si sente molto forte ed invincibile. Diventa Berserker fino al prossimo turno.

### 3) *Mork Ci Zalvi!*

Per un intero turno, tutti i Goblin e gli Orchi che si trovano nella stessa stanza del lanciatore vengono circondati da uno scudo protettivo. La

difficoltà del tiro necessario per colpirli viene incrementata di +1.

### 4) *Zguardo di Mork*

Duplica gli effetti di una *Fireball* (vedi le regole relative a pagina 55 del regolamento).

### 5) *Mano di Gork*

Il GM può prendere da uno a quattro Orchi e/o Goblin da un qualsiasi punto del sotterraneo e piazzarli entro la linea di vista dello Sciamano.

### 6) *Andiamo*

Tutti gli Orchi ed i Goblin che si trovano nella stessa stanza dello Sciamano guadagnano +1 Speed fino a prossimo turno.

### 7) *Mork Ti Vuole!*

Il dio degli Orchi afferra un eroe tra le sue grinfie. L'eroe viene rimosso dal tabellone. Tira 1d12. L'eroe rientra in gioco dopo un numero di turni pari al risultato ottenuto col dado. L'eroe rientra in gioco nella stessa stanza o corridoio da cui è stato prelevato.

### 8) *Konfondili!*

Lo Sciamano sceglie un bersaglio entro 6 caselle e nella sua linea di vista, quindi lancia 1d12. Se ottiene un risultato superiore al punteggio di Intelligence dell'eroe, quest'ultimo dimentica temporaneamente chi è e cosa sta facendo lì, e non può compiere nessuna azione durante il suo prossimo turno.

### 9) *Aiutali!*

Tutti i Pelleverde (Orchi, Goblin e Snotlings) entro un raggio di 4 caselle dallo Sciamano





ottengono un attacco extra nel loro prossimo turno.

### 10) *Pugno di Gork!*

Lo Sciamano infligge 3 dadi di danno a tutti gli eroi e seguaci che si trovano nelle caselle attorno a lui. Le vittime possono difendersi normalmente.



### 11) *Zfanzia-Cervello!*

Lo Sciamano sceglie un bersaglio entro la linea di vista e gli scaglia contro una scarica di energia mentale che scaturisce direttamente dal suo cervello. Lo Sciamano patisce un terribile contraccolpo mentale e subisce 3 dadi di danno. Quindi lancia 1d12 e, se il risultato è superiore al punteggio di Intelligence del bersaglio, può infliggergli dei danni. Per far ciò, deve lanciare ancora 1d12:

- (1) La testa della vittima esplose, uccidendola all'istante.
- (2-11) La vittima subisce 6 dadi di danno.
- (12) L'incantesimo svanisce senza causare ferite.

### 12) *Tremore*

Scaglia una gigantesca onda d'urto attraverso la stanza. Lo Sciamano può spostare di 1 casella tutti i nemici che si trovano nella sua stessa stanza. L'incantesimo può essere lanciato solo durante la fase di combattimento.

## *Magia Skaven*



Un Veggente Grigio Skaven può utilizzare gli incantesimi consentiti dal regolamento, oppure può sceglierne quattro tra quelli elencati di seguito. Ogni incantesimo che conosce può essere lanciato soltanto una volta.

Uno Skaven Warpweaver può scambiare uno degli incantesimi elencati nel regolamento con quelli riportati di seguito.

### 1) *Strangolamento*

Vedi le regole relative a pagina 55 del regolamento per l'incantesimo *Choke*.

### 2) *Palla di Fuoco*

Vedi le regole relative a pagina 55 del regolamento per l'incantesimo *Fireball*.

### 3) *Fiammeggiante Teschio del Terrore*

Vedi le regole relative a pagina 55 del regolamento per l'incantesimo *Flaming Skull of Terror*.

### 4) *Fulmine Warp*

Il mago scaglia un fulmine di letale energia warp contro i suoi nemici. La saetta è larga 1 casella e lunga 5 caselle. Tutti coloro che si trovano sul suo percorso subiscono 4 dadi di danno ognuno.

### 5) *Rattosalto*

Permette ad un modello alleato del lanciatore entro la linea di vista (o al mago stesso) di scomparire e riapparire in una qualsiasi casella già esplorata sulla mappa.





### 6) *Orda di Ratti*

La stanza viene improvvisamente invasa da una marea di ratti. La situazione va risolta come per l'evento Rats (pagina 28 del regolamento), ma gli eroi non possono usare l'opzione "Slam the Door".

### 7) *Frenesia!*

Tutti gli Skaven nella stessa stanza del lanciatore diventano Berserker fino al prossimo turno.

### 8) *Zampe Skaven*

Le mani del bersaglio si trasformano in zampe da Skaven. Ciò comporta una penalità di -2 WS e -2 BS fino al prossimo turno, quando svaniscono gli effetti della magia. Il bersaglio deve essere entro 12 caselle dal mago e nella sua linea di vista.

### 9) *Frenesia Mortale!*

Se il mago effettua con successo un test Intelligence, tutti gli Skaven che si trovano nella stessa stanza assieme a lui diventano Berserker fino al prossimo turno. Se il test fallisce, tutti gli Skaven diventano ugualmente Berserker fino al prossimo turno, ma perdono 1 Wound ognuno.

### 10) *Ustionare*

Il lanciatore appicca il fuoco ad un modello entro 12 caselle e nella sua linea di vista. Ad ogni turno del GM (incluso quello in cui viene lanciato l'incantesimo), il bersaglio subisce 1 dado di danno, che può assorbire utilizzando soltanto il suo punteggio base di Toughness. Gli effetti della magia cessano non appena la vittima supera un test Toughness, che può

essere ripetuto all'inizio di ogni turno del bersaglio.

### 11) *Vento Miasmatico*

Fa scaturire un fumo verde dal terreno sotto il modello bersaglio, che deve trovarsi nella linea di vista del lanciatore. La vittima e tutti i modelli nelle caselle adiacenti subiscono 2 dadi di danno, che possono assorbire utilizzando solo il loro punteggio base di Toughness.

### 12) *Pestilenza*

Infetta con una malattia (vedi pagina 40 del regolamento) un modello entro la deathzone del lanciatore.

## *Magia Oscura del Caos*



Uno Stregone del Caos può lanciare tre incantesimi della lista seguente, una volta per ciascuno.

### 1) *Soffocare:*

Vedi le regole relative a pagina 55 del regolamento per l'incantesimo *Choke*.

### 2) *Palla di Fuoco*

Vedi le regole relative a pagina 55 del regolamento per l'incantesimo *Fireball*.

### 3) *Fiammeggiante Teschio del Terrore*

Vedi le regole relative a pagina 55 del regolamento per l'incantesimo *Flaming Skull of Terror*.

### 4) *Frecce del Caos*

Lancia 1d12 e dividi il risultato per 3 (arrotondando per eccesso). Il risultato





rappresenta il numero di frecce di energia che lo Stregone del Caos può scagliare contro gli eroi. Il mago può scegliere un bersaglio unico o più vittime, se lo desidera ed ha più di una freccia a disposizione. Ogni freccia ha BS 6 e causa 3 dadi di danno se colpisce.

### *5) Illusione Terrificante*

Un eroe o un seguace bersaglio a scelta del lanciatore, deve effettuare con successo un test Intelligence (con un bonus di +2) o sarà convinto che un terrificante incubo generato dal Caos lo stia inseguendo attraverso la stanza. La vittima è semi-paralizzata dal terrore e non può attaccare né lanciare incantesimi, ma solo muoversi di 1 casella per turno, nella direzione scelta dal GM. La vittima può effettuare all'inizio di ogni proprio turno un nuovo test Intelligence e, non appena ha successo, gli effetti della magia svaniscono.

### *6) Inferno del Caos*

Un orribile pandemonio di urla disperate riempie la stanza ed ogni eroe (e seguace) all'interno della camera deve effettuare un test Toughness. Chiunque fallisce deve ridurre di un punto WS, BS e Strength fino a che non lascia la stanza o fino al termine del combattimento in corso.

### *7) Attacco Warp*

Gli alleati del lanciatore che si trovano nella stessa stanza del mago ignorano la protezione offerta dalle armature agli eroi ed ai loro seguaci. Le armi dei servitori del Caos sembrano passare attraverso le armature, ignorandole del tutto! Questo incantesimo non ha effetto contro protezioni magiche ed

armature incantate. La magia prolunga i suoi effetti fino a che il lanciatore non viene ucciso.

### *8) Attacco Fiammeggiante*

La spada, l'alabarda o un'altra arma da mischia di un modello nella linea di vista del lanciatore si ammanta di un alone di fiamma ed infligge 1 dado di danno extra col prossimo colpo andato a segno.

### *9) Annulla Magia*

Tutti gli oggetti magici in possesso degli eroi perdono i propri poteri fintanto che rimangono nella stessa stanza dello Stregone del Caos. I poteri non vengono distrutti definitivamente e riappaiono non appena vengono portati fuori dalla stanza in questione. Gli incantesimi non vengono però influenzati da questa magia. Gli effetti dell'*Annulla Magia* durano finché il lanciatore non viene ucciso o lascia la stanza.

### *10) Anti Magia*

Questo incantesimo deve essere utilizzato immediatamente dopo che un altro mago ha dichiarato di voler lanciare un incantesimo. Il mago bersaglio deve immediatamente superare un test Intelligence per poter lanciare la sua magia con successo. Se questo test aggiuntivo fallisce, l'incantesimo del bersaglio non ha effetto e gli ingredienti vengono sprecati.

### *11) Risucchiare Fato*

I Fate Points di tutti i modelli nella stessa stanza del lanciatore sono inutilizzabili. Non possono essere usati in alcun modo, ma non vengono perduti. Gli effetti di questo incantesimo durano finché il lanciatore non viene uscito o lascia la stanza.





### *12) Risucchiare Magia*

Un modello a scelta del lanciatore ed entro la sua linea di vista viene colpito dalla magia, che neutralizza permanentemente i poteri di un oggetto magico della vittima.

Se il bersaglio possiede più di un oggetto incantato, spetta al GM determinare casualmente quale venga colpito dagli effetti dell'incantesimo. L'oggetto diventa una versione ordinaria del tipo appropriato (ad esempio, una spada magica diviene una comune spada).





# La Magia dell'Ombra

Una nuova Classe di Personaggio per *Dungeons & Dragons*  
di Gianmatteo Tonci

Il Teschio d'Ombra è uno stregone molto vicino alla negromanzia, ma ancora più incentrato sul controllo, creazione e manipolazione dei non morti.

Nel seguito verranno dettagliate specificamente origini, caratteristiche e ruolo di questo nuovo personaggio. Verranno inoltre descritti incantesimi particolari della nuova Classe, oggetti magici inediti ed alcune spaventose creature dell'ombra e della notte.

Tutti i dati presentati nell'articolo sono relativi all'edizione originale di *Dungeons & Dragons*, con particolare riferimento alle regole riportate nella *Rules Cyclopedia*.

Per meglio comprendere alcune citazioni riportate nel paragrafo relativo alle origini di questa nuova Classe è utile (ma non indispensabile) poter consultare *l'Atlante 3: I Principati di Glantri*.

## Origini e definizione

### La Confraternita dell'Ombra

Il Teschio d'Ombra è una via di mezzo tra un mago ed un negromante, un incantatore che ha scelto di percorrere i sentieri oscuri della non-vita e della magia della morte.

Rispetto ai maghi "ordinari", questo personaggio ha un'accezione più oscura e

tenebrosa, dato che tende quasi esclusivamente ad interagire con le creature non morte.

È proprio questa caratteristica che lo distingue anche dai negromanti in senso stretto, dato che questi ultimi sono attirati dalla morte in tutte le sue forme, mentre i Teschi d'Ombra sono interessati soltanto agli esseri intrappolati nel limbo che sta tra la vita e la morte, sospesi in una esistenza che non abbraccia completamente nessuna delle due.

I Teschi d'Ombra hanno avuto origine da un gruppo di studenti dell'Università delle Arti Magiche di Glantri, che intrapresero le oscure vie della negromanzia al termine del loro ciclo di studi.

Una volta superati brillantemente gli esami finali dell'Università, compresa la difficile prova pratica conclusiva, i maghi fondarono una massoneria segreta e indipendente, che prese il nome di Confraternita dell'Ombra.

Ben presto al gruppo di fondatori della Confraternita si unirono altri giovani e valenti maghi, così come esponenti già noti della magocrazia di Glantri, tutti rigorosamente invitati ad unirsi alla congregazione per la loro rinomata conoscenza dell'arcana arte della negromanzia.

Nel giro di pochi anni, la Confraternita raggiunse il centinaio di affiliati, quasi tutti





valenti negromanti, che insegnarono il proprio sapere ai discepoli meno abili ed esperti.

### **La disgregazione della Confraternita**

Ben presto il potere sempre crescente dei seguaci dell'Ombra iniziò ad infastidire le alte sfere della magocrazia di Glantri, che da una parte temevano nuovi rivali al loro potere ma al tempo stesso esitavano a muoversi apertamente contro una congregazione che andava assumendo importanza crescente.

Entrò allora in gioco la subdola politica che regola i rapporti di potere nei Principati.

Tramite intrighi, tradimenti e trame machiavelliche intessute nell'ombra, i governanti riuscirono a mettere l'uno contro l'altro i più importanti leader della Confraternita dell'Ombra, fino a che le faide tra i diversi stregoni si tramutarono in guerra aperta.

La setta si spaccò in tre tronconi, ognuno dei quali era capeggiato da un esperto e carismatico negromante che poteva contare sull'assoluta fedeltà, talvolta portata fino al fanatismo, dei suoi discepoli e seguaci.

Dahevorn il Vecchio era a capo della fazione dei Teschi, così chiamati perché durante le riunioni della Confraternita celavano il proprio volto con una maschera che raffigurava, appunto, un teschio umano.

Kaldred Krieg era il leader della corrente dei Sudari, che preferivano celare la propria identità indossando un velo di lino bianco, simile a quello usato per avvolgere i cadaveri prima della sepoltura.

Gy Ol'handen era invece il rappresentante della consorteria dei Salmodianti, che nascondevano il proprio viso dietro ad una

maschera di ceramica priva di fattezze, che ne camuffava anche la voce.

In breve tempo, lo scontro divenne inevitabile e si svolse senza esclusione di colpi, con stratagemmi spesso sanguinari e crudeli.

Colpi bassi, raggiri, tradimenti e massacri divennero pressoché quotidiani nella faida che oppose per diversi, interminabili mesi le tre diverse fazioni della Confraternita dell'Ombra.

Diversi tentativi di accordo vennero vanificati dalle macchinazioni degli stessi maghi che avevano innescato la scintilla che fece esplodere la miccia all'interno della congrega delle Ombre.

Al vertice del parossismo, si svolse una battaglia notturna nei locali che un tempo ospitavano la Confraternita, in cui persero la vita gran parte degli ex-affiliati, durante la quale vennero uccisi anche due dei leader delle diverse fazioni.

Solo Dahevorn sopravvisse e, riunendo attorno a sé i pochi superstiti che ancora gli erano rimasti fedeli, scelse la via dell'esilio dalla città di Glantri per preservare la propria esistenza.

### **La Rocca del Teschio**

Gli ultimi seguaci della Confraternita si stabilirono in un piccolo villaggio fortificato nelle terre selvagge dei Principati, lontani dalla civiltà ed al sicuro dalle mire di vendetta dei propri rivali.

Si trattava di uno sperone di nuda roccia su cui sveltava una massiccia rocca di pietra, vestigia di un passato recente ed originariamente occupata da un potente condottiero con le sue truppe.

Dopo la morte del valente guerriero, le proprietà furono vendute o confiscate dal governo glantriano, e Dahevorn riuscì ad acquistare la fortezza tramite un prestanome per una manciata di monete d'oro.





La fortificazione venne ribattezzata "Rocca del Teschio", dato che i superstiti della Confraternita appartenevano tutti alla fazione del Teschio.

In poco tempo, la roccaforte si trasformò in una cittadella fortificata vera e propria, che ospitava circa un quarantina di maghi.

Dahevorn ed i suoi seguaci si isolarono completamente dalla realtà che li circondava, rendendosi autosufficienti grazie alla magia e sviluppando contemporaneamente una nuova forma di negromanzia, che si distaccava dalla concezione ordinaria di questa arte arcaica e venne plasmata dall'influsso personalissimo di Dahevorn e dei suoi primi apprendisti.

