

Ormai più di un anno fa noi vecchi appassionati di questa edizione leggendaria ci siamo detti che sarebbe stato comodo e utile avere tutti gli incantesimi a portata di mano, senza bisogno di sfogliare il manuale ad ogni dubbio.

Perché allora non fare le carte degli incantesimi per le nostre serate di gioco?! Non che sia un'idea originale: tutte le successive edizioni offrono questo strumento da tempo, ma il nostro "vecchio" BECMI-RC non le ha mai avute. Era giunto il momento di colmare questa lacuna!

Già che c'eravamo abbiamo deciso di rivedere e uniformare tutti i 201 incantesimi presenti nella Rules Cyclopedia alla luce delle errata che si trovano sul web, in particolare queste due:

- [http://web.newsguy.com/a\\_doom/RCerrata/](http://web.newsguy.com/a_doom/RCerrata/)

- <https://i.4pcdn.org/tg/1424706883419.pdf>

che per quanto non ufficiali sono considerate autorevoli dalla comunità dagli appassionati.

Imbarcati nel progetto abbiamo anche deciso di rivedere le traduzioni di tutti gli incantesimi con lo scopo di renderli omogenei ed uniformi nei titoli e nelle descrizioni. Come saprete i quattro set di regole pubblicati in italiano hanno avuto due traduttori diversi e soprattutto sono stati rilasciati in tempi molto dilatati, questo ha causato un'incoerenza di fondo che andava sanata.

L'operazione ci ha impegnati molto perché eravamo consapevoli che stavamo mettendo le mani su qualcosa di molto delicato ed importante per molte persone!

Ci sono stati numerosi momenti di confronto (prima di persona e poi a distanza, a causa dell'emergenza) che sono state occasioni davvero divertenti per parlare approfonditamente di aspetti tecnici delle regole che non sempre trovano spazio nelle serate di gioco ma che hanno un loro fascino (sul solo *Dispel Magic* abbiamo passato più di una serata)!

Definito il contenuto, ci siamo buttati a testa bassa nella scelta di layout, font da utilizzare (con un occhio al passato) soluzioni stilistiche, grafica del dorso e quant'altro...

Dopo lunghi mesi di prove, tentativi, ricerca di ottimizzazione, infinite revisioni e controrevisioni, caccia all'errore e ripensamenti, alla fine siamo arrivati al file che state leggendo.

Il passo successivo è quello di rendere disponibile a tutti gli appassionati italiani dell'edizione BECMI-RC del gioco più bello del mondo il frutto delle nostre fatiche e del nostro lavoro, a voi il giudizio sul risultato!

Il file PDF che avete davanti è stato pensato per essere stampato, in proprio oppure affidandosi a servizi di stampa esterni, ecco il motivo della particolare disposizione di ciascuna carta; se non avete idea di dove sbattere la testa, scriveteci, saremo lieti di inviarvi la o le copie che vorrete al solo costo di stampa, più un contributo per le spese di spedizione. Non abbiamo intenzione di lucrare sugli appassionati come noi, prova ne sia la condivisione gratuita e libera del nostro lavoro. Ovviamente, se lo vorrete, potrete tenerne una copia elettronica a portata di mano sul telefono o sul tablet senza stampare nulla, ma allora sarebbe comodo avere un'app con tutti gli incantesimi e magari anche con tutti i mostri e gli oggetti magici, no?! Ma questa è un'altra storia...!

Se aveste suggerimenti o trovaste errori scriveteci pure a: [info@becmioldschool.com](mailto:info@becmioldschool.com)

Divertitevi a giocare a D&D BECMI-RC, è bellissimo!!

Padova, maggio 2020

Gianluca, Paolo e Nicola

## Incantesimi dei Maghi

(1/2)

1° Livello	Fulmine Magico
Analizzare Oggetti Magici	Infravisione
Blocca Porta	Invisibilità nel raggio di 3m
Charme	Palla di Fuoco
Dardo Incantato	Protezione contro i
Disco Levitante	Proiettili Normali
Individuazione del Magico	Protezione dal Male nel
Letture del Magico	raggio di 3 m
Letture di Linguaggi	Respirare Sott'Acqua
Luce Magica*	Velocità*
Protezione dal Male	Volare
Scudo Magico	4° Livello
Sonno	Autometamorfosi
Ventriquoio	Charme Mostri
2° Livello	Confusione
Chiavistello Magico	Crescita dei Vegetali*
Creazione Spettrale	Formatoffia
ESP*	Metamorfosi
Immagini Illusorie	Metamorfosi Vegetale di
Incantare Corde	Massa
Individuazione del Male	Muro di Fuoco
Individuazione dell'Invisibile	Occhio dello Stregone
Invisibilità	Porta Dimensionale
Levitazione	Scaccia Maledizioni*
Localizzare un Oggetto	Tempesta/Muro di
Luce Perenne*	Ghiaccio
Ragnatela	Terreno Illusorio
Scassinare	5° Livello
3° Livello	Animare i Morti
Blocca Persona*	Blocca Mostri*
Chiaroveggenza	Contattare Piani Esterni
Creare Aria	Demenza Precoce
Dissolvi Magie	Dissoluzione*
	Evocare Elementale

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Analizzare Oggetti Magici

(Analyze)

M1

**Raggio d'Azione:** 0 (solo contatto)

**Durata:** 1 round

**Effetto:** Analizza la magia su un oggetto

Un incantatore che usa questo incantesimo può toccare un oggetto e conoscere l'incantamento su di esso. Perché questo incantesimo funzioni gli elmi devono essere messi sulla testa dell'incantatore, le spade brandite, i bracciali messi ai polsi, ecc.. Qualsiasi conseguenza di questa azione (ad esempio, oggetti *maledetti* o con trappole) ricade sull'incantatore, sebbene abbia gli usuali tiri salvezza. L'incantatore ha una probabilità del 15%, più il 5% per livello di esperienza di determinare una caratteristica magica dell'oggetto; se l'oggetto non è magico, la possibilità è di determinare ciò. L'incantesimo non rivela informazioni molto precise. Caratterizzerà i bonus di un'arma (bonus di attacco) come "molti" o "pochi", valuterà il numero di cariche di un oggetto come un 25% del numero effettivo, ecc..

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Blocca Porta

(Hold Portal)

M1

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** 2-12 (2d6) turni

**Effetto:** Una porta, cancello o simile portale

Questo incantesimo terrà magicamente chiuso ogni portale, porta o cancello. Un incantesimo *scassinare* aprirà una porta chiusa con *blocca porta*. Esseri con 3 o più Dadi Vita del mago (e personaggi di 3 o più livelli superiori) possono forzare l'apertura di un portale bloccato in 1 round di tempo, ma il portale si richiuderà, se ciò gli viene permesso, fino al termine dell'azione dell'incantesimo. Esempio: qualunque personaggio di 5° livello può passare oltre una *blocca porta* lanciato da un incantatore del 2° livello.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Charme

(Charm Person)

(1/2)

M1

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Vedi sotto

**Effetto:** Una persona vivente (vedi sotto)

Questo incantesimo ha effetto solo su umani, semi-umani e pochi altri esseri. La vittima può tentare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, l'incantesimo non avrà effetto. Se invece fallisce, la vittima crederà che il mago sia il suo "migliore amico", e tenterà di difenderlo da ogni minaccia, sia reale che immaginaria. La vittima è affascinata, sedotta dall'incantatore. Come regola generale, le creature colpite da questo incantesimo sono tutti gli esseri simili agli umani, come semi-umani, ecc.. Esso non colpirà animali, creature magiche (come statue animate), non-morti, o creature simili agli umani più grosse degli orchi. Se il mago sa parlare un linguaggio che la vittima affascinata può comprendere, questi può dare ordini alla vittima. Gli ordini devono apparire suggerimenti, come se avvenissero "solo tra amici". Questi ordini saranno, di solito, obbediti, ma se sono contrari alla natura della vittima (allineamento e abitudini) possono anche essere rifiutati, senza necessità di alcun tiro. Una vittima infatti rifiuterà di obbedire all'ordine di uccidersi. Uno *charme* può durare per mesi. La vittima dovrà effettuare un altro tiro salvezza ogni giorno, settimana o mese a seconda della sua intelligenza.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Dardo Incantato

(Magic Missile)

M1

**Raggio d'Azione:** 45 m

**Durata:** 1 turno

**Effetto:** Crea 1 o più frecce

Un *dardo incantato* è una freccia splendente, creata e scagliata magicamente, che infligge 1d6+1 (2-7) punti ferita ad ogni essere che colpisce. Dopo che l'incantesimo è stato lanciato, la freccia appare vicino al mago e resta lì sospesa (muovendosi con esso) finché questi non la lascia partire. Una volta rilasciata, colpirà automaticamente ogni bersaglio visibile, specificato dal mago. Il *dardo incantato* in realtà non ha una forma solida, e non può perciò essere toccato. Un *dardo incantato* non sbaglia mai il bersaglio, e il bersaglio non può tentare un tiro salvezza. Per ogni 5 livelli di esperienza del mago, vengono creati 2 dardi in più dallo stesso incantesimo. Così un mago del 6° livello può creare 3 dardi, che possono essere indirizzati ad un singolo o a differenti bersagli.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Disco Levitante

(Floating Disc)

M1

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Il disco rimane entro 2 m

Questo incantesimo crea una piattaforma magica orizzontale, invisibile, della forma e dimensioni di un piccolo scudo rotondo, in grado di portare fino a 5.000 monete (250 kg). Non lo si può creare in un luogo già occupato da un essere o da un oggetto. Il *disco levitante* appare all'altezza della vita del mago e rimarrà sempre a quella quota, seguendolo automaticamente alla sua stessa velocità, rimanendo a 2 m da lui in ogni momento. Non può mai essere usato come arma in quanto non ha consistenza solida e si allontana da chiunque si imbatta in esso. Il *disco levitante* scomparirà, facendo cadere immediatamente per terra quello che c'era sopra al termine della durata prescritta. Non è previsto alcun tiro salvezza.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Individuazione del Magico

(Detect Magic)

M1

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Ogni cosa nel raggio di 18 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, il mago vedrà risplendere, nel raggio d'azione, tutti gli oggetti, persone e luoghi incantati dalla magia che sono visibili, non è previsto alcun tiro salvezza. Il brulio non dura molto. Per esempio: poco dopo aver lanciato questo incantesimo, un mago entra in una stanza nella quale si trovano una porta chiusa magicamente, una pozione magica in un angolo e uno scrigno del tesoro contenete una bacchetta magica. Tutte le cose incantate risplenderanno, ma solo la porta e la pozione potranno essere viste; la luce della bacchetta è infatti celata dallo scrigno.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Letture del Magico

(Read Magic)

M1

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 1 turno

**Effetto:** Solo il Mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di lanciare, ogni parola o runa magica trovata su pergamene magiche o altri oggetti. Scritture magiche non familiari non possono essere comprese senza il ricorso a questo incantesimo. Tuttavia, una volta che un mago abbia letto una pergamena o delle rune grazie a questo incantesimo, queste magiche scritture potranno essere lette o pronunciate successivamente senza dover utilizzare di nuovo l'incantesimo. Tutti i libri degli incantesimi sono scritti utilizzando linguaggi magici, e solo coloro che li possiedono possono leggerli senza usare questo incantesimo.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Letture di Linguaggi

(Read Languages)

M1

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Solo il Mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di parlare, ogni linguaggio o codice sconosciuto al mago, comprese mappe del tesoro, simboli segreti e così via, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Luce Magica\*

(Light\*)

M1

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 turni + 1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Un volume di 9 m di diametro

Questo incantesimo crea una grossa sfera di luce, come se fosse emessa da una torcia luminosa o una lanterna. Se l'incantesimo viene lanciato su un determinato oggetto (come una moneta), la luce si muoverà con quell'oggetto. Se, invece, viene scagliato sugli occhi di una creatura, la vittima sarà obbligata ad effettuare un tiro salvezza contro incantesimi (comprese le creature dotate di infravisione). Nel caso in cui il tiro salvezza fallisca, la vittima rimarrà accecata dalla luce per la durata dell'incantesimo oppure finché l'effetto non viene annullato (si veda pag. 150 della *Rules Cyclopeda* per gli effetti della cecità). Se il tiro salvezza ha successo, la luce magica appare nell'aria alle spalle della vittima designata. Quando viene invertito, questo incantesimo, *tenebre magiche*, crea un'area di tenebre del diametro di 9 m. Tale area blocca ogni possibilità di vista, eccettuata l'infravisione. Le *tenebre magiche* possono annullare gli effetti di un incantesimo *luce magica*, ma possono a loro volta essere annullate da un altro incantesimo *luce magica*. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, *tenebre magiche* provoca cecità per la durata dell'incantesimo oppure finché non viene annullato. Se il bersaglio effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, eviterà detti effetti.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Protezione dal Male

(Protection from Evil)

M1

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Solo il Mago

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del mago (a meno di 2,5 cm). Finché dura l'incantesimo tutti gli attacchi contro il mago avranno una penalità di -1 sul tiro per colpire, mentre il mago potrà valersi di un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza. Inoltre, tutte le creature incantate non possono attaccare il mago in corpo a corpo o mischia. (Una creatura si definisce incantata quando può essere colpita esclusivamente da armi magiche. Una creatura che possa essere colpita solo da un'arma d'argento, un licantropo per esempio, non è una creatura incantata. Qualsiasi creatura evocata o controllata magicamente, come un personaggio charmato, è anch'essa considerata incantata) La barriera quindi previene completamente tutti gli attacchi in mischia da parte di questo genere di esseri; tuttavia non protegge da attacchi portati con armi da lancio. Le creature incantate che usano armi da lancio soffrono sempre della penalità di -1 al tiro per colpire, ma possono comunque colpire il mago. Questo incantesimo non influenza però l'incantesimo *dardo incantato*, sia se il mago lo sta lanciando, sia che ne stia subendo l'attacco. Se il mago attacca (in corpo a corpo) una creatura incantata mentre l'incantesimo è in atto, il suo effetto cambia leggermente. Le creature incantate sono allora in grado di colpire il mago, ma subiscono ancora la penalità al tiro per colpire; la penalità e le modifiche al tiro salvezza del mago si applicano ancora, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Scudo Magico

(Shield)

M1

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Solo il Mago

Questo incantesimo crea una barriera magica tutto intorno al mago (a meno di 2,5 cm) che si muove con esso. Finché dura, il mago ha CA 2 contro le armi da lancio e CA 4 contro tutti gli altri tipi di attacchi. Se si scaglia un *dardo incantato* contro un mago protetto da questo incantesimo, il mago ha il diritto di tentare un tiro salvezza contro incantesimi (un tiro salvezza per dardo). Se questo ha successo, il *dardo incantato* non avrà effetto; colpisce la barriera e si vaporizza.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Sonno

(Sleep)

M1

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 4d4 (4-16) turni

**Effetto:** 2-16 Dadi Vita di esseri viventi in un'area di 12 x 12 m

Questo incantesimo farà addormentare le creature per un massimo di 16 turni. L'incantesimo sarà in grado di colpire solo esseri con 4+1 Dadi Vita, o meno, quindi, in generale, creature piccole o di dimensioni umane. Tutti gli esseri che possono essere colpiti devono però trovarsi in un'area di 12 x 12 m. L'incantesimo non funzionerà contro non-morti, creature magiche o fantastiche (come gargoyle, meduse, ecc.), creature planari o di grande taglia, come i draghi. Quando un personaggio è colpito per la prima volta dal sonno, la caduta a terra non lo risveglierà. Tuttavia chi è colpito dall'incantesimo non è in un sonno profondo. Ogni essere addormentato si risveglierà se schiaffeggiato, calciato o scosso. Inoltre per uccidere una creatura addormentata basterà un colpo solo di un'arma da taglio, indipendentemente dal numero dei suoi punti ferita. Il DM lancerà 2d8 per calcolare il totale di Dadi Vita o livelli di esperienza dei bersagli colpiti da questo incantesimo. Le vittime non hanno la possibilità di tentare un tiro salvezza. Una vittima non può essere parzialmente addormentata, per esempio: l'incantesimo viene usato contro 5 bugbear (DV 3+1). Il DM tira i dadi ed ottiene 14, 4 mostri cadono addormentati, mentre il quinto attacca il gruppo. Se la magia viene lanciata su un gruppo misto, per primi saranno influenzati i mostri con meno DV. Ad esempio: l'incantesimo viene lanciato su un gruppo di 3 bugbear (DV 3+1) e 2 orchi (DV 4+1). Il DM ottiene 12, così tutti i bugbear si addormentano, mentre gli orchi non sono influenzati.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Ventriloquio

(Ventriloquism)

M1

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Un oggetto o luogo

Questo incantesimo consentirà al mago di far scaturire il suono della propria voce da un posto qualunque, come una statua, un animale, un angolo oscuro e così via. Il "posto qualunque" dev'essere nel raggio d'azione dell'incantesimo.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Chiavistello Magico

(Wizard Lock)

M2

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Un portale o serratura

Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo *blocca porta*. Funzionerà su ogni serratura, non solo su quelle delle porte, e durerà per sempre (o fino a che non venga eliminato magicamente). Tuttavia, si può usare un incantesimo *scassinare* per spezzare un *chiavistello magico*. Una porta chiusa con questo incantesimo può essere aperta facilmente dal mago che lo ha lanciato, come anche da ogni usufruttore di magia o creatura che sia di 3 o più livelli (o Dadi Vita) superiore a chi lo ha lanciato. Questa temporanea interruzione non cancella però la magia, e il *chiavistello magico* ritornerà operante non appena gli si permetta di farlo (allo stesso modo dell'incantesimo *blocca porta*).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Creazione Spettrale