Nacque così una particolare forma di magia, ribattezzata Magia dell'Ombra, perché aveva a che fare con l'oscuro e fosco limbo della non-vita, sospeso tra il ciclo della vita e della morte a cui è legato il destino di tutte le creature viventi.

Gli stregoni della rocca cominciarono a prosperare e poterono regolare diversi conti lasciati in sospeso a Glantri.

Ciò gli fece riconquistare fama e risonanza nei Principati, anche se stavolta non si parlava più della Confraternita dell'Ombra ma degli stregoni della Rocca del Teschio.

Dalla commistione di questi due elementi nacque questa particolare Classe di maghi, che venne denominata Teschio d'Ombra.

### **Ascesa e decadenza dei Teschi d'Ombra**

La fama dei Teschi d'Ombra aumentò enormemente col passare del tempo, sia per l'innovativa forma di magia che avevano sviluppato, che per l'alone di mistero che li circondava.

La Rocca divenne un luogo mitico, fonte di leggende metropolitane ed additata di volta in volta come prigione per i maghi ribelli, forziere di immense ricchezze e fucina di oggetti magici.

La verità comunque era ben diversa dalle dicerie comunemente circolanti, anche se i Teschi d'Ombra si guardarono bene dallo smentirle, per non sminuire la propria fama e per restare avvolti da un alone di mistero.

Con l'andare del tempo, molti studiosi e stregoni chiesero di essere ammessi alla Rocca ed i più valenti e capaci tra loro vennero accettati ed incorporati nei ranghi dei Teschi, ottenendo accesso alla loro peculiare forma di magia.

All'apice dello splendore, la Rocca ospitava quasi duecento anime e nuovi apprendisti vi si recavano ogni giorno in una processione interminabile, sperando di essere accettati all'interno dell'ordine.

Col tempo, la magia dei Teschi d'Ombra crebbe e si perfezionò, fino a divenire una vera e propria arte, anche grazie al contributo di molti dei nuovi arrivati.

Purtroppo, nel giro di pochi anni Dahevorn e molti dei seguaci più anziani morirono di vecchiaia, nonostante avessero utilizzato pratiche magiche per prolungare la propria vita ben oltre la durata di quella di un uomo normale.

Dahevorn intraprese segretamente il rituale per divenire un lich, ma se i suoi tentativi siano andati a buon fine resta un mistero irrisolto.

Si dice che le sue spoglie mortali siano sepolte nel profondo dei labirintici cunicoli scavati nella viva roccia al di sotto della Rocca, ma se la sua anima abbia raggiunto l'immortalità celeste oppure sia intrappolata nel limbo dell'eterna





non-vita, resta un mistero indissolubile per chiunque.

Privati dei loro leader più carismatici e capaci, i Teschi d'Ombra persero le guide ed i trascinatori che li avevano capeggiati per tanti anni ed iniziarono un lento ma inesorabile processo di disgregazione e decadenza.

Il declino si completò nel giro di una dozzina d'anni, al termine dei quali l'ordine si ridusse a poco più di una cinquantina di membri, che iniziarono ad abbandonare la Rocca per tentare miglior fortuna altrove.

### I Teschi d'Ombra oggi

Attualmente, la Rocca del Teschio è in uno stato di sfacelo quasi cronico, dato che nessuno si è preso la briga di farla riparare e sottoporla ad una manutenzione periodica ed accurata.

La fortezza ospita una dozzina di Teschi d'Ombra, anziani e potenti, ancora legati alle vecchie tradizioni dell'ordine, desiderosi di trasmettere a chiunque voglia impararle le proprie conoscenze.

Affinché la peculiare forma di magia sviluppata dai Teschi non vada completamente dimenticata e perduta, la Rocca ospita anche una biblioteca in cui sono allineati innumerevoli volumi e tomi che riportano la storia, la dottrina e le nozioni che i Teschi d'Ombra hanno sviluppato nel corso della loro breve ma intensa esistenza.

È ancora possibile, per un apprendista capace e volenteroso, farsi accettare quale membro dei Teschi d'Ombra, anche se la cosa non è più considerata di moda tra i maghi glantriani.

Vi sono tuttavia sempre alcuni giovani che preferiscono tentare quella via, disgustati dalla magocrazia dominante nei Principati, espulsi dall'Università delle Arti Magiche o affascinati dagli oscuri segreti della non-vita.





## Il Teschio d'Ombra

In questo paragrafo sono riportate le statistiche relative a questa nuova Classe di personaggio. Gran parte dei Teschi sono Umani, anche se non mancano esponenti Elfi affascinati dal lato oscuro della magia.

### Teschio d'Ombra Umano

**Requisito Primario:** Intelligenza. Il Teschio d'Ombra deve avere un punteggio minimo di 9 punti di Carisma.

**Bonus ai PX:** 5% per In compresa tra 13 - 15; 10% per In compresa tra 16 - 18.

**Dado Vita:** 1d4 per livello fino al 9°; a partire dal 10° livello guadagna 1 PF per livello e non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

**Massimo Livello Raggiungibile:** 36°.

**THACO:** Come un Mago.

**Tiri Salvezza:** Come un Mago.

**Armature Permesse:** Nessuna; non sono permessi gli scudi.

**Armi Permesse:** Pugnale; Bastone; Scimitarra (1d8); Falcetto (1d4+1); Falce a due mani (1d8).

**Abilità Speciali:** Utilizzo della Magia dell'Ombra; Abilità di Classe del Teschio d'Ombra (vedi oltre).

Nani ed Halfling non sono invece presenti nelle fila della Confraternita della Rocca, sia per l'ostilità nei loro confronti mostrata nei Principati, che per la scarsa propensione all'uso della magia.

### Progressione dei PX:

Livello	Progressione degli incantesimi									
	PX	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	40.000	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	80.000	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	150.000	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	300.000	3	3	2	2	1	-	-	-	-
10	450.000	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	600.000	4	4	4	3	2	-	-	-	-
12	750.000	4	4	4	3	2	1	-	-	-
13	900.000	5	4	4	3	2	2	-	-	-
14	1.050.000	5	4	4	4	3	2	-	-	-
15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1	-	-
16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2	-	-
17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	-
19	1.800.000	6	5	5	5	4	3	2	2	-
20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.400.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	2.850.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3.000.000	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	3.150.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3.300.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3.450.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3.600.000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3.750.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3.900.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4.050.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4.200.000	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	4.350.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9





## Teschio d'Ombra Elfo

**Requisito Primario:** Intelligenza. Il Teschio d'Ombra deve avere un punteggio minimo di 9 punti di Intelligenza e Carisma.

**Bonus ai PX:** 5% per In compresa tra 13 - 15; 10% per In compresa tra 16 - 18.

**Dado Vita:** 1d4 per livello fino al 9°; al 10° livello guadagna 1 PF e non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

**Massimo Livello Raggiungibile:** 10°.

**THACO:** Come un Mago.

**Tiri Salvezza:** Come un Elfo.

**Armature Permesse:** Nessuna; non sono permessi gli scudi.

**Armi Permesse:** Pugnale; Bastone; Scimitarra (1d8); Falcetto (1d4+1); Falce a due mani (1d8).

**Abilità Speciali:** Utilizzo della Magia dell'Ombra; Abilità di Classe del Teschio d'Ombra (vedi oltre); Resistenza Speciale al Soffio del Drago; Infravisione fino a 18 m; Linguaggi Addizionali: Comune, Allineamento, Elfico, Gnoll, Hobgoblin, Orchesco; Individuare Porte Segrete 1-2 su 1d6; Immunità alla Paralisi dei Ghoul.

## Progressione dei PX:

Livello	PX	Classe di Attacco	Progressione degli incantesimi				
			I	II	III	IV	V
1	0		1	-	-	-	-
2	2.700		2	1	-	-	-
3	5.400		4	2	-	-	-
4	11.000		4	4	1	-	-
5	22.000		4	4	2	-	-
6	45.000		4	4	4	1	-
7	90.000		6	4	4	2	-
8	180.000		6	6	4	4	1
9	360.000		6	6	6	4	2
10	550.000	C	6	6	6	6	4
	800.000	D					
	1.050.000	E					
	1.300.000	F					
	1.550.000	G (a)					
	1.800.000	H					
	2.050.000	I					
	2.300.000	J					
	2.550.000	K					
	2.800.000	L					
	3.050.000	M					

(a) Subisce automaticamente metà danno dal soffio dei draghi. Se il TS ha successo subisce solo ¼ del danno.





## Elenco delle abilità speciali di Classe del Teschio d'Ombra

- ☠ Può scacciare i non morti come un Chierico di livello dimezzato rispetto al proprio (arrotondato per eccesso).  
Per esempio, un Teschio d'Ombra di 9° livello può scacciare i non morti con la stessa abilità di un Chierico di 5° livello.
- ☠ Non può essere attaccato dai non morti, a meno che i mostri non effettuino con successo un TS contro Incantesimi.  
Questa abilità non ha effetto se è il Teschio d'Ombra ad attaccare per primo (anche il tentativo di scacciare un non morto viene considerato come attacco).
- ☠ Può controllare i non morti invece di scacciarli o distruggerli, proprio come un Chierico malvagio di allineamento Caotico.

- ☠ È immune alla paura causata dai non morti ed a tutti gli attacchi speciali di queste creature, compresi il risucchio di energia e l'invecchiamento.
- ☠ Può parlare con i morti, come per l'omonimo incantesimo clericale di 3° livello, una volta alla settimana per ogni livello di esperienza.  
Ad esempio, un Teschio d'Ombra di 9° livello può utilizzare questa abilità per un numero massimo di 9 volte alla settimana.
- ☠ Ha una resistenza alla magia contro tutti gli incantesimi (od effetti simili) che influenzano la mente. Per ogni livello di esperienza, il Teschio d'Ombra guadagna un 3% cumulativo di resistenza alla magia contro tali effetti.  
Ad esempio, un Teschio d'Ombra di 9° livello ha una resistenza del 27% agli effetti sopra citati.





## *Gli incantesimi della Magia dell'Ombra*

### **Concetti generali**

I Teschi d'Ombra hanno accesso ad una peculiare lista di formule magiche, composta da incantesimi arcani, divini e nuove magie dell'Ombra.

Nel seguito del paragrafo, gli incantesimi già presenti nel regolamento di *D&D* sono contrassegnati annotando tra parentesi un sigla che ne indica il tipo (C: Chierico, M: Mago) e da un numero che ne indica il livello di riferimento nelle relative liste arcane o clericali. Per gli incantesimi reversibili, indicati con un \* dopo il nome, valgono le normali regole.

In particolare, gli incantesimi clericali sono in realtà versioni arcane delle magie descritte nel regolamento *D&D*, e sono quindi soggette alle normali regole relative agli incantesimi dei Maghi. Le regole per l'apprendimento, lo studio ed il lancio degli incantesimi sono le stesse di quelle di un mago, come indicato nel regolamento *D&D*.

Gli incantesimi della Magia dell'Ombra sono peculiari della Classe del Teschio d'Ombra, e non possono essere appresi o utilizzati da altre Classi di personaggio (nemmeno dai maghi), neppure se vengono trovati su libri o pergamene.



## *Incantesimi di Primo Livello*

---

1. Animare scheletri
  2. Brivido nero
  3. Individuazione del magico (M1)
  4. Individuazione del male (C1)
  5. Lettura del magico (M1)
  6. Mani spettrali
  7. Protezione dal male (M1)
  8. Soffio di gelo
- 

### **Animare scheletri**

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando degli scheletri agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di un normale scheletro ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

Gli scheletri sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

### **Brivido nero**

*Raggio di azione: 3 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

La creatura bersaglio viene scossa fin nell'anima da una stretta glaciale al cuore.

Il bersaglio può evitare completamente gli effetti di questa magia se effettua con successo un TS contro Incantesimi con una penalità di -2.

Se il TS fallisce, la vittima subisce 1d3 PF per livello del mago e non può lanciare incantesimi





per un numero di round pari all'In del Teschio d'Ombra.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

### Mani spettrali

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Crea un paio di mani disincarnate ed eteree, che sono al completo servizio del lanciatore.

Le mani spettrali possono compiere qualsiasi azione che può essere fatta normalmente da una mano umana e si spostano fluttuando nell'aria.

Le mani hanno CA 0, 4 PF e THAC0 pari a quello del mago. In combattimento, ogni mano può attaccare separatamente ed infligge 2d4 PF di danno; se entrambe colpiscono lo stesso bersaglio possono tentare di strangolarlo.

In questo caso la vittima, per evitare il soffocamento, deve effettuare con successo un test sulla Costituzione o perderà i sensi per 1d4 round.

Anche se il test riesce, la vittima perde comunque 2d3 PF addizionali a causa della stretta e può tentare di liberarsi riuscendo in un test sulla Forza con una penalità di -2. Il tiro per svincolarsi dalla presa può essere ripetuto ogni round.

Le mani scompaiono se vengono ridotte a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

### Soffio di gelo

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Speciale*

Il lanciatore può emettere un soffio di aria gelida, piena di energie arcane risucchiate direttamente dal limbo della non-vita.

Il getto può avere due differenti forme.

Può essere diretto contro un singolo bersaglio entro 6 m dal mago, colpendolo automaticamente ed infliggendogli 1d4+1 PF per livello del lanciatore (danno massimo di 20d4+20 PF). La vittima può dimezzare il danno se effettua con successo un TS contro Soffio del Drago.

Il soffio può anche assumere la forma di una nube che avvolge tutti coloro che si trovano entro 3 m dal mago. Le creature presenti nell'area di effetto (eccetto il lanciatore) devono effettuare con successo un TS contro Paralisi o resteranno bloccate per 1 round per livello del mago.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.





## *Incantesimi di Secondo Livello*

---

1. Animare zombi
  2. Artigli spettrali
  3. Avvizzare piante
  4. Creazione spettrale (M2)
  5. Individuazione dell'invisibile (M2)
  6. Sguardo della morte
  7. Luca magica\* (M1)
  8. Scacciapaura\* (C1)
- 

### **Animare zombi**

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando degli zombi agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di un normale zombi ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

Gli zombi sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

### **Artigli spettrali**

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Crea un paio di mani disincarnate ed eteree, con lunghi artigli neri, che sono al completo servizio del lanciatore.

Le mani spettrali possono compiere qualsiasi azione che può essere fatta normalmente da una mano umana e si spostano fluttuando nell'aria.

Le mani hanno CA 0, 12 PF e THACO pari a quello del mago. In combattimento, ogni mano

può attaccare separatamente con un bonus di +4 al TPC ed infligge 2d6 PF di danno; se entrambe colpiscono lo stesso bersaglio possono tentare di strangolarlo.

In questo caso la vittima, per evitare il soffocamento, deve effettuare con successo un test sulla Costituzione o perderà i sensi per 2d4 round.

Anche se il test riesce, la vittima perde comunque 2d6 addizionali a causa della stretta e può tentare di liberarsi riuscendo in un test sulla Forza con una penalità di -4. Il tiro per svincolarsi dalla presa può essere ripetuto ogni round.

Le mani scompaiono se vengono ridotte a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

### **Avvizzare piante**

*Raggio di azione: 15 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una sfera di 3 m di diametro*

Fa avvizzare, appassire e morire tutte le forme di vita vegetale nell'area di effetto nel giro di 1d3 round.

L'avvizzimento inizia dalle piante più piccole, per poi uccidere quelle di dimensioni più grandi.

I mostri e creature vegetali (come ad esempio gli Uomini Albero) possono ignorare gli effetti di questo incantesimo se effettuano con successo un TS contro Raggio della Morte; se questo TS fallisce vengono però ridotte istantaneamente a zero PF.





### **Sguardo della morte**

*Raggio d'azione: 3 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

Il mago fissa intensamente il bersaglio, intimorendolo e tentando di spezzarne la volontà.

La vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi, con una penalità di -1 per ogni 5 livelli di esperienza del mago.

Se il TS ha successo non accade nulla, mentre se fallisce il bersaglio rimane paralizzato per 1 round per livello del mago e subisce 1d3 PF di danno per ogni punto di Carisma del mago.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

### ***Incantesimi di Terzo Livello***

---

1. Animare ghouls
  2. Armatura nera
  3. Cura malattie\* (C3)
  4. Infravisione (M3)
  5. Morte apparente
  6. Parlare con i morti (C3)
  7. Scaccia maledizioni\* (C3)
  8. Sfera d'ombra
- 

#### **Animare ghouls**

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando dei ghouls agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di un normale ghouls ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

I ghouls sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

#### **Armatura nera**

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Il lanciatore*

Crea un'aura di energia magica che circonda il corpo del mago ad una distanza di pochi millimetri, proteggendolo dagli attacchi fisici e magici.