(Phantasmal Force)

M2

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Concentrazione (vedi sotto)

**Effetto:** Un volume di 6 x 6 x 6 m

Questo incantesimo crea o muta le apparenze, all'interno dell'area colpta. Il mago potrà creare un'illusione simile a qualcosa che già conosce. Se così non avviene, il DM darà un bonus ai tiri salvezza contro gli effetti dell'incantesimo a tutti coloro che tentano di non credere a quanto vedono. Se il mago non usa questo incantesimo per attaccare, l'illusione creata scomparirà non appena viene toccata. Se questo incantesimo viene utilizzato per creare l'illusione di un mostro, questo apparirà in tutto e per tutto uguale alla creatura in questione. Tuttavia esso avrà CA 9 e scomparirà non appena colpito. Quando l'incantesimo è invece usato per un attacco (un *dardo incantato* spettrale, un muro che crolla, ecc.) la vittima può tentare un tiro salvezza contro incantesimi; se il tiro ha successo la vittima non è colpita, e capisce che l'attacco è frutto di un'illusione. La *creazione spettrale* durerà finché il mago resta concentrato. Se il mago si muove, subisce delle ferite o fallisce un tiro salvezza, allora la concentrazione viene meno e l'illusione scompare. L'incantesimo non infligge *mai* alcun danno reale. Gli esseri "uccisi" da esso sono semplicemente svenuti, e coloro che sono "pietrificati" saranno soltanto paralizzati, e così via. L'effetto scompare in 1d4 turni. Se il personaggio effettua un tiro salvezza per realizzare che l'attacco è un'illusione, il danno subito scompare immediatamente.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## ESP\*

(ESP\*)

M2

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Tutti i pensieri formulati in una direzione

Questo incantesimo permetterà al mago di "ascoltare" i pensieri altrui. Il mago deve concentrarsi in una direzione per 6 round (1 minuto) per poter riuscire a percepire in modo extrasensoriale i pensieri di creature nel suo raggio d'azione (se ce ne sono). I pensieri di ogni singolo essere vivente verranno compresi, indipendentemente dal linguaggio della creatura. I pensieri di creature non-morte non possono essere percepiti con questo incantesimo. Se più di un essere si trova nel raggio e nella direzione in cui si è concentrato, il mago "udirà" un confuso guazzabuglio di pensieri. Il mago potrà districare il guazzabuglio concentrandosi per altri 6 round per focalizzare i pensieri di un singolo essere. L'ESP non viene attutito da legno e liquidi, e penetrerà fino a 60 cm di roccia; ma un sottile strato di piombo bloccherà l'efficacia dell'incantesimo. I bersagli di questa magia possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne gli effetti. L'inverso di questo incantesimo, *schermo mentale*, può essere lanciato, toccando un qualunque essere. Colui che è soggetto all'incantesimo è immune all'ESP, ed alle altre forme di lettura del pensiero per tutta la durata della magia.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Immagini Illusorie

(Mirror Image)

M2

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Solo il Mago

Con questo incantesimo il mago crea 1d4 (1-4) immagini che hanno il suo aspetto e agiscono esattamente come lui. Le immagini appaiono e rimangono vicine al mago (entro 1 m), muovendosi se il mago si muove, parlando se il mago parla e così via. Il mago non deve concentrarsi; le immagini permangono fino al termine dell'azione dell'incantesimo o fino a che non vengano colpite. Le immagini non sono reali, e non possono compiere alcunché di reale. Ogni attacco riuscito contro il mago colpirà al suo posto un'immagine, facendola scomparire (indipendentemente dal danno reale); ciò finché tutte le immagini non saranno scomparse. (Se il mago è nell'area di effetto di un incantesimo come *palla di fuoco*, tutte le immagini scompariranno ed il mago stesso subirà gli effetti dell'incantesimo).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Incantare Corde

(Entangle)

M2

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 round per livello del Mago

**Effetto:** Controlla le corde

Questo incantesimo permette all'incantatore di usare un oggetto simile a una fune di materiale vivente o una volta vivente (radici, viti, corde di cuoio, corde di fibre vegetali, ecc.) e di farlo comportare come lui ordina. Possono essere influenzati circa 15 metri di vite normale di 1,5 cm di diametro, più 1,5 metri per livello dell'incantatore. I comandi che possono essere dati durante l'incantesimo *incantare corde* sono: *arrotola* (forma una pila ordinata), *arrotola e annoda*, *avvolgi*, *avvolgi e annoda*, *stringi e annoda*, e il contrario di tutto quanto sopra. La vite o la fune deve trovarsi entro 30 cm da qualsiasi oggetto che deve avvolgere o legare, quindi deve essere spesso gettata verso il bersaglio. Questo incantesimo è molto utile nell'ambito delle arrampicate; un incantatore può lanciare una fune su un lato di un muro o una scogliera e comandarle di *avvolgersi e annodarsi* attorno a una sporgenza all'altezza del lancio. *Arrotola e annoda* lega efficacemente una vittima. Una persona o mostro attaccato da qualsiasi uso dell'incantesimo può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti di *incantare corde*.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

19

## Individuazione del Male

(Detect Evil)

M2

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Ogni cosa nel raggio di 18 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, il mago vedrà risplendere tutti gli oggetti stregati dal male nel raggio di 18 m. Farà anche risplendere ogni creatura che voglia far male al mago e che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo. I reali pensieri della creatura non possono essere percepiti. Ricordate che allineamento Caotico non significa automaticamente Malvagio, sebbene molti mostri Caotici abbiano intenzioni malvagie. Trappole e veleni non sono né buoni, né malvagi, ma semplicemente pericolosi; questo incantesimo non li rivela.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

20

## Individuazione dell'Invisibile

(Detect Invisible)

M2

**Raggio d'Azione:** 3 m per livello del Mago

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Solo il Mago

Quando viene usato questo incantesimo, il mago può vedere tutte le creature e gli oggetti invisibili (perché nascoste nell'ombra, o su un piano diverso da quello materiale, o effetto di un incantesimo di invisibilità, ecc.) entro il raggio d'azione. Il raggio è di 3 m per ogni livello del mago. Per esempio, un mago del 3° livello potrà usare questo incantesimo per individuare cose invisibili entro 9 m.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

21

## Invisibilità

(Invisibility)

M2

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Permanente finché interrotta

**Effetto:** Una creatura o un oggetto

Questo incantesimo renderà invisibile una creatura od un oggetto. Quando una creatura è stata resa invisibile, tutti gli oggetti che trasporta o indossa diventano anch'essi invisibili, inclusi quelli raccolti successivamente. Ogni oggetto invisibile torna visibile nel momento in cui non è più in possesso di quell'essere (cade, viene messo giù, ecc.). Una fonte di luce (come una torcia) può essere resa invisibile, ma la luce emanata da essa resterà comunque sempre visibile. Se il mago rende invisibile un oggetto che non è indossato o portato da nessuno, l'oggetto tornerà di nuovo visibile se verrà toccato da un essere vivente. Un essere invisibile rimarrà tale finché non attacca, lancia un incantesimo, usa un oggetto magico o qualsiasi altra forma di magia.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

22

## Levitazione

(Levitate)

M2

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 6 turni + 1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Solo il Mago

Il lancio di questo incantesimo consentirà al mago di muoversi su e giù nell'aria senza bisogno di alcun supporto. Questo incantesimo tuttavia non permette al mago di muoversi lateralmente. Per esempio, un mago può levitare fino al soffitto, e poi muoversi di lato spingendo e tirando. Il movimento in alto e in basso avviene alla velocità di 6 m per round. L'incantesimo non può essere lanciato su un'altra persona od oggetto. Il mago mentre levita può portare del normale peso, fino a 2.000 monete (100 kg), persino un essere di dimensioni umane (se non indossa un'armatura di metallo). Ogni creatura di dimensioni inferiori ad un uomo può infatti essere trasportata, a meno che non sia pesantemente caricata. Non è permesso alcun tiro salvezza.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

23

## Localizzare un Oggetto

(Locate Object)

M2

**Raggio d'Azione:** 18+3m per livello del Mago

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Localizza un oggetto entro il raggio d'azione

Il mago lancia questo incantesimo per trovare un oggetto all'interno del raggio d'azione. Perché l'incantesimo sia efficace, bisogna che il mago sappia esattamente come sia fatto l'oggetto. Un tipo comune di oggetto, come una rampa di scale, può essere individuata facilmente da questo incantesimo. L'incantesimo punterà al più vicino oggetto del tipo desiderato che si trovi entro la distanza utile, indicando la direzione ma non la distanza. Per trovare oggetti specifici il mago deve conoscerne esattamente l'aspetto (dimensioni, forma, colore, ecc.). L'incantesimo non è in grado di localizzare una creatura. Il raggio aumenta mano a mano che il mago acquisisce ulteriori livelli di esperienza. Per esempio, un mago del 2° livello può individuare degli oggetti distanti fino a 24 m; uno del 3° fino a 27 m.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