La CA diminuisce di un punto ogni 4 livelli del mago, che guadagna inoltre un bonus di +1 per ogni 4 livelli ai TS contro gli attacchi che infliggono danni fisici (es. incantesimi come *Palla di fuoco*, *soffio del drago*, ecc.).

#### **Morte apparente**

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 ora/livello*

*Area di effetto: Il lanciatore*

Appena completato il lancio di questo incantesimo, il mago cade a terra in uno stato di catalessi simile alla morte.

Non c'è modo di distinguere la condizione di "vita sospesa" del mago da quella di morte naturale, nemmeno attraverso mezzi magici.

Al termine della magia, il lanciatore si risveglia, anche se non ha memoria degli eventi che gli sono capitati durante il periodo di animazione sospesa.

Il corpo del mago può essere ferito o danneggiato normalmente da attacchi fisici e veleno durante il periodo di catalessi, ma è immune agli effetti che influenzano la mente.





### Sfera d'ombra

*Raggio di azione: 30 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una sfera del raggio di 30 cm per livello del lanciatore*

Crea una sfera di energia oscura che viene scagliata contro uno o più bersagli, prima di esplodere in una miriade di frammenti affilatissimi di energia magica solidificata.

Tutti coloro che si trovano nell'area di effetto subiscono 1d4+1 PF di danno per livello del mago, dimezzabile con un TS contro Incantesimi.

Il massimo danno che può essere causato da questo incantesimo è di 20d4+20 PF.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

### Incantesimi di Quarto Livello

---

1. Animare spettri
  2. Animazione dei morti (C4)
  3. Cura ferite gravi\* (C4)
  4. Dilemma
  5. Dissolvi magie\*
  6. Estirpare l'anima
  7. Muro di fuoco\*
  8. Terrore
- 

#### Animare spettri

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando degli spettri agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di un normale spettro ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

Gli spettri sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

#### Dilemma

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Il lanciatore*

Permette al mago di identificare i poteri di un oggetto magico, a patto che possa esaminarlo per un intero turno prima di lanciare questo incantesimo.

Se l'oggetto ha più poteri, questi vengono rivelati nell'ordine deciso dal DM e solo uno per ogni incantesimo utilizzato. Eventuali maledizioni o effetti nefasti vengono scoperti per ultimi.

#### Estirpare l'anima

*Raggio di azione: 12 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

La vittima di questa magia deve immediatamente effettuare un TS contro Raggio della Morte con un bonus di +2.

Se il TS ha successo, la creatura bersaglio subisce 1 PF di danno per livello del lanciatore.

Se il TS fallisce, la vittima muore all'istante.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

#### Terrore

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 2 round/livello*

*Area di effetto: Il lanciatore*

Il mago viene circondato da un alone di puro terrore e morte che incute orrore e panico in chiunque lo vede.





Tutti coloro che osservano il lanciatore devono effettuare un TS contro Incantesimi. Se il TS ha successo la magia non ha effetto su di loro, altrimenti sono costretti a fuggire o chiedere pietà al mago e non sono in grado di intraprendere nessun'altra azione.

Questo stato di prostrazione dura 1 round per ogni punto di Carisma del mago.

Inoltre, tutti coloro che si avvicinano entro 1 m dal mago (ad esempio per attaccarlo corpo a corpo) subiscono all'inizio di ogni round un numero di punti di danno pari al Carisma del lanciatore. Questo effetto danneggia anche coloro che hanno effettuato il TS con successo.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

### ***Incantesimi di Quinto Livello***

---

1. Animare presenze
  2. Armatura di morte
  3. Comunicazione con gli dei (C5)
  4. Cura ferite critiche\* (C5)
  5. Giara magica (M5)
  6. Paralisi
  7. Resurrezione\* (C5)
  8. Stiletto di ghiaccio
- 

#### **Animare presenze**

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando delle presenze agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di una normale presenza ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

Le presenze sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotte a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

#### **Armatura di morte**

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Il lanciatore*

Crea un'aura di energia magica che circonda il corpo del mago ad una distanza di pochi millimetri, proteggendolo dagli attacchi fisici e magici.

Tutti gli attacchi che causano danni al mago infliggono 1 PF in meno per ogni 2 livelli del lanciatore.

Gli attacchi che infliggono zero o meno punti di danno al mago si considerano del tutto inefficaci e non danno luogo ad effetti addizionali a danno del lanciatore (ad esempio, il danno causato da un morso velenoso che viene ridotto fino ad infliggere zero o meno PF non inoculerà il veleno).

#### **Paralisi**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Creatura toccata*

La vittima di questo incantesimo deve effettuare immediatamente un TS contro Paralisi o resterà bloccata.

La paralisi può essere rimossa solo dal lanciatore dell'incantesimo o con mezzi magici.

All'inizio di ogni round in cui resta paralizzata, la vittima di questa magia subisce un danno pari al punteggio di Carisma del mago.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.





### **Stiletto di ghiaccio**

*Raggio di azione: 3 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

Crea uno stiletto di ghiaccio, impregnato dell'essenza stessa della Morte.

Il mago indica una creatura bersaglio e quindi effettua un TPC contro la vittima, con un bonus di +4 dovuto alla magia di cui è permeato il pugnale.

Se il colpo va a segno, il bersaglio deve effettuare un TS contro Dito della Morte. Se il TS fallisce, la vittima muore all'istante. Se il TS riesce, il colpo infligge 1d4 punti di danno per livello del lanciatore (con un massimo di 20d4).

Se l'attacco del mago non colpisce il bersaglio, lo stiletto si dissolve istantaneamente.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

### **Incantesimi di Sesto Livello**

---

1. Animare mummie
  2. Decomposizione della carne
  3. Disintegrazione (M6)
  4. Imposizione\* (M6)
  5. Incantesimo della morte (M6)
  6. Reincarnazione (M6)
  7. Scarnificazione
  8. Soffio di morte
- 

#### **Animare mummie**

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando delle mummie agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di una normale mummia ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

Le mummie sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotte a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

#### **Decomposizione della carne**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Con questo incantesimo il mago è in grado di accelerare il naturale processo di decadimento del corpo umano.

Se riesce a toccare la vittima, cosa che richiede un normale TPC, il mago può infliggerle un danno permanente. Comunque, il colpo deve essere messo a segno nel round immediatamente successivo a quello in cui l'incantesimo viene lanciato, altrimenti la magia perderà completamente la sua efficacia.

Se la creatura bersaglio viene colpita, subisce 1d3 PF di danno per punto di Forza del mago. Inoltre deve effettuare un TS contro Incantesimi. Se il TS ha successo, il danno può venire curato normalmente, altrimenti è insanabile e la vittima deve ridurre permanentemente il suo totale di PF dell'ammontare di danni subiti nell'attacco.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.





### Scarnificazione

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: //lanciatore*

Il mago può sacrificare un certo numero di PF per ottenere in cambio l'abilità di lanciare un incantesimo a sua scelta tra quelli conosciuti.

Non occorre che il mago abbia memorizzato l'incantesimo, ma solo che lo conosca e sia di livello sufficiente per lanciarlo.

L'incantesimo supplementare non conta rispetto al numero massimo di magie che possono essere lanciate ogni giorno.

Il numero di PF da sacrificare è pari al quintuplo del livello dell'incantesimo lanciato. Tale danno può essere curato normalmente, con il riposo o con la magia.

### Soffio di morte

*Raggio di azione: 6 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

Il mago emette un soffio di pura energia magica, capace di uccidere all'istante il bersaglio.

La vittima viene colpita automaticamente e deve effettuare un TS contro Incantesimi. Se il TS ha successo il bersaglio deve dimezzare i propri PF attuali, altrimenti muore all'istante.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.



### Incantesimi di Settimo Livello

---

1. Animare necrospettri
  2. Morte volante°
  3. Muro di morte
  4. Parola incapacitante\*
  5. Resurrezione integrale°
  6. Ristorazione°
  7. Rubare il tempo
  8. Teschio fluttuante
- 

#### Animare necrospettri

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando dei necrospettri agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di un normale necrospettro ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

I necrospettri sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

#### Muro di morte

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Speciale*

Crea un muro di materia magica nera, formato di energia arcana e dall'essenza stessa della Morte.

Il muro sorge attorno al mago, ad una distanza variabile dal suo corpo tra i 3 cm ed i 3 m, a scelta del lanciatore, e non può essere penetrato da nessun tipo di arma o magia.





Chiunque attraversi il muro, eccettuato il lanciatore, deve effettuare un TS contro Incantesimi.

Se il TS riesce la creatura perde la metà dei propri PF attuali, altrimenti viene ridotta all'istante a 0 PF.

I non morti possono attraversare il muro di energia senza subire alcuna conseguenza.

### Rubare il tempo

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Se il mago riesce in un TPC contro un bersaglio nel round immediatamente successivo a quello in cui ha lanciato l'incantesimo, la vittima deve effettuare un TS contro Incantesimi.

Se il TS fallisce il bersaglio invecchia immediatamente di 1d10 di anni, altrimenti la magia non ha alcun effetto.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

### Teschio fluttuante

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Crea un teschio disincarnato ed etereo, con le stesse statistiche di un druji teschio.

Il teschio è al completo servizio del lanciatore e scompare se viene ridotto a 0 PF, se esce dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.



## *Incantesimi di Ottavo Livello*

---

1. Animare vampiri
  2. Barbarie
  3. Barriera mentale\* (M8)
  4. Campo di forza (M8)
  5. Clonare (M8)
  6. Parola accecante (M8)
  7. Richiamo dell'aldilà
  8. Vessillo di morte
- 

### Animare vampiri

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando dei vampiri agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di un normale vampiro ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

I vampiri sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

### Barbarie

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Entro 15 m dal mago*

Tutte le creature nell'area di effetto vengono investite da un'onda d'urto di pura energia magica che infligge loro 1d8 PF di danno per livello del lanciatore (danno massimo di 20d8).

Il mago è immune agli effetti di questa magia ed il danno è dimezzabile se i bersagli effettuano con successo un TS contro Incantesimi.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.





### Richiamo dell'aldilà

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Entro 9 m dal mago*

Tutte le creature nell'area di effetto, eccetto il lanciatore, odono il grido di morte di una banshee.

Ogni vittima deve effettuare un TS contro Raggio della Morte. Se il TS ha successo non accade nulla, altrimenti la creatura muore all'istante.

I non morti sono immuni a questo incantesimo.

### Vessillo di morte

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: //lanciatore*

L'essenza della Morte si fonde con quella del mago, conferendogli potere straordinari.

Per tutta la durata della magia, il mago combatte come un Guerriero dello stesso livello di esperienza (THACO, numero di attacchi, manovre di combattimento, ecc) e la sua CA di armatura viene ridotta magicamente di 6 punti.

Tutti i colpi messi a segno con le armi o a mani nude dal mago, in mischia o a distanza, infliggono doppio danno ed obbligano la vittima ad effettuare un TS contro Incantesimi ed un TS contro Raggio della Morte.

Se il TS contro Incantesimi fallisce, la vittima viene colta dal terrore ed ha una penalità di -4 ai TpC, danni inflitti, TS ed iniziativa.

Se il TS contro Morte fallisce, la vittima subisce un numero di punti di danno addizionali pari al livello di esperienza del mago.

I non morti sono immuni agli effetti dei danni speciali causati da questo incantesimo.

### *Incantesimi di Nono Livello*

---

1. Animare fantasmi
  2. Desiderio (M9)
  3. Dominio
  4. Falce del destino
  5. Ferma tempo (M9)
  6. Morte assoluta
  7. Muro prismatico (M9)
  8. Parola mortale (M9)
- 

#### **Animare fantasmi**

*Raggio di azione: 45 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal mago*

Permette di animare tutti i cadaveri presenti nell'area di effetto, creando dei fantasmi agli ordini del mago.

Ogni mostro ha le caratteristiche di un normale fantasma ed il massimo numero di DV di creature che possono essere animati è pari al livello del mago.

I fantasmi sono al completo servizio del lanciatore e svaniscono se vengono ridotti a 0 PF, se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

#### **Dominio**

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 150 m dal lanciatore*

Permette al mago di dominare completamente tutti i non morti che si trovano nell'area di effetto.

Il controllo inizia a colpire prima le creature con minori DV ed influenza un numero di creature pari al livello del lanciatore.

I non morti intelligenti possono evitare gli effetti di questo incantesimo se effettuano con





successo un TS contro Incantesimi con una penalità di -4.

I non morti sono al completo servizio del lanciatore, ma il controllo si interrompe se escono dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

### Falce del destino

*Raggio di azione: 0 m*

*Durata: 1 round/Livello*

*Area di effetto: //lanciatore*

Crea una falce, simulacro di quella utilizzata dalla Morte in tutte le leggende popolari, che può essere utilizzata solo dal mago.

L'arma richiede l'uso di entrambe le mani e può effettuare 2 attacchi per round, con un bonus di +8 al TpC. Conferisce inoltre un bonus di 8 punti alla CA e per ogni attacco andato a segno infligge alla vittima 3d6+8 PF di danno.

Ogni bersaglio colpito da quest'arma (che viene considerata +5 ai fini di determinare quale tipo di creature può danneggiare) deve effettuare un TS contro Bacchette Magiche o perderà immediatamente la metà dei propri PF attuali.

I non morti che vengono colpiti dalla falce sono distrutti all'istante, a meno che non effettuino con successo un TS contro Incantesimi.

### Morte assoluta

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

La vittima deve effettuare un TS contro Morte.

Se ha successo la magia non ha alcun effetto, mentre se il TS fallisce il bersaglio muore all'istante e la sua anima è distrutta per sempre, cosicché la sfortunata creatura non può essere

resuscitata in alcun modo (se non con un *Desiderio*).

Perché la magia abbia effetto, occorre che il mago colpisca la vittima con un attacco di mischia a mani nude nel round immediatamente successivo a quello in cui ha lanciato l'incantesimo.

Se il bersaglio di questa magia è un non morto, il TS subisce una penalità di -4.

### Equipaggiamento speciale

I Teschi d'Ombra hanno appreso, nel corso degli anni e dopo meticolosi studi, come creare equipaggiamento specifico che può essere utilizzato solo dai membri di questo ordine.

La Rocca del Teschio è il luogo dove questi oggetti si producono e vengono poi assegnati e distribuiti tra i vari Teschi, al termine dell'apprendistato.

Come detto in precedenza, soltanto un Teschio d'Ombra ha le capacità necessarie per poter utilizzare questi particolari oggetti.

### Falcetto d'osso

Una piccola falce con il manico d'osso e la lama di acciaio nero o brunito, lunga circa 60 cm.

È l'arma che viene consegnata a tutti gli apprendisti al termine dell'addestramento ed ha le seguenti statistiche di gioco:

Danno base: 1d4+1

Gittata: -

Ingombro: 20 mon

Dimensione: Piccola

Padronanza nelle Armi: utilizzare la tabella per la spada corta.





### Falce dell'ombra

Una falce a due mani, con un manico di legno rinforzato in ferro lungo quasi 2 m e la lama di acciaio lunga 80 cm.

Viene consegnata a tutti gli apprendisti che hanno una Forza eccezionale (richiede infatti un punteggio minimo di Forza di 13 per poter essere utilizzata) ed ha le seguenti statistiche di gioco:

Danno base:	1d8
Gittata:	-
Ingombro:	150 mon
Dimensione:	Grande
Padronanza nelle Armi:	utilizzare la tabella per l'alabarda

### Scimitarra del teschio

Una scimitarra lunga circa 1,2 m, con l'elsa di metallo lavorato il cui pomo riproduce un teschio e la lama di acciaio scintillante.

Viene consegnata a tutti i Teschi d'Ombra quando raggiungono il livello del titolo (9° livello) ed ha le seguenti statistiche di gioco:

Danno base:	1d8
Gittata:	-
Ingombro:	60 mon
Dimensione:	Media
Padronanza nelle Armi:	utilizzare la tabella per la spada.

### Vesti dell'ombra

Si tratta di una tunica nera e grigio fumo, completa di una maschera che raffigura un teschio.

Viene consegnata a tutti gli apprendisti al termine dell'addestramento e rappresenta l'abbigliamento ufficiale dei Teschi d'Ombra,

da indossare nelle riunioni e nelle altre occasioni formali.

### Anello del teschio

Questo anello è realizzato completamente in argento e porta intagliato sul castone un teschio di avorio lavorato.



Viene consegnato soltanto alle alte sfere dei Teschi d'Ombra o a coloro che si sono distinti per avere compiuto azioni particolarmente utili alla Confraternita. Conta come un anello magico e non si può indossarne più di uno alla volta.

Ne esistono di tre tipi, a seconda delle gemme incastonate nelle orbite del teschio:

☠ **Anello di rubino** (gemme rosso sangue): conferisce il potere di lanciare un incantesimo dell'Ombra addizionale di 1°, 2° o 3° livello e può essere utilizzato dai Teschi di livello 14 o superiore.

☠ **Anello di zaffiro** (gemme blu notte): conferisce il potere di lanciare un incantesimo dell'Ombra addizionale di 4°, 5° o 6° livello e può essere utilizzato dai Teschi di livello 21 o superiore.

☠ **Anello di diamante** (gemme bianche): conferisce il potere di lanciare un incantesimo dell'Ombra addizionale di 7°, 8° o 9° livello e può essere utilizzato dai Teschi di livello 28 o superiore.

### Falcetto incantato

Quest'arma magica viene consegnata ai Teschi d'Ombra che raggiungono il livello del titolo.

E' in tutto e per tutti identica al falcetto d'osso, salvo per il manico che è ricavato da una tibia umana, mentre sulla lama sono incisi dei piccoli teschi.





Si tratta di un'arma incantata che può essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 9 o superiore.



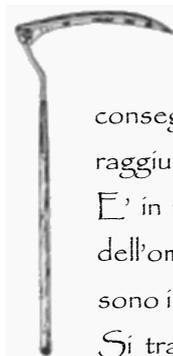
Esistono alcune varianti di quest'arma, a seconda del metallo usato per forgiare la lama, che vengono consegnate solo ai Teschi più potenti e meritevoli:

☠ **Falcetto di bronzo:** la lama è realizzata in bronzo, decorato con dei piccoli teschi. È un'arma magica +1 che può essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 14 o superiore.

☠ **Falcetto di ferro:** la lama è realizzata in ferro, decorato con dei piccoli teschi. È un'arma magica +2 che può essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 21 o superiore.

☠ **Falcetto di ossidiana:** la lama è realizzata in ossidiana rinforzata magicamente, decorata con dei piccoli teschi. È un'arma magica +3 che può essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 21 o superiore.

☠ **Falcetto della notte:** la lama è realizzata in acciaio nero ed argento forgiati insieme magicamente, decorati con dei piccoli teschi. È un'arma magica +4 che può essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 28 o superiore.



#### Falcione dell'ombra

Quest'arma magica viene consegnata ai Teschi d'Ombra che raggiungono il livello del titolo.

È in tutto e per tutti identica alla falce dell'ombra, salvo che per la lama, su cui sono incisi dei piccoli teschi.

Si tratta di un'arma incantata che può

essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 9 o superiore, che abbiano un punteggio di Forza di almeno 13 punti.

Esistono alcune varianti di quest'arma, a seconda del metallo usato per forgiare la lama, che vengono consegnate solo ai Teschi più potenti e meritevoli:

☠ **Falcione della notte:** la lama è realizzata in acciaio nero, decorato con dei piccoli teschi. È un'arma magica +1 che può essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 14 o superiore, che abbiano un punteggio di Forza di almeno 13 punti.

☠ **Falcione della morte:** la lama è realizzata in ferro, decorato con dei piccoli teschi. È un'arma magica +2 che può essere utilizzata dai Teschi d'Ombra di livello 21 o superiore, che abbiano un punteggio di Forza di almeno 13 punti.

#### Scimitarra scintillante

Si tratta di un'arma identica alla scimitarra del teschio, salvo per il fatto che la lama che riluce di un tenue bagliore arancione.

Viene consegnata a tutti i Teschi d'Ombra che raggiungono il 21° livello.

Si tratta di un'arma magica +3 che quando colpisce infligge un danno di 1d8+3, più ulteriori 2d4 addizionali dovuti al calore che sprizza dall'alone sulla lama.

Contro i non morti il danno inflitto da calore è raddoppiato (per un totale di 4d4).



#### Vesti della notte

Si tratta di una tunica nera e blu notte, completa di una maschera che raffigura un teschio.





Viene consegnata a tutti i Teschi d'Ombra al raggiungimento del livello del titolo (9° livello) e conferisce un bonus di 2 punti alla CA.

Rappresenta l'abbigliamento ufficiale dei Teschi d'Ombra, da indossare nelle riunioni e nelle altre occasioni formali.

### Vesti della morte

Si tratta di una tunica interamente nera, completa di una maschera che raffigura un teschio.

Viene consegnata a tutti i Teschi d'Ombra al raggiungimento del livello del 21° livello e conferisce un bonus di 4 punti alla CA ed un 10% di resistenza alla magia.

Rappresenta l'abbigliamento ufficiale dei Teschi d'Ombra, da indossare nelle riunioni e nelle altre occasioni formali.

### Medaglione del teschio

È un medaglione di argento e ferro meteorico nero del diametro di circa 10 cm. Da un lato è sbalzato un teschio d'avorio e dall'altro è inciso il nome di chi lo indossa.



Questo amuleto viene consegnato solo a chi si è distinto particolarmente, compiendo una missione di grande importanza per i seguaci della

Confraternita. Per questo, funziona solo per la persona a cui è stato assegnato e per nessun altro.

Conferisce un bonus di 3 punti alla CA ed ai TS e permette di lanciare ogni giorno un incantesimo addizionale della magia dell'Ombra di 5° livello o inferiore.

### Artiglio della morte

Una mano scheletrica ed artigliata di chissà quale creatura, che i Teschi d'Ombra sostengono appartenere addirittura ad un demone incarnato.

Si tratta di un oggetto raro ed estremamente potente, che viene consegnato solo ai Teschi d'Ombra più potenti ed influenti.

L'artiglio funziona come una bacchetta e può essere utilizzato una volta al giorno

contro un singolo bersaglio che si trovi entro 9 m dal Teschio d'Ombra.

Se la vittima fallisce un TS contro

Bacchette Magiche, viene ridotta

immediatamente a 0 PF, mentre se il TS ha successo

deve dimezzare i propri PF attuali.

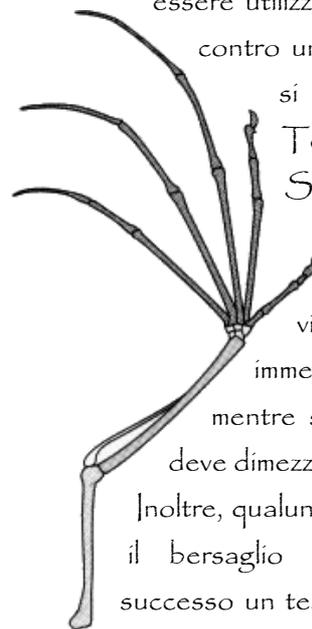
Inoltre, qualunque sia l'esito del TS, il bersaglio deve effettuare con

successo un test sulla Costituzione o perderà permanentemente un punto di

tale caratteristica.

L'artiglio può essere solo dai Teschi d'Ombra di livello 14 o superiore, che abbiano un punteggio di Saggezza di almeno 16 punti.

I non morti sono immuni agli effetti dell'Artiglio.





## *Nuovi mostri*

Nel corso dei propri studi e di oscuri esperimenti, i Teschi d'Ombra sono riusciti a perfezionare le tecniche di animazione dei non morti.

Oltre a ciò, i massimi studiosi della Confraternita sono riusciti anche a creare versioni migliorate dei non morti e nuove creature tenute "in vita" dalla stessa magia che anima i non morti.

Questi nuovi mostri sono peculiari dei Teschi d'Ombra e vengono creati attraverso procedimenti oscuri e complessi, noti solo ai membri più potenti della Confraternita.

Tali creature vengono spesso utilizzate come sentinelle o guardie del corpo, anche se alcune vengono inviate deliberatamente in combattimento contro gli avventurieri per testarne le capacità e le potenzialità.

## *Non morti potenziati*

I Teschi d'Ombra hanno appreso intricate formule magiche che permettono loro di creare nuovi tipi di non morti, con capacità ed abilità migliorate rispetto alle versioni descritte nella *Rules Cyclopedìa*.

Questi mostri potenziati vengono animati durante particolari cerimonie, seguendo pratiche magiche proprie della Magia dell'Ombra e note solo ai Teschi d'Ombra più potenti.

Esistono diversi gradi di potenziamento dei non morti, ognuno con le sue peculiari caratteristiche.

I non morti che possono essere creati nelle versioni migliorate sono i seguenti:

- ☠ Scheletri
- ☠ Zombi

- ☠ Ghoul
- ☠ Spettri
- ☠ Presenze
- ☠ Mummie
- ☠ Necrospettri

## *Non morti Neri*

Questa categoria di non morti potenziati si differenzia dalla normale tipologia di mostro perché ha uno spettro alone nero che ne circonda la figura, conferendogli un aspetto ancora più tetro e lugubre.

L'aura che avvolge il non morto è una manifestazione fisica dell'energia arcana della Magia dell'Ombra, concentrata dai Teschi d'Ombra per conferire nuovi poteri al mostro.

I non morti che ricadono in questa categoria guadagnano i seguenti bonus rispetto alla versione normale:

---

DV:	Raddoppiati
CA:	Ridotta di 2 punti
Ferite:	Bonus di +1 per ogni attacco

---





### *Non morti della Notte*

Questo gruppo di non morti potenziati si differenzia dalla categoria normale del mostro perché è completamente di colore nero, come una notte senza luna e senza stelle.

Tale colorazione è dovuta alla massiccia concentrazione di energia mistica necessaria per animare le creature e conferire loro poteri straordinari.

I non morti che ricadono in questa categoria guadagnano i seguenti bonus rispetto alla versione normale:

---

DV:	Triplicati
CA:	Ridotta di 4 punti
Ferite:	Bonus di +2 per ogni attacco

**Resistenza alla Magia:** 15%

**Difese Speciali:** Possono essere colpiti soltanto da armi magiche e sono immuni a tutti gli incantesimi di 1° livello

---

### *Non morti d'Ombra*

Questa tipologia di non morti potenziati si differenzia dai non morti descritti nel regolamento per la consistenza eterea e spettrale, che li fa apparire incorporei ed intangibili.

In realtà, il mostro è interamente costituito di energie arcane, rese visibili dai poteri della Magia dell'Ombra.

I non morti che ricadono in questa categoria guadagnano i seguenti bonus rispetto alla versione normale:

---

DV:	Quadruplicati
CA:	Ridotta di 6 punti
Numero di Attacchi:	Un attacco addizionale per round
Ferite:	Bonus di +4 per ogni attacco

**Resistenza alla Magia:** 40%

**Attacchi Speciali:** Soffio di Morte (vedi sotto)

**Difese Speciali:** Possono essere colpiti soltanto da armi magiche +2 o superiori e sono immuni a tutti gli incantesimi di 3° livello o inferiori.

---

*Soffio di Morte: questo attacco speciale può essere utilizzato dal non morto soltanto una volta al giorno. Il Soffio colpisce automaticamente un bersaglio entro 1 m dal mostro e, se la vittima fallisce un TS contro Raggio della Morte, perde permanentemente un punto di Costituzione.*





## Golem d'Ombra\*

---

Classe d'Armatura:	2
Dadi Vita:	8* (M)
Movimento:	36 (12) m
Attacchi:	2 pugni
Ferite:	2d6+6 / 2d6+6
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	12
Tesori:	Nessuno
In:	4
Allineamento:	Neutrale
PX:	1.200
Tipo di mostro:	<i>Costrutto, Incantato (Molto Raro)</i>

---

Il Golem d'Ombra è costruito utilizzando parti di cadaveri, preferibilmente umani, semiumani od umanoidi e morti da meno di una settimana. Dopo tale periodo di tempo risulta infatti difficile riunire i diversi brandelli dei corpi tramite gli incantamenti magici.

Questa creatura è interamente circondata da un alone nero, manifestazione tangibile della Magia dell'Ombra utilizzata per tenerla assieme ed animarla. Quando il Golem viene ucciso o distrutto, questo alone si dissolve e la creatura si smembra, cadendo letteralmente in pezzi.

Come tutti i Golem, anche quello d'Ombra può essere danneggiato solo dalla magia o da armi incantate ed inoltre è immune dagli effetti degli incantesimi del *sonno*, *charme* e *blocco*, ai gas ed ai veleni.

Dotato di grande forza e resistenza, il Golem d'Ombra viene utilizzato principalmente come sentinella e in misura minore quale guardia del corpo.



La limitata intelligenza di questa creatura le consente di eseguire al meglio soltanto pochi semplici ordini, che porta a termine al meglio delle proprie possibilità.

## Mastino d'Ombra\*

---

Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	4* (P)
Movimento:	54 (18) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	2d4+4
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G2
Morale:	12
Tesori:	Nessuno
In:	4
Allineamento:	Neutrale
PX:	125
Tipo di mostro:	<i>Costrutto, Incantato (Molto Raro)</i>

---

Questo mastino è un particolare tipo di Golem, creato con parti di animali come cani, lupi o grandi felini (ad esempio, leoni, tigri, pantere).

Si tratta di un grosso mastino di colore nerofumo, circondato da un'aura di nera energia





scintillante, manifestazione fisica della magia che lo tiene in vita.



Come tutti i Golem, anche il Mastino può essere danneggiato solo dalla magia o da armi incantate ed inoltre è immune dagli effetti degli incantesimi del *sonno*, *charme* e *blocco*, ai gas ed ai veleni.

Il Mastino è praticamente non intelligente e viene creato con lo scopo specifico di servire quali sentinella o guardia del corpo rudimentale.

### Cacciatore d'Ombra\*

---

Classe d'Armatura:	-2
Dadi Vita:	16** (M)
Movimento:	54 (18) m volando
Attacchi:	1 tocco
Ferite:	Soffocamento
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G16
Morale:	12
Tesori:	Nessuno
In:	11
Allineamento:	Neutrale
PX:	4.050
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Non morto (Molto Raro)</i>

---

Questa temibile creatura incorporea rappresenta la nemesi ultima della propria vittima. Viene creata dai Teschi d'Ombra con il preciso scopo di uccidere qualcuno, come un sicario prezzolato della cui lealtà ed abilità non si deve assolutamente dubitare.

La forma del Cacciatore è quella di una figura vagamente umanoide composta interamente d'ombra, praticamente invisibile al buio e nelle zone scarsamente illuminate, perciò ottiene un attacco di sorpresa se il primo round di combattimento si svolge in tali condizioni.

Attacca la vittima senza fare il minimo rumore, sorprendendola alle spalle e tentando di soffocarla entrandole nella bocca e nel naso con le sue braccia fumose ed eteree. Il bersaglio deve effettuare un TS contro Paralisi. Se il TS riesce l'attacco non gli causa alcun danno, ma se fallisce la vittima muore per soffocamento in 1d4 round, a meno che il Cacciatore non venga ucciso nel frattempo.

Essendo un non morto, il Cacciatore è immune dagli effetti degli incantesimi del *sonno*, *charme* e *blocco*, ai gas ed ai veleni. Può essere danneggiato solo dalla magia e da armi incantate o d'argento.





Durante il processo di creazione del Cacciatore, il mago deve utilizzare anche un ciuffo di peli o capelli della vittima designata. Il mostro, non appena presa vita, si metterà sulle tracce del suo bersaglio e non si fermerà fino alla morte della vittima o alla propria distruzione.

Una volta portato a termine il proprio compito, il cacciatore si dissolverà nel nulla, non prima però di aver informato il mago sull'esito positivo della missione.

### Sanguisuga d'Ombra

---

Classe d'Armatura:	9
Dadi Vita:	¼ (P)
Movimento:	3 (1) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d2 + risucchio sangue
N° di mostri:	50-100 (50-100)
Tiro Salvezza:	G1
Morale:	12
Tesori:	Nessuno
In:	0
Allineamento:	Neutrale
PX:	5
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale (Molto Raro)</i>

---

Queste sgradevoli creature vengono create immergendo in un bagno di polvere d'ossa di morto e sangue umano un sacchetto di piccoli vermi, come quelli che divorano i cadaveri. L'intero processo richiede all'incirca un mese di tempo, durante il quale le larve si trasformano in sanguisughe lunghe circa 2,5 cm e scure come la notte.