24

## Luce Perenne\*

(Continual Light\*)

M2

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Sfera di luce del diametro di 18 m

Questo incantesimo crea una sfera di luce, luminosa come quella del giorno, del diametro di 18 m. Tale luce persiste fino a quando non vengono lanciati contro di essa *dissolvi magie* o *tenebre persistenti*. Le creature penalizzate quando si trovano alla luce del giorno subiscono le stesse penalità di fronte al presente incantesimo (per esempio, i goblin, che soffrono di una penalità di -1 sul tiro per colpire alla luce del giorno, soffrono della stessa penalità sotto l'effetto di *luce perenne*). L'incantesimo può essere indirizzato su una zona, su un oggetto, o su una creatura; può anche essere lanciato direttamente sugli occhi di una creatura così da accecarla. Se viene lanciato in quest'ultimo modo, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta accecata fino a quando gli effetti della magia non vengono rimossi. Se il tiro salvezza ha successo, il globo apparirà ugualmente, ma rimarrà nel luogo dove è stato generato, e la vittima designata non subirà nessuna conseguenza. L'inverso di questo incantesimo, *tenebre persistenti*, crea una zona totalmente buia delle stesse dimensioni. In tale zona non hanno effetto le torce, le lanterne, e persino l'incantesimo *luce magica*, e l'infravisione non possono penetrarla. Un incantesimo *luce perenne* tuttavia, lo annullerà. Se pronunciato contro gli occhi di una creatura, questa deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta cieca con gli stessi effetti di cecità del normale *luce perenne* fino a quando gli effetti della magia non vengono rimossi. Un incantesimo *luce perenne* può cancellare i suoi effetti.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

25

## Ragnatela

(Web)

M2

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** 48 turni

**Effetto:** Un volume di 3 x 3 x 3 m

Questo incantesimo crea una massa di fili appiccicosi difficili da distruggere, tranne con il fuoco. Di solito blocca l'area colpita. Giganti ed altri esseri dotati di grande forza sono in grado di attraversare una ragnatela in 2 round. Un umano di forza media (un punteggio di 9-12) impiegherà 2d4 (2-8) turni per attraversarla a forza. Le fiamme (di una torcia, per esempio) distruggeranno la ragnatela in 2 round, ma tutti gli esseri al suo interno subiranno ustioni per 1-6 (1d6) punti ferita. Chiunque indossi un paio di *guanti del potere orchesco* (un oggetto magico) può liberarsi dalla ragnatela in 4 round, così come chi ha Forza 18 o più.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

26

## Scassinare

(Knock)

M2

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Vedi sotto

**Effetto:** Una serratura o chiavistello

Questo incantesimo aprirà ogni tipo di serratura, ogni porta chiusa a chiave normalmente o magicamente (da un incantesimo *blocca porta* o *chiavistello magico*), e potrà aprire ogni porta segreta individuata (ma una porta segreta *deve* essere individuata prima di poter essere *scassinata*). Gli incantesimi di chiusura delle porte rimarranno però operanti e ritorneranno ad agire quando la porta sarà richiusa. Questo incantesimo riuscirà ad aprire un cancello perfino se è incastrato, e spalancherà facilmente qualsiasi scrigno del tesoro. Permetterà di aprire anche le porte sbarrate, facendo cadere a terra la barra. Se la porta è chiusa a chiave e sbarrata, solo un tipo di chiusura sarà rimossa.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

27

## Blocca Persona\*

(Hold Person\*)

M3

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 9 turni

**Effetto:** Paralizza fino a 4 esseri viventi

L'incantesimo *blocca persona* è efficace contro ogni essere umano, semi-umano o umanoide (per esempio bugbear, driadi, gnoll, hobgoblin, coboldi, uomini-lucertola, orchi, orchetti, spiritelli acquatici o folletti). Non ha alcun effetto contro i non-morti o gli esseri di dimensioni maggiori di quelle degli orchi. Ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta paralizzato per 9 turni. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo essere o contro un gruppo. Se viene lanciato contro un singolo essere, si applica al suo tiro salvezza una penalità di -2. Se lanciato contro un gruppo può colpire fino a 4 creature (a scelta del mago), ma ai loro tiri salvezza non viene applicata alcuna penalità. La paralisi può essere rimossa solo dall'incantesimo inverso oppure da un incantesimo *dissolvi magie*. L'inverso di questo incantesimo, *incantesimo liberatore*, rimuove ogni forma di paralisi indotta dalla magia (attraverso incantesimi od oggetti) fino a un massimo di 4 vittime, ma non rimuove la paralisi da veleno. Non ha alcun altro effetto; ad esempio non rimuove gli effetti della paralisi dei ghoul.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

25

## Chiaroveggenza

(Clairvoyance)

M3

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Permette di vedere con gli occhi di un altro

Questo incantesimo consente al mago di vedere una certa zona attraverso gli occhi di un singolo essere che si trovi nel raggio d'azione. Per "vedere" attraverso gli occhi di un essere, occorre un intero turno, dopo il quale il mago può cambiare e passare ad un altro essere, anche in un'altra direzione; non ha bisogno di lanciare nuovamente l'incantesimo per fare questo. Gli effetti di questo incantesimo possono essere bloccati da 60 cm di roccia o da un sottile strato di piombo. Non è permesso tiro salvezza.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

26

## Creare Aria

(Create Air)

M3

**Raggio d'Azione:** Area immediata, 216 mc

**Durata:** 1 ora per livello del Mago

**Effetto:** Fornisce aria respirabile

Questo incantesimo fornisce aria respirabile, specialmente in zone dove non ce n'è. Viene lanciato su un volume di 216 mc (come in una stanza di 6 x 6 x 6 m) e, mentre è attivo, tutti in quell'area hanno aria fresca per respirare. Abitualmente, è usato quando gli esploratori dei dungeon sono intrappolati dove l'aria sta finendo. Quando è lanciato in questo modo, l'effetto dell'incantesimo rimane nel luogo; non si muove con l'incantatore. Tuttavia, non deve essere usato solo in quel modo; può essere lanciato all'interno di veicoli chiusi (come le aree sottocoperta delle navi), su creature viventi o pezzi di equipaggiamento. Quando è lanciato così, fornirà aria pressurizzata per tutta la durata dell'effetto dell'incantesimo e l'incantesimo viaggerà con il veicolo su cui è lanciato. L'incantesimo può essere lanciato su una persona, dopodiché questa può respirare normalmente. Non è uguale a *respirare sott'acqua*, tuttavia se si immerge sott'acqua, può ancora respirare, ma grandi quantità d'aria gli gorgogliano intorno, e muoversi di nascosto è impossibile. L'incantesimo può essere lanciato su un pezzo specifico di equipaggiamento come un elmo, e chiunque lo indossi può respirare normalmente. Se l'elmo non è completamente chiuso (vale a dire ermetico), l'aria fuoriuscirà da esso sotto pressione; sott'acqua questo rende impossibile il movimento furtivo. Una creatura volante su cui è lanciato questo incantesimo può non solo respirare in ambienti ostili, ma può volare attraverso il vuoto. Ciò significa che un cavaliere su un pegaso potrebbe lanciare un incantesimo su sé stesso e uno sul suo pegaso, e poi i due potrebbero volare nell'etere dello spazio esterno. L'incantesimo non protegge le persone dagli effetti di gas velenosi a meno che il gas in questione non sia una componente normale dell'atmosfera.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

27

## Dissolvi Magie

(Dispel Magic)

M3

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Distrugge gli incantesimi in un cubo di lato 6 m

Questo incantesimo distrugge gli effetti degli altri incantesimi in un volume cubico di 6 x 6 x 6 m. Non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici. *Dissolvi magie* non ha effetti su maledizioni, comandi o imposizioni. Gli effetti di incantesimi creati da personaggi (sia chierici, che druidi, maghi o elfi) di livello uguale o inferiore a quello del mago che pronuncia *dissolvi magie*, vengono distrutti immediatamente ed automaticamente. Invece gli effetti creati da incantesimi lanciati da personaggi di livello superiore possono non essere annullati. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza fra i due personaggi. Per esempio, un mago del 7° livello che tenta di dissolvere un incantesimo *ragnatela* creato da un mago del 9° livello avrebbe il 10% di probabilità di fallimento. *Dissolvi magie* non ha effetto sugli oggetti magici (come pergamene, spade magiche, ecc.). Tuttavia può annullare gli effetti di un oggetto magico quando questo viene usato (un mago può lanciare *dissolvi magie* sulla vittima di un *anello del controllo degli umani* e spezzare così il controllo in atto). *Dissolvi magie* termina gli effetti non permanenti prodotti da oggetti magici. Non influisce invece sugli effetti permanenti. Per esempio non ha effetto su una *scopa volante* o su un golem. Termina invece l'invisibilità prodotta da un *anello dell'invisibilità*, rispedisce un elementale evocato al suo piano di esistenza, termina lo spavento provocato dai *tamburi del panico*. Nel caso di iniziativa contemporanea *dissolvi magie* può annullare gli effetti di incantesimi istantanei (per esempio *palla di fuoco* può essere annullata in caso di un contemporaneo lancio di *dissolvi magie*).