Ad ogni tentativo vengono create da 50 a 100 (1d6+4 x 10) Sanguisughe d'Ombra, che possono quindi essere utilizzate dal Teschio d'Ombra per i propri scopi.

Una volta che una Sanguisuga riesce a colpire la vittima, inizia a succhiarle automaticamente sangue infliggendole 1d2 PF all'inizio di ogni round.

Per rimuovere le Sanguisughe dalla ferita occorre bruciarle (danno diviso a metà tra la vittima e il mostro) o rimuoverle brutalmente, infliggendo 1d3 PF di danno alla vittima.

Tra gli utilizzi più comuni delle Sanguisughe ci sono quelli di guardiani o trappole viventi.

Nel primo caso vengono poste in prossimità o addirittura sopra ad un tesoro che si desidera proteggere, dato che non ci sarà modo di rimuoverle se non uccidendole una ad una.

Nel secondo caso, vengono messe in buche in cui gli avventurieri vengono poi fatti cadere, in secchi che vengono rovesciati addosso al nemico oppure dentro a sacchetti o scrigni che si fa credere contengano tesori.

### Vipera dell'Ombra

---

Classe d'Armatura:	6
Dadi Vita:	2* (M)
Movimento:	27 (9) m
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1d4 + veleno
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G12
Morale:	12
Tesori:	Nessuno
In:	2
Allineamento:	Neutrale
PX:	25
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Animale (Molto Raro)</i>

---

La Vipera d'Ombra è il guardiano più letale che si possa immaginare per un tesoro, uno scrigno, un libro o qualsiasi altro possedimento.





Si tratta di una vipera (o un altro serpente velenoso) che viene trattata con la Magia d'Ombra fino a trasformarla in un essere fortemente magico.

Dopo il trattamento incantato, alcune vipere vengono poste all'interno di grossi vasi che sono poi sepolti sottoterra per almeno un mese, e soltanto una delle creature sopravvive a questo processo, dato che si trasforma completamente in un essere d'ombra magica.

La tipica Vipera d'Ombra misura dai 120 ai 150 cm ed è interamente nera, ma ha una grande capacità mimetica ed è quasi indistinguibile dall'ambiente che la circonda quando resta ferma in zona d'ombra o di oscurità. Le possibilità di scoprirla sono dell'1% per un osservatore casuale e salgono al 10% se la si sta cercando attivamente. Grazie alla loro vista particolarmente acuta, gli Elfi possono raddoppiare queste percentuali.

Il suo morso, che inietta un veleno mortale, e la sua grande velocità la rendono un avversario temibile, anche grazie alla sua abilità nel colpire quasi sempre di sorpresa gli avversari inermi.

La vipera ottiene un attacco a sorpresa se l'avversario non riesce ad individuarla, ed il suo morso inocula nella vittima un veleno mortale. Inoltre, proprio grazie alla sua rapidità, agisce sempre per prima in ogni round di combattimento.

Ogni creatura colpita deve effettuare un TS contro Veleno. Se il TS fallisce il bersaglio muore all'istante, altrimenti subisce 3d6 PF di danno addizionale.

La Vipera è utilizzata dai Teschi d'Ombra come guardiano di tesori preziosi, ponendola all'interno di sacchi e forzieri che contengono monete e gioielli, oppure dentro agli astucci che custodiscono pergamene di incantesimi o documenti riservati.





# La Magia del Sangue

Una nuova Classe di Personaggio per *Dungeons & Dragons*  
di Gianmatteo Tonci

Di seguito verrà introdotta una nuova forma di magia, che ruota attorno alla manipolazione del fluido vitale per eccellenza: il sangue.

Nel seguito verranno spiegati i concetti e le peculiarità di questo insolito tipo di magia e saranno descritti con precisione i Maghi Scarlatti che la utilizzano, assieme ai rituali che caratterizzano il lancio delle loro particolari formule magiche. Sono inoltre riportate le descrizioni di nuovi incantesimi, nuovi oggetti magici strettamente correlati alla Magia del Sangue, e di alcuni mostri specificamente legati a questo nuovo tipo di arte magica.

Tutti i dati presentati nell'articolo sono relativi all'edizione originale di *Dungeons & Dragons*, con particolare riferimento alle regole riportate nella *Rules Cyclopedia*.

## La Magia del Sangue

### Origini e concezione

La Magia del Sangue è molto distruttiva e pericolosa, sia per le vittime che per l'incantatore stesso. La manipolazione del sangue, fluido vitale per eccellenza, richiede infatti maestria, prontezza e sacrificio.

Le origini di questo peculiare ramo della magia risalgono ai riti sacrificali dei primi esseri intelligenti, in cui il sangue di animali e uomini

veniva offerto agli dei, alle forze naturali o ad altre entità ultraterrene.

Per i primi uomini, il sangue rappresentava l'elemento principale della vita e la forza mistica che permea questo liquido, era appunto il dono più prezioso che si potesse fare alle divinità, che in cambio dovevano proteggere e far prosperare clan e comunità.

Sono quindi molti secoli, che questo tipo di magia ha fatto la sua comparsa nel mondo, anche se la sua diffusione non è così vasta come ci si potrebbe aspettare.

Molto probabilmente, la Magia del Sangue è contemporanea, o comunque di poco successiva, alle forme di magia più tradizionale, ma la sua inclinazione violenta ed efferata ne ha impedito la proliferazione su vasta scala.

### Il potere del sangue

Mentre i maghi e gli stregoni più tradizionali apprendevano come manipolare e convogliare a proprio piacimento le energie mistiche, gli sciamani ed i druidi cominciavano a parlare con la natura accedendo ai suoi poteri nascosti, i chierici e sacerdoti veneravano secondo i dogmi appena concepiti gli dei ricevendone in cambio benedizioni e poteri miracolosi, i Maghi Scarlatti stavano perfezionando la propria, singolarissima forma di magia.





Questi pionieri della Magia del Sangue andarono oltre le concezioni tradizionali delle arti arcane che si stavano formando, per unire in un tutt'uno le forze mistiche che permeano l'intero universo con la forza intrinseca del sangue portatore di vita.

Attraverso innumerevoli anni di studi e dedizione, affiancati dalle prove pratiche effettuate su incalcolabili vittime innocenti e non consenzienti, i Maghi Scarlatti raggiunsero la perfezione nell'arcana arte della manipolazione del sangue attraverso le energie magiche.

Il processo non fu però indolore. I primi incantatori scoprirono ben presto a loro spese che controllare e modificare i poteri del sangue costava uno sforzo fisico non indifferente, che intaccava la resistenza del mago e gli sottraeva vigore, attraverso una tormentosa sofferenza.

A seguito di queste nuove scoperte, molti altri discepoli abbandonarono la via della Magia del Sangue, volgendosi verso altre forme più tradizionali delle arti arcane o votandosi agli oscuri incantamenti della negromanzia, sicuramente la scuola di magia più affine a quella del Sangue. Ciò contribuì in maniera ancora maggiore a ridurre il numero dei praticanti tra i Maghi Scarlatti, riducendoli di fatto alla stregua di una casta a sé, vista come una specie di setta efferata e senza scrupoli.

### L'evoluzione storica

Nel corso dei secoli che seguirono, le barbare usanze di offrire sacrifici, animali o umani che fossero, agli dei andò drasticamente diminuendo, lasciando il posto ad offerte in denaro o puramente simboliche.

Ciò fece diminuire bruscamente la tolleranza verso i Maghi Scarlatti e le loro cruenti pratiche magiche.

Nel breve volgere di alcuni decenni, in quasi tutte le società civilizzate, i praticanti della Magia del Sangue vennero etichettati come reietti violenti e sanguinari, tanto che i loro riti dovettero essere officiati in luoghi segreti ed isolati per sfuggire all'ira della popolazione e delle autorità.

Se possibile, con l'andare del tempo le cose peggiorarono ancora e si scatenò una vera e propria inquisizione contro i praticanti di quest'arte, con tanto di arresti e torture, condanne a morte arbitrarie e molte esecuzioni sommarie da parte di folle inferocite, sobillate ad arte.

Fu senz'altro questo il periodo più buio dei Maghi Scarlatti, che si videro costretti a fuggire, rinunciando alle proprie conoscenze magiche o esercitandole in segreto.

Alcuni degli stregoni più potenti e determinati crearono un'organizzazione segreta, molto simile ad una setta, che riuniva e proteggeva i Maghi Scarlatti garantendo loro rifugi sicuri e luoghi isolati dove continuare i propri studi.

Questa organizzazione clandestina venne chiamata Arcana Fratellanza Scarlatta, ed il suo nome iniziò ad essere sussurrato più o meno segretamente negli ambienti vicini ai maghi, agli incantatori ed agli stregoni. Ben presto esso divenne sinonimo di morte, terrore e crudeltà poiché i discepoli della Magia del Sangue, esasperati dall'ostracismo cui erano soggetti, divennero a loro volta spietati contro tutti coloro che non erano membri della Fratellanza, considerandoli come cavie da esperimento o poco più.





Il crescente numero di affiliati alla Fratellanza mise però in allarme le autorità, che decisero di sopprimere una volta per tutte le barbare e macabre pratiche legate alla Magia del Sangue. Vi fu così un periodo di repressione contro i Maghi Scarlatti ancora più metodico ed inesorabile di quello visto in precedenza.

Pochi furono coloro che scamparono alla forca o alla mannaia del boia, mentre i sopravvissuti dovettero abiurare i propri principi o rifugiarsi in zone selvagge e non civilizzate.

L'Arcana Fratellanza Scarlatta venne smembrata e cadde nell'oblio, orfana di molti dei suoi più illustri rappresentanti.

### **Il ruolo nella società**

Da quei giorni foschi e sanguinari, i Maghi Scarlatti sono guardati con sospetto e paura, perseguitati dalla noiea di persone crudeli e senza scrupoli, efferate e malvagie.

Senza dubbio, negli ultimi anni questa macabra reputazione è più che meritata, dato che i Maghi Scarlatti si sono ridotti ad operare in segretezza e clandestinità e spesso pagano con la loro vita la ricerca della conoscenza.

La Magia del Sangue è attualmente osteggiata apertamente da quasi tutte le società umane e semiumane, fatta eccezione per alcuni casi sporadici. Nella migliore delle ipotesi, i Maghi Scarlatti sono considerati maligni e vengono scacciati e temuti; nella peggiore vengono processati e sommariamente condannati prima alla tortura e in seguito alla morte.

La Magia del Sangue, così importante all'inizio della storia delle razze, propiziatoria e protettiva, ha assunto oggi un'accezione diametralmente opposta nella concezione e nella considerazione popolare.

I rari Maghi Scarlatti che ancora percorrono questo sanguinario cammino, lastricato di sofferenza e sacrificio, sono nella maggioranza dei casi spietati e crudeli, tanto da considerare tutti coloro che non seguono la Magia del Sangue come semplici soggetti da esperimento o vittime da sacrificare durante i loro empì rituali.

I praticanti di questa arte magica non operano mai apertamente, tranne quando sono sicuri di non poter essere individuati da nessuno. Alcuni di loro preferiscono vivere alla macchia, in labirinti sotterranei nelle fogne cittadine o in remote torri nelle terre selvagge, mentre altri si fingono, subdolamente, studiosi di arti arcane più convenzionali o semplici cittadini, pur continuando a perpetrare le proprie mosse nell'ombra.

## ***I Maghi Scarlatti***

### **Definizione e concetto**

I praticanti della Magia del Sangue sono universalmente noti come Maghi Scarlatti, dal colore delle loro tuniche rituali e da quello del sangue che ne macchia quasi perennemente le mani.

Nei tempi antichi, molti maghi e sacerdoti erano, almeno in parte, praticanti e studiosi di questa particolare forma di magia, ma oggi, a causa di una pesante persecuzione, rimangono in pochissimi.

Storicamente, la stragrande maggioranza dei Maghi Scarlatti sono Umani, ma un cospicuo numero di praticanti si registra anche tra gli Orchi, i Goblin e le altre razze umanoidi, specie quelle organizzate in clan o tribù. In queste comunità, la Magia del Sangue continua ad avere un ruolo molto simile a quello originario e serve soprattutto per offrire sacrifici e doni agli





dei o per compiere rituali propiziatori e scaramantici.

Rari sono i Maghi Scarlatti di stirpe elfica, nanica ed halfling. Tra gli Elfi, gran parte dei praticanti affiancano queste conoscenze ad altre nozioni arcane e sono visti come persone pericolose e da evitare. Tra i Nani, dove già scarseggiano maghi e stregoni, i seguaci della Via del Sangue sono rarissimi e vengono sistematicamente esiliati dal proprio clan di origine e costretti a vivere in solitudine. Tra gli Halfling, infine, non si conoscono affiliati alla Fratellanza, data sia la scarsa propensione alla magia arcana che l'indole tendenzialmente pacifica di questo popolo.

### L'Arcana Fratellanza Scarlatta

Questa gilda segreta è l'unica forma di associazione tra i vari Maghi Scarlatti ed opera nell'ombra, collegando e proteggendo i diversi discepoli della Magia del Sangue.

Sebbene si creda che questa corporazione sia stata definitivamente annientata dopo la repressione dei suoi membri, in realtà alcune piccole gilde sopravvivono ancora, offrendo aiuto ed assistenza ai loro componenti.

Ogni Mago Scarlatto sa come riconoscere e contattare i suoi pari, grazie all'aiuto della magia e senza destare sospetti nelle altre persone.

Ciò permette di formare una rete che si estende in quasi tutto il Mondo Conosciuto e che sfrutta l'aiuto proveniente sia dai Maghi Scarlatti che vivono nascosti che da quelli integrati nella società sotto falsa identità.

Il compito principale della Fratellanza è quello di offrire aiuto ai suoi affiliati, sotto forma di un rifugio sicuro, un posto fidato dove portare avanti la propria arte, o semplicemente un sostegno economico in caso di difficoltà.

Allo stesso tempo, i seguaci trovano anche protezione e sicurezza, due cose che non vengono mai date per scontate nell'ambito dei Maghi Scarlatti.

Quando uno di loro viene arrestato, i membri della Fratellanza cercano prima di tutto di liberarlo, facendo cadere le accuse contro di lui, magari ricorrendo alla falsa testimonianza, alle minacce ed alla corruzione. Se questo non basta, possono organizzarne l'evasione assoldando qualcuno esperto nel campo o corrompendo le guardie carcerarie.

Non vi sono particolari segni di riconoscimento per gli appartenenti alla Fratellanza, dato che la Magia del Sangue ha uno speciale incantesimo che consente ai membri di riconoscersi tra loro, senza attirare l'attenzione degli altri.





## Nuove Classi

### Mago Scarlatta Umano

Requisito Primario: Intelligenza.

Bonus ai PX: 5% per In 13-15; 10% per In 16 o superiore.

Dado Vita: 1d6 per livello fino al 9°; dal 10° in poi guadagna 1 PF per livello e non si applicano i modificatori per la Co.

Massimo Livello Raggiungibile: 36°.

THACO: Come un Ladro.

Tiri Salvezza: Come un Mago.

Armature Permesse: Tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli scudi.

Armi Permesse: Tutte quelle da taglio e da punta ad una mano.

Abilità Speciali: Incantesimi della Magia del Sangue.

Limitazioni: Deve avere un Allineamento Neutrale o Caotico.