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

31

## Fulmine Magico

(Lightning Bolt)

M3

**Raggio d'Azione:** 54 m

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Fulmine lungo 18 m e largo 1,5 m

Questo incantesimo crea un fulmine che parte da un punto a scelta, entro 54 m dal mago e che si estende per 18 m in linea retta. Tutti gli esseri che si trovano nella zona colpita dal fulmine subiscono 1d6 punti ferita per ogni livello del mago. (Così un elfo del 6° livello può lanciare un *fulmine magico* da 6d6 punti danno). Ogni vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi; se il tiro ha successo i danni vengono dimezzati. Se il *fulmine magico* colpisce una superficie solida (ad esempio una parete) rimbalza e torna indietro verso il mago fino all'estensione totale della saetta (18 m).

## Palla di Fuoco

(Fireball)

M3

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Esplosione in una sfera di 12 m di diametro

Questo incantesimo crea un proiettile infuocato, che scoppiando, esplose in una palla di fuoco del diametro di 12 m (6 m di raggio) quando raggiunge la gittata desiderata o colpisce un bersaglio. *La palla di fuoco* infligge 1d6 punti di danno da fuoco per ogni livello del mago che l'ha scagliata a tutti gli esseri che si trovano entro la zona dell'esplosione. Ogni vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi; se il tiro ha successo, i suddetti danni vengono dimezzati. Per esempio, una *palla di fuoco* scagliata da un mago del 6° livello infligge scoppiando 6d6 (6-36) punti ferita; oppure la metà a coloro che effettuano con successo il tiro salvezza.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

35

## Protezione contro i Proiettili Normali

(Protection from Normal Missiles)

M3

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Un essere vivente

Questo incantesimo offre completa protezione contro i proiettili piccoli e non magici (come frecce, dardi, lance scagliate, ecc.); facendo loro mancare il bersaglio. Quindi l'incantesimo è del tutto inefficace contro un masso scagliato da una catapulte o contro una freccia magica. Può essere oggetto dell'incantesimo un qualsiasi essere vivente che si trovi entro il raggio d'azione.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

36

## Invisibilità nel raggio di 3 m

(Invisibility 10' Radius)

M3

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente finché l'incantesimo non viene spezzato

**Effetto:** Tutti gli esseri in un raggio di 3 m

Questo incantesimo rende invisibile non solo colui che lo lancia, ma anche tutti coloro che, nel momento in cui esso viene pronunciato, si trovino in un raggio di 3 m dal mago. Coloro che in seguito se ne allontanano (a più di 3 m) ridiventano visibili e non possono riottenere l'invisibilità rientrando nella zona. Per gli altri effetti, l'invisibilità è tale e quale a quella creata con l'incantesimo *invisibilità*. Una creatura invisibile rimarrà tale finché non attacca o lancia un qualsiasi incantesimo. Tutti gli oggetti trasportati dalla persona che ha lanciato l'incantesimo o dagli altri che si trovano nel raggio di 3 m da lui, diventano anch'essi invisibili.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

34

### Protezione dal Male nel raggio di 3 m

(Protection from Evil 10' Radius)

M3

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Area di 6 m di diametro

Questo incantesimo serve come protezione contro gli attacchi portati da chiunque nei confronti delle creature protette (quelle che si trovano nel raggio di 3 metri dall'incantatore al momento del lancio). Se una creatura protetta esce dall'area d'effetto perde i benefici dell'incantesimo e non può più riguadagnarli se ci rientra. Ogni essere protetto ottiene un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza, mentre gli attacchi contro di esso sono penalizzati di -1 sui tiri per colpire, finché durano gli effetti dell'incantesimo. Inoltre gli esseri incantati non possono attaccare in corpo a corpo coloro che sono protetti. (Una creatura incantata è una qualsiasi creatura che è magicamente evocata o controllata, come un personaggio charmato oppure una che è immune alle armi normali. Una creatura che può essere colpita solo da armi d'argento, un lupo mannaro per esempio, non è una creatura incantata). Se chiunque sotto l'effetto dell'incantesimo attacca una creatura incantata, farà sì che l'incantesimo non sia più in grado di proteggere il gruppo dagli attacchi in corpo a corpo, però continueranno ad applicarsi sia il bonus ai tiri salvezza, che la penalità ai tiri per colpire, come specificato sopra. Chi attacca coloro che sono protetti dall'incantesimo, incluse le creature incantate, può agire con la magia o con armi da lancio. Rimarrà comunque la penalità di -1 ai tiri per colpire, ma è l'unica penalità applicabile.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Respirare Sott'Acqua

(Water Breathing)

M3

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 giorno

**Effetto:** Un essere che respira aria

Questo incantesimo consente a chi ne è soggetto di respirare sott'acqua (a qualsiasi profondità). Non ha alcuna efficacia sul movimento e non interferisce minimamente sulla normale capacità di respirare aria se la creatura oggetto dell'incantesimo dovesse emergere.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Velocità\*

(Haste\*)

M3

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 3 turni

**Effetto:** Fino a 24 esseri possono muovere al doppio della loro normale velocità

Questo incantesimo consente a 24 esseri al massimo, che si trovino in un cerchio del diametro di 18 m, di eseguire le loro azioni a velocità doppia per mezz'ora di tempo (3 turni). Coloro che sono soggetti all'incantesimo possono spostarsi fino al doppio del loro normale movimento, raddoppiare la cadenza di tiro se adoperano armi da lancio, effettuare un numero doppio di attacchi nel corpo a corpo. Questo incantesimo non ha, però, alcuna influenza sul ritmo di svolgimento della magia, quindi né il lancio di incantesimi, né l'uso di oggetti magici (ad esempio le bacchette) possono essere accelerati. L'inverso di questo incantesimo, *lentezza*, rimuove gli effetti di un incantesimo *velocità*, oppure fa muovere ed attaccare le vittime, per tutta la sua durata, ad una velocità e ad un ritmo dimezzati. Come per l'incantesimo *velocità*, anche l'incantesimo *lentezza* non ha alcuna influenza sul lancio degli incantesimi o l'uso di oggetti magici. E consentito alle vittime effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne gli effetti. Al massimo due differenti tipi di velocità possono essere cumulati (incantesimo e pozione, per esempio); tentativi ulteriori falliscono sempre. I tiri per colpire guadagnano un bonus di +2 per ogni differenza di velocità; la CA ottiene un bonus di -2 solo nel caso di due effetti cumulativi di *velocità*; i tiri salvezza non sono mai influenzati da questo incantesimo.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Volare

(Fly)

M3

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** 1d6 (1-6) turni+1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Un essere vivente può volare

Quest'incantesimo consente a chi ne è soggetto (anche a colui che lo pronuncia) di volare. L'incantesimo consente il movimento in qualunque direzione e ad una velocità massima di 108 m per turno (36 m per round) con la semplice concentrazione. Colui che sta volando può anche fermarsi e librarsi in qualsiasi punto (come per l'incantesimo *levitazione*) senza bisogno di concentrazione. Solo il DM conosce l'esatta durata dell'incantesimo. Il carico massimo che un personaggio che vola può portare è di 2.000 monete (100 kg).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Autometamorfoosi

(Polymorph Self)

M4

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** 6 turni + 1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Il Mago può cambiare forma

Questo incantesimo consente al mago di cambiare forma, assumendo l'aspetto fisico di un altro essere vivente. Il mago può, concentrandosi per un round, cambiare forma per tutta la durata dell'incantesimo. I Dadi Vita della nuova forma devono essere uguali o inferiori ai Dadi Vita del mago, altrimenti l'incantesimo fallirà. Non cambiano però la CA del mago, i suoi punti ferita, i tiri per colpire ed i tiri salvezza ed il mago non acquisisce le abilità speciali (come la paralisi dei ghou) e le immunità speciali della nuova forma, ma solo le abilità fisiche. Per esempio, un mago che si trasforma in gigante dei ghiacci ha la forza di un gigante dei ghiacci e la sua abilità di scagliare macigni, ma non è affatto immune al freddo. Un mago che si trasforma in drago può volare ma non è in grado di utilizzare il soffio, né gli incantesimi specifici di tale mostro. Mentre il mago è trasformato nella sua nuova forma, non può lanciare incantesimi. Gli effetti della trasformazione durano per il tempo indicato o finché non siano dissolti da altre magie o il mago venga ucciso. Tutto l'equipaggiamento eventualmente trasportato dal mago si fonde con lui nella nuova forma. Infine l'incantesimo non consente al mago di assumere la forma di uno specifico individuo (vedi incantesimo *metamorfoosi*).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Charme Mostri

(Charm Monster)

M4

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Speciale

**Effetto:** Uno o più esseri viventi

Questo incantesimo ha effetti identici a quelli dello *charme*, ma è in grado di influenzare ogni essere, eccettuati i non-morti. Se le vittime sono dotate di 3 Dadi Vita o meno se ne possono stregare 3d6 (3-18). Altrimenti può essere charmato solo un mostro. Ognuna delle vittime può evitare gli effetti della magia effettuando un tiro salvezza contro incantesimi.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Confusione

(Confusion)

M4

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 12 round

**Effetto:** 3-18 esseri in un'area del diametro di 18 m

Questo incantesimo getta nella più completa confusione più creature contemporaneamente, colpendo da 3 a 18 (3d6) esseri che si trovano in un'area di 9 m di raggio. Il DM tirerà per determinare quante creature sono colpite, le prime saranno quelle con DV minori. Se le creature si muovono entrando o uscendo dall'area di efficacia dell'incantesimo, saranno incluse o escluse dall'effetto della confusione. Alle vittime con meno di 2+1 Dadi Vita non è concesso alcun tiro salvezza. Quelle con 2+1 o più Dadi Vita devono effettuare, se restano nella zona colpita, un tiro salvezza contro incantesimi per ogni round di durata della magia. Se il tiro non ha successo, sono anch'esse in preda alla confusione. Gli esseri confusi si comportano in modo casuale. Per stabilire le azioni di un essere confuso, il DM deve tirare 2d6 ogni round, controllando il risultato nella seguente tabella:

#### Risultati della Confusione

Tiro di 2d6 Risultato

2-5 Attacca il gruppo cui appartiene il mago che ha lanciato l'incantesimo

6-8 Non fa niente

9-12 Attacca il suo stesso gruppo

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Crescita dei Vegetali\*

(Growth of Plants\*)

M4

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Speciale

**Effetto:** Fa crescere 300 mq di piante

Questo incantesimo fa crescere a dismisura i normali arbusti e gli alberi del bosco, facendoli diventare spessi intrichi di viticci, rampicanti, spine e rovi (o tipi di piccole piante appropriate alla zona). Può essere così colpita una zona ampia fino a 300 mq (le dimensioni esatte sono scelte dal mago). Per essere influenzate le piante devono trovarsi interamente entro l'area di efficacia. L'area così colpita diventa non attraversabile per tutte le creature che non abbiano dimensioni gigantesche. Gli effetti continuano fino a quando non vengono rimossi dall'inverso dell'incantesimo o da un incantesimo *dissolvi magie*. L'inverso di questo incantesimo, *riduzione vegetale*, provoca infatti una decrescita di tutte le piante comprese nell'area d'efficacia, rendendo la zona transitabile. Può quindi essere adoperato per dissolvere gli effetti della forma normale dell'incantesimo. L'incantesimo *riduzione vegetale* non ha alcuna efficacia sulle piante-mostro (ad esempio gli uomini-albero).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Formastoffa

(Clothform)

M4

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea fino a 9 x 9 m di stoffa

Questo incantesimo crea una quantità di stoffa fino a 9 x 9 m. La stoffa creata da un singolo incantesimo deve apparire in un unico pezzo. A differenza di molti tipi di incantesimi di creazione, questo crea stoffa non magica e che non può essere dissolta. Se la campagna utilizza le regole opzionali delle abilità generali e l'incantatore ha un'abilità appropriata, può modellare il tessuto mentre lo crea. Può quindi creare una tenda, una vela, un singolo indumento, un drappo, 18 metri di corda comune, ecc. Se la campagna non usa le regole delle abilità, il personaggio avrebbe dovuto essere definito prima come uno che sa come lavorare la stoffa per poter essere in grado di operare come sopra detto. Naturalmente, la stoffa non sagomata creata da questo incantesimo può successivamente essere tagliata, cucita e diversamente modellata in tali oggetti. Il tessuto così creato è molto simile a lino non tinto, è resistente, utile e poco appariscente. Un incantatore può creare la propria stoffa con un bordo non rifinito, e successivamente lui o un altro incantatore può usare un altro *formastoffa* per creare un tessuto unito al precedente su quel bordo e non vi sarà nessuna cucitura o debolezza in quel punto. Questo lo rende un buon incantesimo per la creazione di vele robuste e affidabili. Una volta creata, la stoffa fuoriesce dalle mani del mago e si dispone sul terreno davanti a lui. Se ci sono ostacoli, si accumula contro di loro ma non li spinge indietro. L'incantesimo non può essere lanciato per creare un telo enorme che cade su un'unità di nemici, per esempio. Il panno, una volta creato, non può essere collegato a nulla, tranne a un altro panno frutto di *formastoffa*, come descritto sopra. Il panno non può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. Nelle avventure, questo incantesimo è spesso usato per costruire rifugi rapidi e creare corde.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Metamorfosi

(Polymorph Other)

M4

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Permanente finché non viene dissolto

**Effetto:** Trasforma un essere vivente

Questo incantesimo trasforma la vittima in un'altra creatura vivente. La nuova forma non deve avere più del doppio di Dadi Vita della forma originale, altrimenti l'incantesimo fallisce. Il numero di punti ferita però resta invariato; un principe dell'8° livello con 32 punti ferita, diverrà una rana con 32 punti ferita. A differenza di quanto avviene con l'incantesimo *autometamorfosi*, la vittima diventa davvero la nuova creatura, guadagnando tutte le abilità speciali dell'essere in cui è stata trasformata, comprese le sue tendenze ed il suo comportamento. Per esempio, se un hobgoblin viene trasformato in mulo si comporterà e agirà come un mulo. Questo incantesimo non può però creare l'esatto duplicato di un singolo individuo, ma solo un esemplare di una razza o di un tipo di mostro. Per esempio, un essere trasformato in guerriero del 9° livello diverrà di certo umano, ma non necessariamente un guerriero e di certo il suo livello non sarà superiore al 1°. Per evitare gli effetti dell'incantesimo, la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Gli effetti durano fino a quando non vengono dissolti o fino a quando la creatura muore. Tutto l'equipaggiamento eventualmente trasportato dalla creatura si fonde con lei nella nuova forma.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Metamorfosi Vegetale di Massa

(Massmorph)

M4

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Vedi sotto

**Effetto:** Provoca l'illusione di un gruppo di alberi

Questo incantesimo può colpire fino a 100 esseri umani o di dimensioni umane, in un cerchio del diametro di 72 m facendoli apparire come alberi di una macchia o di un boschetto o altre grandi piante appropriate alla regione. (A meno che i deserti della campagna non abbiano grandi cactus, l'incantesimo non funzionerà nei deserti). Gli esseri che non vogliono assoggettarsi alla magia, non ne vengono colpiti. Possono essere compresi anche esseri più grandi di uomini (ad esempio i cavalli) contando ognuno di questi come se valesse 2 o 3 uomini. L'illusione è efficace anche nei confronti di coloro che attraversano la zona dove si trovano i finti alberi. L'incantesimo continua finché non viene pronunciato contro di esso un incantesimo *dissolvi magie* oppure fino a quando il mago stesso non decide di farlo svanire. L'aspetto di ogni essere celato sotto le spoglie di albero torna ad essere normale se la creatura esce dalla zona di efficacia della magia. Tuttavia il movimento entro l'area di efficacia non distrugge l'illusione.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Muro di Fuoco

(Wall of Fire)

M4

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Concentrazione

**Effetto:** Crea un muro di fuoco di 108 mq

Questo incantesimo crea un muro di fuoco sottile e verticale, la cui forma e dimensioni sono scelte dal mago fino ad un massimo di 108 mq (per esempio 3 x 36, 6 x 18, 9 x 12 m, ecc.). Il muro è opaco e blocca ogni tipo di vista. Il muro non può essere creato in uno spazio già occupato da altri oggetti. L'effetto della magia continua fintanto che il mago si concentra sul muro, senza muoversi. Gli esseri dotati di meno di 4 Dadi Vita non possono oltrepassarlo. Possono invece attraversarlo gli esseri con 4 DV o più, ma nel farlo subiscono 1d6 punti ferita. Subiscono un numero doppio di punti ferita i non-morti e gli esseri che usano il freddo come armi (draghi bianchi, giganti dei ghiacci, ecc.).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Occhio dello Stregone

(Wizard Eye)

M4

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Crea un occhio invisibile e mobile

Questo incantesimo crea un occhio magico invisibile, attraverso il quale il mago può vedere. Ha le dimensioni di un vero occhio ed è dotato di infravisione (fino ad una distanza di 18 m). *L'occhio dello stregone* fluttua in aria alla velocità massima di 36 m per turno, ma non può passare attraverso oggetti solidi, né allontanarsi a più di 72 m dal mago. Per poter vedere attraverso l'occhio il mago deve concentrarsi (senza muoversi).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Porta Dimensionale

(Dimension Door)