### Progressione dei PX:

Liv	PX	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.200	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4.400	1	1	-	-	-	-	-	-	-
4	8.800	1	1	-	-	-	-	-	-	-
5	17.500	1	1	1	-	-	-	-	-	-
6	35.000	1	1	1	-	-	-	-	-	-
7	70.000	2	1	1	1	-	-	-	-	-
8	140.000	2	2	1	1	-	-	-	-	-
9	270.000	2	2	2	1	1	-	-	-	-
10	400.000	2	2	2	2	1	-	-	-	-
11	530.000	2	2	2	2	1	1	-	-	-
12	660.000	2	2	2	2	1	1	-	-	-
13	790.000	2	2	2	2	1	1	-	-	-
14	920.000	2	2	2	2	2	1	-	-	-
15	1.050.000	3	2	2	2	2	1	1	-	-
16	1.180.000	3	3	3	2	2	1	1	-	-
17	1.310.000	3	3	3	2	2	2	1	-	-
18	1.440.000	3	3	3	2	2	2	1	1	-
19	1.570.000	3	3	3	3	2	2	1	1	-
20	1.700.000	3	3	3	3	2	2	2	1	-
21	1.830.000	3	3	3	3	2	2	2	1	1
22	1.960.000	3	3	3	3	3	2	2	1	1
23	2.090.000	3	3	3	3	3	2	2	2	1
24	2.220.000	4	4	3	3	3	3	2	2	1
25	2.350.000	4	4	3	3	3	3	2	2	2
26	2.480.000	4	4	4	3	3	3	3	2	2
27	2.610.000	4	4	4	3	3	3	3	3	2
28	2.740.000	4	4	4	3	3	3	3	3	2
29	2.870.000	4	4	4	4	4	3	3	3	3
30	3.000.000	4	4	4	4	4	4	3	3	3
31	3.130.000	4	4	4	4	4	4	4	3	3
32	3.260.000	5	4	4	4	4	4	4	4	3
33	3.390.000	5	5	5	4	4	4	4	4	4
34	3.520.000	5	5	5	5	4	4	4	4	4
35	3.650.000	5	5	5	5	5	5	4	4	4
36	3.780.000	5	5	5	5	5	5	5	5	5





## Mago Scarlatta Elfo

Requisito Primario: Intelligenza.

Bonus ai PX: 5% per In 13-15; 10% per In 16 o superiore.

Dado Vita: 1d6 per livello fino al 9°; al 10° livello guadagna 1 PF e non si applicano più i modificatori dovuti alla Costituzione.

Massimo Livello Raggiungibile: 10°.

THACO: come un Ladro.

Tiri Salvezza: come un Elfo.

Armature Permesse: Tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli scudi.

Armi Permesse: Tutte quelle da taglio e da punta ad una mano.

Abilità Speciali: Incantesimi della Magia del Sangue; Attacchi Multipli; Resistenza Speciale al Soffio del Drago; Infravisione fino a 18 m; Linguaggi Addizionali: Comune, Allineamento, Elfico, Gnoll, Hobgoblin, Orchesco; Individuare Porte Segrete 1-2 su 1d6; Immunità alla Paralisi dei Ghoul.

Limitazioni: Deve avere un Allineamento Neutrale o Caotico.

## Progressione dei PX:

Livello	PX	Classe di Attacco	Progressione degli incantesimi				
			I	II	III	IV	V
1	0		1	-	-	-	-
2	2.300		2	-	-	-	-
3	4.500		2	1	-	-	-
4	9.000		2	2	-	-	-
5	18.000		2	2	1	-	-
6	35.000		2	2	2	-	-
7	70.000		3	2	2	1	-
8	140.000		3	3	2	2	-
9	270.000		3	3	3	2	1
10	400.000	C	3	3	3	3	2
	600.000	D					
	800.000	E					
	1.000.000	F					
	1.200.000	G (a)					
	1.400.000	H					
	1.600.000	I					
	1.800.000	J					
	2.000.000	K (b)					
	2.200.000	L					
	2.400.000	M					

- (a) Subisce automaticamente metà danno dal soffio dei draghi. Se il TS ha successo subisce solo ¼ del danno.  
 (b) Può effettuare 2 attacchi per round.



Historia de las Indias de la Nueva España e Islas de Tierra Firme, Fray Diego Durán, XVI secolo, public domain image





## Mago Scarlatta Nano

**Requisito Primario:** Intelligenza.

**Attributi Minimi:** Costituzione di 9 o più.

**Bonus ai PX:** 5% per In 13-15; 10% per In 16 o superiore.

**Dado Vita:** 1d6 per livello fino al 9°; dal 10° in poi guadagna 3 PF per livello e non si applicano i modificatori per la Co.

**Massimo Livello Raggiungibile:** 12°.

**THACO:** come un Ladro.

**Tiri Salvezza:** come un Nano.

**Armature Permesse:** Tutte quelle non metalliche; non sono permessi gli scudi.

**Armi Permesse:** Tutte quelle da taglio e da punta ad una mano.

**Abilità Speciali:** Incantesimi della Magia del Sangue; Attacchi Multipli; Resistenza Speciale agli Incantesimi; Infravisione fino a 18 m.; Linguaggi Addizionali: Comune, Allineamento, Nanico, Gnomesco, Goblin, Coboldo; Individuare trappole di Pietra, Muri Scorrevoli, Corridoi in Pendenza e Nuove Costruzioni 1-2 su 1d6.

## Progressione dei PX:

Livello	PX	Classe di Attacco	Progressione degli incantesimi				
			I	II	III	IV	V
1	0		1	-	-	-	-
2	5.800		2	-	-	-	-
3	11.500		2	1	-	-	-
4	23.000		2	2	-	-	-
5	45.000		2	2	1	-	-
6	90.000		2	2	2	-	-
7	180.000		3	2	2	1	-
8	350.000		3	3	2	2	-
9	700.000		3	3	3	2	1
10	1.000.000		3	3	3	3	2
11	1.200.000						
12	1.400.000	C					
	1.600.000	D					
	1.800.000	E					
	2.000.000	F					
	2.200.000	G (a)					
	2.400.000	H					
	2.600.000	I					
	2.800.000	J					
	3.000.000	K (b)					
	3.200.000	L					
	3.400.000	M					

- (a) Subisce automaticamente metà danno dagli attacchi basati sugli incantesimi o dagli effetti simili agli incantesimi. Se il TS ha successo subisce solo ¼ del danno.
- (b) Può effettuare 2 attacchi per round.



Human Sacrifice by a Gaulish Druid, "Histoire De France", L.P. Anquetil, 1851, public domain image





## *Nuovi incantesimi*

### Lancio di incantesimi della Magia del Sangue

I Maghi Scarlatti hanno ad una particolare lista di incantesimi arcani, che comprende alcune delle formule magiche classiche dei maghi e nuove magie appositamente legate al potere del sangue. Nel seguito del paragrafo, gli incantesimi già presenti nel regolamento di *D&D* sono contrassegnati annotando tra parentesi un sigla che ne indica il tipo (M: Mago) e da un numero che ne indica il livello di riferimento nelle relative liste arcane. Per gli incantesimi reversibili, indicati con un \* dopo il nome, valgono le normali regole.

Le regole per l'apprendimento, lo studio ed il lancio di incantesimi sono esattamente le stesse di quelle di un normale mago, eccezion fatta per il sacrificio che viene richiesto per poter pronunciare l'incantesimo.

Perché la magia abbia effetto, occorre infatti che il Mago Scarlatto sacrifichi una parte del proprio sangue, permettendo così alle energie mistiche di sprigionarsi nel mondo esterno. In termini di gioco, il lanciatore perde 1 PF per ogni due livelli dell'incantesimo lanciato. Così, un incantesimo di livello 1 comporterà la spesa di un solo PF, mentre uno di livello 9 ne sottrarrà 5 PF al lanciatore.

La progressione dei PF da sacrificare perché l'incantesimo abbia effetto è riportata di seguito:

Livello dell'incantesimo	PF sacrificati
I - II	1
III - IV	2
V - VI	3
VII - VIII	4
IX	5

Questa sorta di salasso, che avviene magicamente, lascia dei piccoli tagli ed ecchimosi sul corpo del mago, che rimarranno visibili finché il lanciatore non riguadagna i PF persi a causa del lancio dell'incantesimo.

Non c'è alcun modo di evitare questa perdita, comunque le ferite possono essere curate normalmente o magicamente.

Se il mago, nel tentativo di lanciare un incantesimo, riduce il suo totale di PF a zero, muore per lo sforzo ma la magia ha comunque effetto. Se invece i PF del lanciatore sono ridotti a meno di zero, il mago muore e la magia non ha alcun effetto.

### *Incantesimi di Primo Livello*

1. Conoscenza arcana
2. Divinare il sangue
3. Individuazione del magico (M1)
4. Infliggere dolore
5. Legame di sangue
6. Lettura dei linguaggi (M1)
7. Lettura del magico (M1)
8. Vescica urticante

#### **Conoscenza arcana**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Speciale*

*Area di effetto: Oggetto toccato*

Questo incantesimo permette al mago di apprendere le proprietà magiche dell'oggetto toccato. Per ogni lancio dell'incantesimo viene appresa una qualità magica. Eventuali maledizioni sono individuate per ultime.





### Divinare il sangue

*Raggio di azione: //lanciatore*

*Durata: Speciale*

*Area di effetto: //lanciatore*

Questo incantesimo è una forma limitata di divinazione. Il mago formula una domanda specifica, quindi fa colare alcune gocce del proprio sangue su di una superficie piana per ottenere una risposta al quesito. Il responso è sempre vago e sfuggente e viene lasciato alla discrezione del DM.

### Infliggere dolore

*Raggio di azione: 18 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

L'incantesimo causa dolori lancinanti alla vittima, costringendola ad un TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce, il bersaglio si accascia a terra e non può intraprendere alcuna azione per l'intero round. Inoltre, qualunque sia l'esito del TS, la vittima perde 1d6 PF.

### Legame di sangue

*Raggio di azione: A vista*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

Permette di capire immediatamente se il bersaglio è un seguace della Magia del Sangue.

### Vescica urticante

*Raggio di azione: 30 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

La pelle del bersaglio si copre all'istante di vesciche piene di liquido irritante, a meno che la vittima non effettui un TS contro Incantesimi. Se il TS fallisce, la magia dura 1 round per

livello del mago e il bersaglio subisce una penalità di -2 a T<sub>PC</sub>, danni inflitti ed iniziativa.

### Incantesimi di Secondo Livello

---

1. Aura scarlatta
  2. Avvizzare
  3. Creazione spettrale (M2)
  4. Devitalizzare
  5. Individuazione del male (M2)
  6. Luce perenne\* (M2)
  7. Mastino scarlatto
  8. Ragnatela di sangue
- 

#### Aura Scarlatta

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Arma toccata*

La magia circonda un'arma con un alone incantato color cremisi. L'incantamento fa guadagnare all'arma un bonus di +1 al T<sub>PC</sub> e al danno e le conferisce la capacità di colpire creature che possono venire danneggiate solo dalle armi magiche.

#### Avvizzare

*Raggio di azione: 3 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: 3 m<sup>3</sup>/livello*

La magia fa seccare ed appassire tutte le piante normali e la vegetazione nell'area di effetto. Gli alberi possono resistere all'incantesimo se ottengono un risultato di 4 o più lanciando 1d10, mentre le piante viventi o i mostri vegetali possono effettuare un TS contro Incantesimi, se il TS ha successo non vengono colpite dalla magia, altrimenti subiscono 1d6 punti di danno.





### Devitalizzare

*Raggio di azione: 18 m*

*Durata: 2 round/livello*

*Area di effetto: Creatura bersaglio*

Il mago decide quale arto della vittima colpire e, se questa fallisce un TS contro Incantesimi, l'arto si paralizza e diventa nero. La vittima non può utilizzarlo per il resto della durata dell'incantesimo e subisce 1d3 PF all'inizio di ogni round finché la magia resta in effetto.

### Mastino scarlatto

*Raggio di azione: 0*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 100 m dal lanciatore*

Evoca un mastino dal pelo fulvo, al completo servizio del lanciatore, le cui statistiche sono riportate nella sezione dei nuovi mostri. La belva svanisce se esce dall'area di effetto, se viene ridotta a 0 PF o al termine della durata dell'incantesimo.

### Ragnatela di sangue

*Raggio di azione: 30 m*

*Durata: 3 round/livello*

*Area di effetto: 3 m<sup>3</sup>/livello*

Riempie l'area di effetto di ragnatele scarlatte che grondano sangue. Chiunque si trovi nella zona resta intrappolato se fallisce un TS contro Incantesimi, che deve essere ripetuto ogni round a meno che non si esca dall'area di effetto. Chi resta imprigionato nella ragnatela può tentare liberarsi all'inizio di ogni round, effettuando con successo un test sulla Forza. Per eseguire il test, la vittima si considera avere un punteggio di Forza dimezzato rispetto al normale (ad esempio, un PG con Forza 15 dovrà eseguire il test come se avesse Forza 8).

### Incantesimi di Terzo Livello

1. Armatura di sangue
2. Dissolvi magie (M3)
3. Fuoco scarlatto
4. Legame empatico
5. Muro di sangue
6. Palla di fuoco (M3)
7. Soffio scarlatto
8. Volare (M3)

#### Armatura di sangue

*Raggio di azione: Il lanciatore*

*Durata: 2 round/livello*

*Area di effetto: Il lanciatore*

Crea una corazza eterea di color porpora attorno al lanciatore, conferendogli un bonus di +4 alla CA.

#### Fuoco scarlatto

*Raggio di azione: 15 m*

*Durata: istantanea o 1 ora/livello*

*Area di effetto: Una creatura*

Colpisce il bersaglio con un getto di fiamme scarlatte che scaturiscono dalla mano del mago. La vittima subisce 1d4 PF per livello del mago (con un massimo di 20d4), dimezzabili con un TS contro Soffio del Drago.

In alternativa, il mago può creare una piccola fiammella che resta sul palmo della sua mano senza bruciarlo che illumina come un torcia. In questa seconda versione la durata dell'incantesimo è al massimo di un'ora per livello del lanciatore, che può comunque decidere in ogni momento di spegnere la fiammella. Ai fini dell'illuminazione, la fiamma magica illumina esattamente come una normale torcia (per un raggio di 9 m in tutte le direzioni).





### Legame empatico

*Raggio di azione: 1,5 km/livello*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Speciale*

Permette al lanciatore di comunicare con un altro Mago Scarlatto, dovunque questo si trovi entro il raggio di azione. La comunicazione è puramente telepatica ed i due possono parlare anche lingue diverse, ma si capiranno comunque.

### Muro di sangue

*Raggio di azione: 18 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: 3 m<sup>2</sup>/livello*

Crea un *Muro di sangue* della forma scelta dal mago. Questo muro può essere liberamente attraversato da qualsiasi Mago del Sangue, mentre ogni altra creatura che tenti di varcarlo subirà 1d6 PF per livello del mago, dimezzabili con un TS contro Incantesimi. Il muro può essere distrutto infliggendogli un danno pari ai PF del mago.

### Soffio scarlatto

*Raggio di azione: 3 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: 3m x 1m*

Il mago emette dalla bocca un soffio di sangue liquido infuocato lungo 3 m e largo 1 m. Tutti coloro che si trovano nell'area di effetto subiscono 1d8 PF per livello del lanciatore, dimezzabile con un TS contro Soffio del Drago.

### Incantesimi di Quarto Livello

---

1. Accecare
  2. Furia
  3. Maschera del dolore
  4. Muro di fuoco (M4)
  5. Porta dimensionale (M4)
  6. Scaccia maledizioni\* (M4)
  7. Spada di sangue
  8. Sutura
- 

#### Accecare

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: 1d4 round/livello*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Causa una emorragia negli occhi del bersaglio, infliggendogli 1d3 PF di danno per livello del mago ed accecandolo fino al termine dell'incantesimo. Se la vittima effettua un TS contro Incantesimi non viene resa cieca, ma deve comunque subire metà del danno.

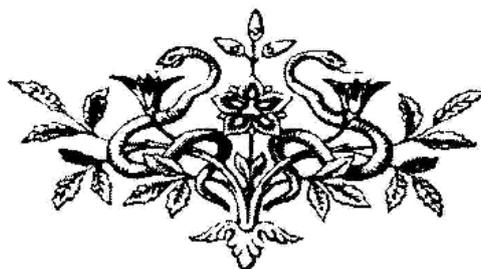
#### Furia

*Raggio di azione: Il lanciatore*

*Durata: 2 round/livello*

*Area di effetto: Il lanciatore*

Il mago entra in uno stato di furia incontrollabile e per tutta la durata della magia ha un bonus di +4 al T<sub>p</sub>C e ai danni inflitti. Durante questo periodo non può ritirarsi da un combattimento, attacca utilizzando solo ed esclusivamente armi da mischia e può essere colpito solamente da armi magiche con un bonus di +3 o superiore.





### Maschera del dolore

*Raggio di azione: //lanciatore*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: //lanciatore*

Permette al mago di modificare le proprie fattezze, fino ad assumere l'aspetto di un'altra persona della propria razza, compresa la voce. Non possono essere imitate persone specifiche, ma sono possibili mutamenti di sesso ed età. Per ogni turno in cui viene mantenuto attivo, l'incantesimo infligge al mago 1 PF a causa delle modificazioni a cui il corpo è sottoposto.

### Spada di sangue

*Raggio di azione: //lanciatore*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: //lanciatore*

Crea una spada scarlatta di energia magica e sangue, che può essere impugnata solo dal mago. La spada è considerata un'arma magica +4 e se colpisce con un TpC non modificato di 20, la vittima deve effettuare un TS contro Raggio della Morte o dovrà dimezzare i propri PF attuali. Anche se il TS ha successo, l'arma infligge doppio danno con l'attacco.



### Sutura

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Ferma immediatamente qualsiasi tipo di emorragia e cura 1d6 PF alla creatura bersaglio.

### Incantesimi di Quinto Livello

---

1. Blocca mostri\* (M5)
  2. Dardo spinato
  3. Dita insanguinate
  4. Giara magica (M5)
  5. Nube mortale (M5)
  6. Rubare sangue
  7. Sangue ardente
  8. Sfera di sangue
- 

### Dardo spinato

*Raggio di azione: 12 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una creatura*

Lancia un dardo di energia magica, potenziato dal sangue del mago, che colpisce automaticamente il bersaglio infliggendogli 1d4 PF di danno per livello del lanciatore (con un massimo di 20d4), dimezzabile se la vittima effettua con successo un TS contro Incantesimi.

### Dita insanguinate

*Raggio di azione: //lanciatore*

*Durata: 1 attacco*

*Area di effetto: //lanciatore*

Le dita del mago vengono circondate da un alone di energia scarlatta, che gli permette di effettuare un attacco a mani nude che colpisce automaticamente la vittima, infliggendo 1d3 PF di danno per livello del mago (con un massimo di





20d3), più ulteriori 2 PF per livello del mago. Il bersaglio può dimezzare il danno subito effettuando con successo un TS contro Incantesimi.

### **Rubare sangue**

*Raggio di azione: 18 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura bersaglio*

Permette al mago di rubare il sangue della vittima e trasferirlo nel proprio corpo. Il bersaglio perde 1 PF per livello del mago, ed il totale viene aggiunto ai PF del lanciatore, che può guarire così le proprie ferite. La vittima può evitare gli effetti del dissanguamento se effettua con successo un TS contro Incantesimi.

### **Sangue ardente**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: 1d4 round*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Il sangue della vittima viene reso incandescente dal tocco del mago, in maniera tale da infliggere danni al bersaglio. Per tutta la durata dell'incantesimo, il bersaglio subisce 1 PF per livello del mago all'inizio di ogni round.

### **Sfera di sangue**

*Raggio di azione: 36 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una sfera di 6 m di raggio*

Il mago lancia una sfera di energia magica scarlatta, che esplose infliggendo danni a tutti coloro che si trovano nell'area di effetto. Le ferite inferte dalla magia sono pari ad 1d6 PF di danno per livello del mago (con un massimo di 20d6), dimezzabili effettuando con successo con un TS contro Incantesimi.

## ***Incantesimi di Sesto Livello***

---

1. Disintegrazione (M6)
  2. Muro di ferro (M6)
  3. Ombra scarlatta
  4. Pioggia di sangue
  5. Rapace cremisi
  6. Reincarnazione (M6)
  7. Segno scarlatto
  8. Trasfusione
- 

### **Ombra scarlatta**

*Raggio di azione: 15 m*

*Durata: 2 round/livello*

*Area di effetto: Entro 100 m dal mago*

Crea dal nulla una figura umanoide fatta di ombra e sangue, con le stesse caratteristiche di un'Ombra Spettrale. La creatura obbedisce ciecamente agli ordini del mago e si dissolve se esce dall'area di effetto, se viene ridotta a 0 PF o al termine della magia.

### **Pioggia di sangue**

*Raggio di azione: 9 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una sfera di 3 m di raggio*

Tutte le creature entro l'area di effetto (eccetto il lanciatore) vengono colpite da una pioggia di sangue bollente e subiscono 8d8 punti di danno, dimezzabili con un TS contro Soffio del Drago.

### **Rapace cremisi**

*Raggio di azione: 15 m*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Entro 300 m dal mago*

Crea dal nulla un uccello rapace incantato fatto di energia magica e sangue, con le stesse caratteristiche di un Grifone. La creatura





obbedisce ciecamente agli ordini del mago e si dissolve se esce dall'area di effetto, se viene ridotta a 0 PF o al termine della magia.

### **Segno scarlatto**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Se il mago riesce in un attacco a mani nude, la vittima deve effettuare un TS contro Raggio della Morte o perderà immediatamente tutti i propri PF, eccetto 1d10. Se il TS riesce, il bersaglio subisce comunque 2d10 PF di danno.

### **Trasfusione**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Permette al mago di donare o assorbire PF dalla creatura toccata. Se il bersaglio è consenziente non occorre alcun TS, altrimenti la vittima può evitare completamente gli effetti di questa magia se riesce in un TS contro Incantesimi. Il numero massimo di PF che possono essere trasferiti è pari al doppio del livello del mago. Il processo avviene istantaneamente e i PF del beneficiario della magia non possono aumentare oltre il punteggio massimo.

### **Incantesimi di Settimo Livello**

---

1. Avvizzimento precoce
  2. Brivido di pazzia
  3. Evoca oggetti (M7)
  4. Getto di sangue
  5. Golem di sangue
  6. Inversione della gravità (M7)
  7. Palla di fuoco ad effetto ritardato (M7)
  8. Spezzaossa
- 

### **Avvizzimento precoce**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

La vittima deve effettuare con successo un TS contro Raggio della Morte o perderà permanentemente un punto di Costituzione, a causa del decadimento provocato dalla magia.

### **Brivido di pazzia**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

La vittima deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi o perderà la capacità di lanciare incantesimi per un numero di giorni pari al livello del mago. Se il TS ha successo, c'è una possibilità del 10% che questa magia abbia effetto contro il lanciatore e questi non possa lanciare alcun incantesimo per 1d4 giorni.

### **Getto di sangue**

*Raggio di azione: 15 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura bersaglio*

La vittima viene colpita da un raggio di sangue incantato che si sprigiona dalle mani del mago. Il getto causa 1d8 PF di danno per livello del lanciatore (con un massimo di 20d8), dimezzabili con un TS contro Incantesimi.

### **Golem di sangue**

*Raggio di azione: 15 m*

*Durata: 1 turno/livello*

*Area di effetto: Entro 300 m dal mago*

Crea dal nulla un golem fatto di energia magica e sangue, con le stesse caratteristiche descritte nella sezione relativa ai nuovi mostri. La creatura





obbedisce ciecamente agli ordini del mago e si dissolve se esce dall'area di effetto, se viene ridotta a 0 PF o al termine della magia.

### **Spezzaossa**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Aumenta la pressione del sangue attorno alle ossa della vittima, causandole un dolore incontrollabile. Il bersaglio deve effettuare un TS contro Raggio della Morte con una penalità di -4, oppure subirà fratture che lo costringeranno a restare a riposo immobile per 1d10+20 giorni. Per tutto questo periodo gli sarà impossibile intraprendere qualsiasi attività fisica o lanciare incantesimi, ed il suo totale di PF sarà ridotto alla metà del normale.

### **Incantesimi di Ottavo Livello**

---

1. Bollire il sangue
  2. Clonare (M8)
  3. Maledizione scarlatta
  4. Nube esplosiva (M8)
  5. Parassita del sangue
  6. Parola accecante (M8)
  7. Risucchiare essenza
  8. Sangue infuocato
- 

### **Bollire il sangue**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: Creatura toccata*

La vittima deve effettuare con successo un TS contro Raggio della Morte o il suo sangue si riscalderà fino ad infliggerle un dolore fortissimo, tanto da farle perdere 3d6 PF all'inizio di ogni round per tutta la durata dell'incantesimo.

### **Maledizione scarlatta**

*Raggio di azione: 18 m*

*Durata: 2d12 giorni + 1 giorno/livello*

*Area di effetto: Creatura bersaglio*

Il mago lancia un terribile anatema sul sangue della vittima, che deve effettuare un TS contro Raggio della Morte con una penalità di -8. Se il TS ha successo, il bersaglio è immune alla maledizione, ma se fallisce deve dimezzare i punteggi di tutti gli attributi fisici (Forza, Destrezza e Costituzione) ed il totale dei PF per tutta la durata della magia.

### **Parassita del sangue**

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Se la vittima fallisce un TS contro Raggio della Morte con una penalità di -2, il suo sangue viene infestato da terribili parassiti che la portano lentamente alla morte.

Ogni giorno il bersaglio deve diminuire di un punto il valore dei propri attributi fisici (Forza, Destrezza e Costituzione), finché uno di questi non raggiunge zero e la vittima muore.

Inoltre, per ogni giorno trascorso dopo il lancio dell'incantesimo, il bersaglio subisce una penalità cumulativa di -1 al TpC ed ai danni inflitti, ed il suo totale massimo di PF diminuisce ogni giorno di 1d6 PF. Se il punteggio di PF arriva a zero, la vittima muore.

Chi viene ucciso come conseguenza degli effetti di questo incantesimo non può essere resuscitato in alcun modo.

L'incantesimo può essere rimosso solo con uno *Scaccia maledizioni*, *Cura malattie* o *Guarigione* lanciato da un chierico di almeno 26° livello.





### Risucchiare essenza

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Permette al mago di risucchiare la forza vitale contenuta nel sangue della vittima. Il bersaglio deve effettuare un TS contro Raggio della Morte ed un TS contro Incantesimi.

Se riescono entrambi non subisce alcun effetto dalla magia. Se riesce soltanto nel TS contro Raggio della Morte, la vittima perde 1d6 PF per livello del mago (con un massimo di 20d6), e lo stesso ammontare di PF può essere assorbito dal lanciatore, che lo utilizza per curare eventuali ferite, ma non può mai superare il massimo dei propri PF. Se riesce soltanto il TS contro Incantesimi, la vittima perde permanentemente un punto di Costituzione per ogni 5 livelli del lanciatore e questi punti possono essere convertiti dal Mago del Sangue in PF, utilizzati per curare eventuali ferite, ma senza mai superare il massimo dei propri PF. Infine, se entrambi i TS falliscono la vittima subisce entrambi gli effetti deleteri dell'incantesimo.

### Sangue infuocato

*Raggio di azione: //lanciatore*

*Durata: 1 round/livello*

*Area di effetto: //lanciatore*

Permette al mago di incrementare il potere del proprio sangue, impregnandolo di energie arcane. Per ogni livello di esperienza, il mago guadagna i seguenti bonus: +1 a TpC e danni inflitti, +1 ai TS contro Raggio della Morte, Soffio del Drago, Paralisi, Pietrificazione e Veleno, +3 PF temporanei che svaniscono al termine dell'incantesimo, 2% di resistenza alla magia.

### *Incantesimi del Nono Livello*

---

1. Creazione di qualunque mostro (M9)
  2. Demone di sangue
  3. Parola mortale (M9)
  4. Rigenerazione organica
  5. Sangue divino
  6. Sciame di meteore (M9)
  7. Soffio dell'anima
  8. Tempesta di sangue
- 

#### Demone di sangue

*Raggio di azione: 30 m*

*Durata: 3 round/livello*

*Area di effetto: Entro 300 m dal mago*

Evoca un demone di sangue al servizio del mago. La creatura obbedisce ciecamente agli ordini impartiti al meglio delle proprie possibilità ed ha le stesse statistiche e abilità speciali descritte nella sezione dei nuovi mostri. Il demone svanisce se viene ridotto a 0 PF, esce dall'area di effetto o al termine della durata dell'incantesimo.

#### Rigenerazione organica

*Raggio di azione: //lanciatore*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: //lanciatore*

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il mago viene riportato istantaneamente al massimo dei propri PF e curato di tutte le malattie e dagli effetti dei veleni. La magia rigenera anche arti ed organi persi o amputati, facendoli ricrescere perfettamente funzionali nel giro di 1d4 giorni. Questo incantesimo non ha effetto nel caso di ferite mortali (come ad esempio la decapitazione).





### Sangue divino

*Raggio di azione: //lanciatore*

*Durata: 1 turno*

*Area di effetto: //lanciatore*

Mentre è sotto gli effetti di questo incantesimo, il mago carica di energie arcane il proprio sangue, guadagnando poteri straordinari.

Tutti gli attacchi di mischia o a distanza hanno automaticamente successo (a meno che non si ottenga un 1 non modificato sul T<sub>PC</sub>) ed infliggono il massimo danno possibile. Anche tutti gli incantesimi agiscono sempre al massimo della loro efficacia.

Inoltre, il mago è immune a qualsiasi forma di danno causato dalle armi con bonus inferiore a +3 ed a tutti gli incantesimi di 3° livello o inferiori.

### Soffio dell'anima

*Raggio di azione: Tocco*

*Durata: 1 round + 1 round/4 livello*

*Area di effetto: Creatura toccata*

Questa magia permette di convogliare il potere magico direttamente contro l'anima del bersaglio, per raggellarla e bloccare in una stasi temporanea la vittima.

Le creature che ne sono prive (come Golem, non morti e simili) sono immuni all'incantesimo.

Durante il periodo di stasi, il bersaglio non può fare nulla e non è al corrente di ciò che lo circonda. Tutti gli attacchi diretti contro la vittima colpiscono automaticamente, causando il massimo danno possibile, e per ogni punto di danno inflitto da un singolo attacco c'è una possibilità del 5% che il bersaglio venga ridotto istantaneamente a 0 PF.

Se la vittima effettua con successo un TS contro Incantesimi la durata della magia è di un solo round, altrimenti ha pieno effetto.

### Tempesta di sangue

*Raggio di azione: 300 m*

*Durata: Istantanea*

*Area di effetto: Una sfera di 9 m di raggio*

Questo terribile incantesimo scatena la furia della Magia del Sangue nell'area di effetto, flagellando tutti coloro che si trovano all'interno della zona con un attacco di energie arcane potentissime.

Ogni creatura nell'area di effetto della magia subisce 1d8+2 PF per livello del mago (con un massimo di 20d8+40), dimezzabili con un TS contro Incantesimi. Inoltre, coloro che falliscono il TS perdono permanentemente un punto di Costituzione a causa dello shock corporeo subito.

### Nuovi oggetti magici

Di seguito sono descritti alcuni oggetti magici creati dai Maghi Scarlatti e strettamente correlati all'uso della Magia del Sangue.

Si tratta di oggetti di elevato potere, in possesso dei Maghi Scarlatti più importanti e che fanno identificare immediatamente il suo possessore come un appartenente alla Fratellanza.

### Pendente místico

È un piccolo cristallo color cremisi attaccato ad una catenina di oro bianco. Chi lo indossa gode di un bonus di +2 a TS e CA ed è immune ai risucchi di energia e agli attacchi che causano invecchiamento o morte istantanea.

Ogni volta che il mago è colpito da uno di questi attacchi perde però permanentemente 1 PF, che viene assorbito dal pendente per attivare i suoi poteri di protezione.





### Pugnale sanguisuga



Si tratta di un pugnale di acciaio +2 con la lama cremisi e l'impugnatura nera decorata con fregi dorati. Quando colpisce un avversario, causa ferite che continuano a sanguinare per ulteriori 2 round, infliggendo automaticamente alla vittima altri  $1d4+2$  PF da dissanguamento per round.

### Pugnale squartatore



È un pugnale dalla lama ricurva interamente fatto di acciaio brunito e dall'aspetto massiccio, con un grosso rubino scarlatta incastonato nell'elsa. È un'arma magica +4, che conferisce un bonus di +4 al TPC ed infligge un danno di  $2d4+4$  (più eventuali bonus dovuti alla Forza di chi lo impugna).

### Ricettacolo scarlatto

Una piccola ampolla di cristallo di squisita fattura, in cui il mago può riporre il sangue dei nemici da lui sconfitti in combattimento uno contro uno. Il ricettacolo contiene fino ad un massimo di 12 "punti sangue", che possono venire utilizzati per lanciare incantesimi della Magia del Sangue in sostituzione del sacrificio di PF richiesto al mago.



### Rubino cremisi



Questa gemma è grande quasi come il pugno di un uomo ed ha un valore mondano stimabile attorno alle 10.000 MO! Il mago che la tiene a contatto con

la pelle riduce di uno il numero di PF da sacrificare per lanciare gli incantesimi della Magia del Sangue (fino ad un minimo di 0 PF).