M4

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** 1 round

**Effetto:** Trasporta senza pericolo un essere vivente

Questo incantesimo trasporta un essere che si trovi entro 3 m dal mago (o il mago stesso), in un luogo lontano fino a 108 m di distanza. Il mago sceglie la destinazione che desidera. Se non è noto il luogo d'arrivo, il mago può indicare direzione e distanza, non superando in ogni caso il limite di 108 m (per esempio 108 m verso l'alto; 60 m verso ovest, 18 m verso sud e 30 m in basso). Se ciò provocasse la materializzazione del soggetto dell'incantesimo in un oggetto solido, quest'ultimo non ha alcun effetto. Se il soggetto dell'incantesimo non vuole essere trasportato, può evitarne gli effetti effettuando un tiro salvezza contro incantesimi.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Scaccia Maledizioni\*

(Remove Curse\*)

M4

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Rimuove una qualsiasi maledizione

Questo incantesimo è in grado di eliminare una maledizione, sia che gravi su un personaggio, su un oggetto o su una certa zona. Alcune maledizioni, specie quelle che gravano sugli oggetti magici, possono essere rimosse solo temporaneamente, a discrezione del DM; per eliminare permanentemente tali maledizioni occorre un incantesimo (clericale) *distruzione del male*, (oppure un incantesimo *scaccia maledizioni*, ma solo se pronunciato da un chierico o un mago di alto livello, sempre a discrezione del DM). Questo incantesimo è inefficace se chi ha lanciato la maledizione è di livello superiore (o ha più DV) di chi lancia *scaccia maledizioni*. L'inverso di questo incantesimo, *maledizione*, infligge una penalità o una disgrazia alla vittima. Le maledizioni trovano limite solo nella fantasia del giocatore che le lancia, ma se questi tenta di lanciare una maledizione troppo potente il DM può decidere di farla ricadere sul suo stesso personaggio! Alcuni limiti consigliati sono i seguenti: penalità di -4 ai tiri per colpire; penalità di -2 ai tiri salvezza; requisito primario dimezzato; penalità di -4 ai tiri reazione degli altri. Per evitare gli effetti della maledizione la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Tempesta di Ghiaccio/Muro di Ghiaccio

(Ice Storm/Wall of Ice)

M4

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Tempesta, 1 round; Muro, 12 turni

**Effetto:** Tempesta in un volume di 6 x 6 x 6 m; oppure Muro di 108 mq

Questo incantesimo può essere lanciato in due modi diversi, dando vita a due diversi effetti: una *tempesta di ghiaccio* oppure un *muro di ghiaccio*. La *tempesta di ghiaccio* colpisce un'area di 6 x 6 x 6 m. Anche se lanciata in una zona più piccola, l'incantesimo potrà creare una tempesta lunga al massimo 6 m. La tempesta infligge 1d6 punti ferita da freddo, per ogni livello del mago, ad ogni essere che si trovi entro la zona colpita. Ogni vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi; se il tiro ha successo i suddetti danni vengono dimezzati. Gli esseri del fuoco (come i draghi rossi, le salamandre del fuoco, ecc.) subiscono una penalità di -4 sui loro tiri salvezza, ma gli esseri del freddo (giganti del ghiaccio, salamandre dei ghiacci, ecc.) non sono minimamente danneggiati dall'incantesimo. Il *muro di ghiaccio* è una sottile parete verticale, di qualunque forma e dimensione, a scelta del mago, fino ad un massimo di 108 mq o meno (3 x 36, 9 x 12, ecc.). Il muro è opaco e blocca la normale visione. Il muro deve poggiare per terra o su un supporto simile e non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro oggetto. Gli esseri con meno di 4 Dadi Vita o livelli non possono spezzare il muro per passare oltre. Quelli, invece con 4 DV o più possono farlo, ma subiscono 1d6 punti ferita e, se si tratta di esseri del fuoco, tali danni vengono raddoppiati (2d6).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Terreno Illusorio

(Hallucinatory Terrain)

M4

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Speciale

**Effetto:** Cambia o nasconde il tipo di terreno nel raggio di 72 m (o meno)

Questo incantesimo crea l'immagine illusoria di un elemento del paesaggio, sia all'interno (una fossa, una scala, ecc.) sia all'aperto (una collina, una palude, un boschetto, ecc.), celando una caratteristica reale dell'ambiente influenzato. Il mago può creare l'illusione di un terreno solido sopra una serie di buche o una zona di sabbie mobili, oppure può creare l'immagine di una fitta foresta sopra l'accampamento del proprio esercito, ecc. Il mago può scegliere di collocare il suo *terreno illusorio* in una zona relativamente piccola (per esempio una sala del trono) oppure su di una molto grande (per esempio una collina). Se sceglie di lanciare l'incantesimo su un'ampia zona l'intero elemento del paesaggio deve trovarsi entro il raggio d'azione. (Una collina con un diametro maggiore di 144 m non sarà influenzata). Gli effetti della magia continuano fino a quando l'illusione non viene toccata da un essere intelligente oppure viene dissolta.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Animare i Morti

(Animate Dead)

M5

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea zombi o scheletri

Questo incantesimo consente al mago di creare ed animare zombi e scheletri incantati, usando come materiali dei normali scheletri o dei corpi morti che si trovano nel raggio d'azione. Questi non-morti animati obbediscono al mago fino a quando non vengono distrutti da un chierico o da un incantesimo *dissolvi magie*. Per ogni livello del mago può essere animato 1 Dado Vita di non-morti. Gli scheletri così animati hanno lo stesso numero di Dadi Vita dell'essere cui appartenevano, gli zombi invece ne hanno 1 in più. I livelli dei personaggi non vengono presi in considerazione: nei riguardi di questo incantesimo tutti gli umani e semi-umani sono creature con 1 DV, così i resti di un ladro del 9° livello possono essere animati come zombi con 2 DV. Gli esseri animati non dispongono di alcun incantesimo, ma sono immuni agli effetti degli incantesimi del *sonno* e dello *charme* ed ai veleni. Animare i morti è di solito un atto Caotico.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Blocca Mostri\*

(Hold Monster\*)

M5

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 turni + 1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Paralizza da 1 a 4 mostri

Questo incantesimo ha gli stessi effetti dell'incantesimo *blocca persona* ma è efficace contro qualunque essere vivente (esclusi quindi i non-morti). Ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta paralizzato. L'incantesimo può essere lanciato contro una singola creatura o contro un gruppo. Nel primo caso l'essere effettua il tiro salvezza con una penalità di -2. Nel secondo caso può colpire 1-4 mostri (a scelta del mago e nel raggio d'azione), ma senza alcuna penalità ai loro tiri salvezza. Il contrario di questo incantesimo, *libera mostri*, rimuove la paralisi di un massimo di 4 vittime degli incantesimi *blocca persona* o *blocca mostri*. Non ha altri effetti.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

35

## Contattare Piani Esterni

(Contact Outer Plane)

(1/2)

M5

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** Vedi sotto

**Effetto:** Si può ottenere la risposta a 3-12 quesiti

Questo incantesimo permette al mago di contattare uno dei piani esterni di esistenza, per fruire del sapere di un essere Immortale (un potente essere magico interpretato dal DM). Gli Immortali più saggi e potenti vivono nei piani esterni più lontani ed il contatto con essi può essere fatale per la salute mentale di un mortale. Più il piano è lontano, più crescono le probabilità di ottenere risposte esatte, ed anche quelle di impazzire. Il numero di quesiti che il mago può porre è pari alla "distanza" del piano esterno. La "distanza" di un piano di esistenza è misurata con il numero dei piani che sarebbe necessario attraversare da parte del personaggio, per raggiungerlo. Vedere la tabella a pag. 264 (*Rules Cyclopedica*) per le relazioni tra i piani di esistenza. La "distanza" tra il Primo Piano e il più vicino piano esterno è 3, perché tra essi sono "interposti" il piano Etereo, quello Elementale, e quello Astrale. Ci sono numerosi piani esterni, troppo lontani per essere influenzati dall'incantesimo. Il mago può decidere la distanza, fino al massimo consentito. Il DM controlla le probabilità di impazzire del mago una sola volta, nel momento in cui si stabilisce il primo contatto con l'Immortale. Se il livello del mago è superiore al 20°, le probabilità di impazzire diminuiscono del 5% per ogni livello oltre il 20°. Anche se il mago non impazzisce, c'è pur sempre la

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

36

## Demenza Precoce

(Feeblemind)

M5

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Permanente fino a quando non è dissolto

**Effetto:** Riduce il punteggio di intelligenza a 2

L'incantesimo colpisce solo i maghi, gli elfi o i mostri capaci di pronunciare incantesimi dei maghi; non ha alcun effetto su chi è in grado di lanciare incantesimi clericali o druidici. La vittima perde le sue capacità intellettuali, non può pronunciare incantesimi, né pensare chiaramente (come se avesse solo 2 punti di intelligenza). Tali effetti possono essere evitati con un tiro salvezza contro incantesimi, cui si applica però una penalità di -4. Gli effetti continuano fino a quando non siano rimossi con l'incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo), o con l'incantesimo clericale *guarigione*.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