### Talismano del sangue

Un amuleto d'oro massiccio tempestato di rubini che raffigura una goccia di sangue, del valore di circa 3.000 MO. Chi lo indossa guadagna una resistenza alla magia del 50% contro gli incantesimi della Magia del Sangue e del 25% contro tutti gli altri incantesimi.



### Unghia insanguinata

Si tratta di un pezzo di avorio finemente lavorato raffigurante un dito scheletrico che termina con un'unghia scarlatta. I Maghi del Sangue possono utilizzarlo per rubare energia alle altre creature semplicemente puntandoglielo contro. La vittima deve effettuare con successo un TS contro Bacchette Magiche o perderà immediatamente  $1d4$  PF, che verranno assorbiti dal mago, il quale non può comunque superare il proprio punteggio massimo di PF. A causa dei peculiari incantamenti cui è stato sottoposto, questo oggetto è utilizzabile per un massimo di cinque volte al giorno.



### Urna del potere

Si tratta di un piccolo scrigno di acciaio nero, impreziosito da fregi scarlatti. Può essere aperto soltanto da un Mago Scarlatto di livello 17 o superiore e solo per una volta al giorno. Al suo interno ci sono, ogni volta che viene aperto, cinque piccoli dardi





cremisi. Questi dardi possono essere usati solo da chi ha aperto lo scrigno e scompaiono dopo essere stati usati o dopo 12 ore. Hanno la capacità di poter essere scagliati contro un bersaglio entro 15 m dal mago, colpendolo automaticamente ed infliggendogli 3d8 PF di danno per ogni colpo.

## Nuovi mostri

### Demone del Sangue\*

---

Classe d'Armatura:	-4
Dadi Vita:	12* (M) Minore 16* (G) Maggiore
Movimento:	36 (12) m 54 (18) m volando
Attacchi:	2 artigli/1 morso o 1 soffio
Ferite:	2d8/2d8/3d6 o 6d10 soffio (Minore) 9d10 soffio (Maggiore)
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G12 (Minore) G16 (Maggiore)
Morale:	11
Tesori:	L, M, O
In:	16
Allineamento:	Caotico
PX:	3.000 (Minore) 4.050 (Maggiore)
Tipo di mostro:	Mostro Planare, Incantato (Molto Raro)

---

Questa creatura è il terrore di qualsiasi Mago Scarlatto, data la sua immunità alla Magia del Sangue. Si tratta di un demone antropomorfo alto come un uomo nella sua forma Minore e quasi 3 m nella sua forma Maggiore, dalla pelle oleosa e scarlatta, con lunghe braccia che

terminano in artigli affilati, fauci poderose, due grandi ali simili a quelle di un pipistrello ed una corta coda segmentata. La caratteristica più agghiacciante di questo demone è che il volto, eccezion fatta per la bocca, è completamente privo di qualsiasi altra fattezze.

Il Demone può soffiare fino a tre volte per giorno una miscela di fuoco ed acido contro un bersaglio che gli sta di fronte. Il danno varia a seconda della potenza del mostro (6d10 per i Demoni Minori, 9d10 per quelli Maggiori) ed è dimezzabile se la vittima effettua con successo un TS contro Soffio del Drago.

Inoltre, il mostro è immune agli incantesimi della Magia del Sangue, agli altri incantesimi fino al 3° livello, agli attacchi che influenzano la mente, alla paralisi, ed ai veleni.

Il Demone può essere danneggiato solo da armi magiche. Per ferire un Demone Minore occorre almeno un'arma con un bonus di +2, per ferire un Demone Maggiore occorre almeno un'arma con un bonus di +4.

Questi Demoni sono molto rari e possono venire evocati dall'omonimo incantesimo di 9° livello della Magia del Sangue, anche se più spesso si materializzano su questo piano di esistenza attirati dagli spargimenti di sangue o dal lancio degli incantesimi della Magia del Sangue più potenti.





### Golem di Sangue\*

---

Classe d'Armatura:	4
Dadi Vita:	8* (M)
Movimento:	36 (12) m
Attacchi:	1
Ferite:	2d8+speciale
N° di mostri:	1 (1)
Tiro Salvezza:	G4
Morale:	12
Tesori:	Nessuno
In:	4
Allineamento:	Neutrale
PX:	1.750
Tipo di mostro:	<i>Costrutto, Incantato (Molto Raro)</i>

---

Questi Golem sono stati perfezionati e creati dai Maghi Scarlatti come servitori, guardie del corpo e guardiani. Si tratta di creature umanoidi dalle fattezze indistinte e dal corpo muscoloso, costruite con sangue tenuto insieme magicamente.

Il loro attacco consiste in uno spruzzo di sangue carico di energia arcana, che può colpire un nemico fino a 9 m di distanza. Se va a segno, il getto di sangue che rallenta la vittima per 1d3 round se questa fallisce un TS contro Paralisi.

Come tutti i Golem, anche quelli di Sangue possono essere danneggiati solo dalla magia o da armi incantate ed inoltre sono immuni ai gas, ai veleni ed agli effetti di tutti gli incantesimi, eccetto quelli della Magia del Sangue.

Quando vengono distrutti, si disperdono in una pozza di sangue che evapora nel nulla nel giro di pochi minuti.

### Mastino Scarlatto

---

Classe d'Armatura:	4
Dadi Vita:	3 (M)
Movimento:	48 (16) m
Attacchi:	1 morso o 1 soffio
Ferite:	1d4+1/3d4+3
N° di mostri:	1d4 (1d8)
Tiro Salvezza:	G2
Morale:	9
Tesori:	C
In:	13
Allineamento:	Neutrale
PX:	35
Tipo di mostro:	<i>Mostro (Molto Raro)</i>

---

Si tratta di grossi mastini dal pelo fulvo che vivono in piccoli branchi e cacciano qualsiasi creatura a sangue caldo. Queste belve sono infatti in grado di sentire l'odore del sangue anche a grandi distanze e sono cacciatori instancabili.

Si dice che siano il risultato di sperimentazioni della Magia del Sangue su feroci cani da combattimento, e spesso vengono utilizzati come animale da difesa dai Maghi Scarlatti.

Il loro soffio, che può essere utilizzato per un massimo di una volta per turno, consiste in un getto di sangue rovente, che colpisce automaticamente un avversario in corpo a corpo.





## Naga Scarlatta\*

---

Classe d'Armatura:	2
Dadi Vita:	9+3*** (G)
Movimento:	18 (6) m
Attacchi:	1 morso o 1 incantesimo
Ferite:	1 d3+veleno (morso) A seconda dell'incantesimo
N° di mostri:	1 d3 (2d10)
Tiro Salvezza:	M18
Morale:	8
Tesori:	F
In:	17
Allineamento:	Caotico
PX:	4.000
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Mostro (Molto Raro)</i>

---

Queste creature sono lunghe dai 2 m ai 4 m, hanno il corpo di serpente di colore cremisi e la testa di un umano dalla pelle scarlatta, con gli occhi neri e senza iride ed una bocca irta di zanne acuminata da cui gocciola un veleno giallastro.

I Naga Scarlatti possono utilizzare alcuni incantesimi della Magia del Sangue, fino al 6° livello di potere, con la seguente progressione (4/4/3/3/2/1). La scelta degli incantesimi conosciuti è da determinarsi casualmente oppure lasciata alla discrezione del DM. Il lancio di tali incantesimi non comporta al Naga il sacrificio di alcun PF.

I Naga possono anche mordere la vittima con i loro denti di serpente, iniettando un veleno mortale. Il loro morso è velenoso e la vittima deve effettuare con successo un TS contro Veleno con una penalità di -4 o muore all'istante. Anche se il TS riesce, la vittima subisce ulteriori 2d6 PF di danno addizionale.

Tutti i Naga Scarlatti sono immuni agli incantesimi di 1° e 2° livello e possono essere danneggiati solo da armi magiche.

Si tratta di creature malvagie ed assetate di potere, in perenne caccia di maghi da uccidere per carpirne i segreti arcani. Amano molto anche circondarsi dei teschi delle proprie vittime, accumulandoli nelle loro tane assieme agli altri tesori.

Si tratta di mostri molto rari da incontrare, che preferiscono evitare lo scontro diretto, tranne quando non sia assolutamente necessario o si trovano in condizioni di evidente superiorità.

## Sciame di Ragni del Sangue\*

---

Classe d'Armatura:	7
Dadi Vita:	4* (P)
Movimento:	9 (3) m
Attacchi:	1
Ferite:	Speciale
N° di mostri:	1 sciame (1 sciame)
Tiro Salvezza:	G1
Morale:	11
Tesori:	Nessuno
In:	0
Allineamento:	Neutrale
PX:	50
<i>Tipo di mostro:</i>	<i>Vita Inferiore, Incantato (Raro)</i>

---

Si tratta di uno sciame innumerevoli e piccolissimi Ragni completamente rossi, che si comportano in maniera identica ad uno Sciame di Insetti.

Uno Sciame di Ragni è generalmente attratto dalla luce o da strani odori, oppure agisce per difendere il proprio rifugio.





Dato che questi Ragni si nutrono di sangue, sono in grado di percepirne la presenza entro 1,5 km e spesso si muovono in direzione delle vittime per cibarsi del loro fluido vitale.

Lo Sciame riempie una zona di 3x3x9 m ed i Ragni sono in grado di camminare anche sui soffitti o sulle pareti verticali senza difficoltà.

Lo Sciame non deve effettuare alcun T<sub>p</sub>C, perché infesta automaticamente l'intera zona in cui si trova. Tutte le vittime che indossano armature (ed i mostri con CA minore o uguale a 5) subiscono automaticamente 2 PF di danno. Le vittime senza armatura (ed i mostri con CA 6 o superiore) subiscono 4 PF di danno.

Ogni vittima che corre fuori dalla zona colpita o che tenta di scacciare i Ragni, subisce un solo PF di danno per round.

In ogni round in cui una vittima viene danneggiata, deve inoltre effettuare un TS contro Veleno ed un TS contro Paralisi.

Se entrambi i TS riescono, la vittima non subisce ulteriori conseguenze.

Se il TS contro Veleno fallisce, la vittima subisce 2d6 PF di danno addizionale.

Se il TS contro Paralisi fallisce, la vittima rimane paralizzata per 1d3 round. Un bersaglio in questa condizione subisce automaticamente il doppio del normale danno dallo Sciame.

Se entrambi i TS falliscono, la sfortunata vittima deve subire tutti gli effetti deleteri indicati sopra.

Se lo Sciame viene danneggiato, continua ad inseguire il suo assalitore. La vittima può sempre scappare, nascondendosi alla vista dei Ragni (dietro un angolo, diventando invisibile, ecc.) oppure gettandosi sott'acqua (ciò fa morire tutti gli insetti nel giro di un round, durante il quale però essi infliggono i danni normali).

## *Wokani Scarlatti*

Anche gli appartenenti ad alcune razze umanoidi possono diventare Maghi Scarlatti. Di seguito sono riportati il massimo livello che queste creature possono raggiungere.

Gli Wokani Scarlatti possono lanciare qualsiasi incantesimo della Magia del Sangue, previo l'usuale sacrificio di PF necessario affinché la magia abbia effetto.

Uno Wokan Scarlatto deve obbligatoriamente avere un allineamento Neutrale o Caotico.

Tipo di mostro	Livello massimo raggiungibile
Arpia	WS8
Bugbear	WS8
Ciclope	WS2
Coboldo	WS8
Efreeti (Minore)*	WS2
Efreeti (Maggiore)*	WS4
Genio (Minore)*	WS3
Genio (Maggiore)*	WS6
Gnoll	WS12
Goblin	WS8
Gremlin	WS4
Hobgoblin	WS8
Medusa	WS4
Minotauro	WS6
Neanderthal	WS2
Orchetto	WS6
Orco	WS8
Thoul	WS6
Troll	WS4
Troglodita	WS2
Uomo Lucertola	WS8
Vampiro	WS18

(\*) Le abilità speciali del mostro che duplicano gli effetti di incantesimi non sono influenzate dal fatto che sia in grado di usare la Magia del Sangue.





## *Elenco delle abbreviazioni usate*

#Att	Numero di attacchi per round	MO	Moneta d'Oro
(G)	Taglia Grande	MP	Moneta di Platino
(M)	Taglia Media	MR	Moneta di Rame
(P)	Taglia Piccola	MS	Muoversi in Silenzio
All	Allineamento	MV	Movimento
AS	Attacchi Speciali	N	Neutrale
C	Caotico	Na	Nano
Ca	Carisma	NO	Nascondersi nelle Ombre
CA	Classe d'Armatura	PF	Punti Ferita
Ch	Chierico	PG	Personaggio Giocante
Co	Costituzione	PNG	Personaggio Non Giocante
d	Dado (tipo di)	PX	Punti Esperienza
DM	Dungeon Master	QS	Qualità Speciali
Ds	Destrezza	RaM	Resistenza alla Magia
DS	Difese Speciali	Rd o Rnd	Round
DV	Dadi Vita	RT	Rimuovere Trappole
E	Elfo	Sg	Saggezza
F	Ferite inflitte	SP	Scalare Pareti
Fr	Forza	SR	Sentire Rumori
G	Guerriero	SS	Scassinare Serrature
H	Halfling	STr	Scoprire Trappole
In	Intelligenza	SvT	Svuotare Tasche
L	Legale	Tg	Taglia
La	Ladro	THACo	Tiro per Colpire Classe d'Armatura 0
Liv	Livello	Tn o Tm	Turno
M	Mago	TpC	Tiro per Colpire
MA	Moneta d'Argento	TS	Tiro Salvezza
ME	Moneta di Electrum	UC	Uomo Comune
ML	Morale	VS	Vulnerabilità Speciali





# Indice

Gli Autori . . . . .	2
I Grimori di Har e Kedhraal ( <i>Advanced Dungeons &amp; Dragons</i> ) . . . . .	3
Arconomicon ( <i>Tunnels &amp; Trolls</i> ) . . . . .	18
Incantesimi di Livello Zero ( <i>Dungeons &amp; Dragons</i> ) . . . . .	34
Magie Arcane della Roccaforte ( <i>Dungeons &amp; Dragons</i> ) . . . . .	38
Magie Divine della Roccaforte ( <i>Dungeons &amp; Dragons</i> ) . . . . .	46
Divina Tutela e Templum ( <i>Lex Arcana</i> ) . . . . .	50
Magia del Vecchio Mondo ( <i>Advanced HeroQuest</i> ). . . . .	53
La Magia dell'Ombra ( <i>Dungeons &amp; Dragons</i> ) . . . . .	80
La Magia del Sangue ( <i>Dungeons &amp; Dragons</i> ) . . . . .	107
Elenco delle abbreviazioni usate . . . . .	129





## NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il Chimerae Hobby Group, 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. 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](mailto: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 suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori, e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. 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 al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale 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 implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**AD&D e Advanced Dungeons & Dragons, D&D e Dungeons & Dragons** sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, 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 o D&D ufficialmente approvato.

**Advanced HeroQuest** è un marchio registrato della *Games Workshop Ltd.* ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale Advanced HeroQuest ufficialmente approvato.

**Lex Arcana** è un marchio registrato della *Dal Negro SpA* ed il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale Lex Arcana ufficialmente approvato.

**T&T e Tunnels & Trolls** sono marchi registrati della *Flying Buffalo Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale T&T ufficialmente approvato.

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

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)



# *Il Tomo della Sapienza Arcana*

Un'antologia magica con zeppa di nuovi incantesimi per  
*Advanced Dungeons & Dragons*<sup>®</sup>,  
*Advanced HeroQuest*<sup>®</sup>, *Dungeons & Dragons*<sup>®</sup>,  
*Lex Arcana*<sup>®</sup> e *Tunnels & Trolls*<sup>®</sup>

Dieci raccolte di incantesimi, centinaia di magie inedite,  
terribili mostri, nuovi personaggi e potenti oggetti incantati,  
progettati per cinque differenti sistemi di gioco e frutto  
dell'opera di ben nove Autori!

Tutto questo e molto di più è racchiuso tra le pagine del  
presente manuale, un compendio unico nel suo genere che  
soddisferà le esigenze di tutti i giocatori ed i Master in cerca  
di nuovi incantesimi e forme di magia da introdurre nelle  
proprie campagne di gioco, in maniera semplice ed immediata.



CHIMERA E