37

## Dissoluzione\*

(Dissolve\*)

M5

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 3-18 giorni

**Effetto:** Scioglie un'area di 270 mq

Questo incantesimo trasforma un volume di roccia o di terreno (ma non una costruzione) in un cumulo di fango. Viene colpita un'area di 3 m di profondità o di spessore e l'effetto può raggiungere un'area di 270 mq di superficie. Il mago può decidere le esatte dimensioni della zona (6 x 45 m, 9 x 30 m, ecc.) ma questa deve essere a meno di 36 m di distanza. Le creature che si muovono nel fango vengono rallentate al 10% della loro normale velocità di spostamento e possono restare bloccati (a discrezione del DM una vittima deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per non rimanere bloccata). L'incantesimo inverso (*indurire*) trasforma lo stesso volume di fango in roccia, ma permanentemente. Una vittima nel fango può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di rimanere intrappolata.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

38

## Evocare Elementale

(Conjure Elemental)

M5

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Concentrazione

**Effetto:** Evoca un elementale da 16 DV

Questo incantesimo consente al mago di evocare un elementale (CA -2, DV 16, Danni 3d8; vedi la descrizione degli elementali nel Capitolo 14 della *Rules Cyclopedica*). Può essere evocato solo un elementale per tipo (terra, aria, fuoco, acqua) al giorno. L'elementale eseguirà ogni compito che è in suo potere (trasportare oggetti o persone, attaccare, ecc.) fino a quando il mago lo controlla, concentrandosi. Il mago, pena la perdita del controllo sull'elementale, non può combattere, lanciare altri incantesimi, o muoversi a più della metà della sua normale velocità. Il controllo, una volta perso, non può più essere recuperato. Gli elementali non più sotto controllo tenderanno di uccidere chi li ha evocati e potranno attaccare chiunque si trovi sulla loro strada, mentre cercano di raggiungerlo. Il mago può far tornare al proprio piano di esistenza un elementale controllato con la semplice concentrazione. Se invece è privo di controllo, può essere rimandato al suo piano originale con gli incantesimi *dissolvi magie* o *distruzione del male*.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

39

## Formalegno

(Woodform)

(1/2)

M5

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea 27 mc di legno

Questo incantesimo crea una quantità di legno pari a 27 mc; può essere organizzata in qualsiasi modo desideri l'incantatore (blocco 3 x 3 x 3 m, muro 9 x 6 x 0,5 m, ecc.). Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del progetto. Un semplice muro e altre forme semplici richiedono 1 round. Una semplice scala può richiedere 10 round (1 turno). Un progetto complicato che dovrebbe aderire strettamente alle specifiche, come la chiglia di una nave, potrebbe richiedere il tempo massimo consentito, 12 turni (2 ore) solo per ottenere una forma grezza. Quando l'incantatore vuole provare un progetto complicato, il DM deciderà quanto tempo durerà il processo di creazione. L'oggetto deve essere creato come un pezzo unico, senza parti mobili. L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un oggetto che ha già creato con *formalegno*, per modificarlo, nell'arco di due ore al massimo. Questo è il modo in cui gli incantatori artisti eseguono sculture in legno pregiate, per esempio. Quando è soddisfatto del proprio lavoro, lancia *formalegno* su di esso un'ultima volta per "bloccarlo in posizione" e non può più essere modificato da altri incantesimi *formalegno*. La massa di legno deve essere creata in modo da poggiare a terra o supporto simile, e non

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

40

## Giara Magica

(Magic Jar)

(1/2)

M5

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** Vedi sotto

**Effetto:** Il Mago può prendere possesso di un corpo

Pronunciando questo incantesimo il mago cade in trance ed il suo spirito viene trasferito in un oggetto inanimato (chiamato *giara magica* a dispetto della sua forma; non deve necessariamente essere una giara) che si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Partendo da questo oggetto, lo spirito del mago può tentare di prendere possesso di un qualsiasi essere vivente che si trovi entro 36 m dalla *giara magica*. Se la vittima effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, il tentativo fallisce ed il mago non può più tentare di prendere possesso del corpo di quella vittima per un turno. Se il tiro salvezza della vittima fallisce, il suo corpo viene posseduto dallo spirito del mago mentre la forza vitale o spirito della vittima verrà trasferita nella *giara magica*. Il mago può far compiere al corpo posseduto delle normali azioni, ma non può utilizzare le sue abilità speciali (in ciò l'incantesimo è simile all'*autometamorfosi*). Un incantesimo di *distruzione del male* costringe lo spirito del mago ad abbandonare il corpo posseduto ed a tornare nella *giara magica*. Quando lo spirito del mago torna ad unirsi al suo corpo, la forza vitale della vittima ritorna al proprio e l'incantesimo finisce. Se il corpo posseduto viene distrutto, lo spirito della vittima

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

41

## Muro di Pietra

(Wall of Stone)

M5

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Speciale

**Effetto:** Crea un muro di pietra di 30 mc

Questo incantesimo crea un muro di pietra verticale, spesso esattamente 60 cm. Le dimensioni e la forma sono scelte dal mago, ma la superficie totale non può essere superiore a 45 mq (3 x 15 m, 6 x 7,5, ecc.). L'intera parete deve trovarsi entro 18 m dal mago. Il muro deve poggiare sul pavimento o su un altro supporto del genere e non può essere creato in spazi già occupati da altri oggetti. Il muro continua ad esistere fino a quando non viene dissolto oppure distrutto fisicamente. Se un muro di pietra cade, causa 10d10 punti danno a chi ne è colpito e poi si frantuma.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

42

## Nube Mortale

(Cloudkill)

M5

**Raggio d'Azione:** 30 cm

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Crea una nube semovente di veleno

Questo incantesimo crea una nube circolare di vapori velenosi, del diametro di 9 m ed alta 6 m che appare a fianco del mago. Si allontana alla velocità di 18 m per turno (6 m per round) in qualsiasi direzione (nella direzione del vento o, se non c'è vento, nella direzione scelta dal mago). Questa nube è più pesante dell'aria e tenderà quindi a scendere (penetrando in buche, scivolando lungo il fianco di una collina, ecc.). La nube viene distrutta se incontra degli alberi o altra vegetazione fitta. Se l'incantesimo viene lanciato in una piccola zona (ad esempio in un corridoio di un dungeon alto 3 m), la nube può essere più piccola delle sue dimensioni normali. Tutti gli esseri viventi che vengano a trovarsi dentro la nube subiscono 1 punto ferita per round. Ogni vittima dotata di meno di 5 Dadi Vita deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore avvelenata dai vapori.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

43

## Passapareti

(Passwall)

M5

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 3 turni

**Effetto:** Crea un foro profondo 3 m

Questo incantesimo apre un foro profondo 3 m e del diametro di 1,5 m esclusivamente nella solida roccia. Il buco può essere orizzontale o verticale. Al termine della durata della magia, la pietra riappare. Se qualcuno è ancora nel tunnel quando l'effetto svanisce, deve effettuare un tiro salvezza contro pietrificazione. Se ha successo viene spinto fuori dal passaggio, dalla parte più vicina. Se fallisce resta intrappolato e muore per soffocamento.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Telecinesi

(Telekinesis)

M5

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 round

**Effetto:** Un peso di 200 mon. per livello del Mago

Questo incantesimo consente al mago di spostare oggetti o esseri viventi con la sola concentrazione. Il peso dell'oggetto può essere al massimo 200 monete (10 kg) per livello del mago (un elfo del 10° livello, quindi, potrebbe spostare un oggetto che pesa al massimo 2.000 monete o 100 kg). L'oggetto può essere spostato in qualsiasi direzione, alla velocità di 6 m per round. Le vittime possono evitare detti effetti con un tiro salvezza contro incantesimi. Se si tratta di una cosa tenuta in mano da qualcuno, questi può effettuare un tiro salvezza, con una penalità di -2. Chi invece porta un oggetto indosso, ma non in mano, può afferrare l'oggetto che si allontana e riesce a trattenerlo se effettua un favorevole tiro salvezza. La penalità però, è -5. Chi sposta l'oggetto deve restare concentrato. Se perde la concentrazione l'oggetto cade.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Teletrasporto

(Teleport)

(1/2)

M5

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Teletrasporta un essere equipaggiato

Questo incantesimo trasporta istantaneamente il mago o un altro soggetto in un luogo non occupato, che si trovi sullo stesso piano di esistenza. La distanza non conta, basta che la destinazione sia sullo stesso piano. Il soggetto dell'incantesimo arriva a destinazione con tutto ciò che trasporta. Se una eventuale vittima di questo incantesimo si vuole sottrarre a tale effetto, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. La destinazione non può deliberatamente essere un luogo che si sappia occupato da un oggetto solido e il mago deve scegliere di apparire su una superficie (a livello del terreno oppure sul tetto di un palazzo); non può decidere di comparire in aria. Teletrasportarsi è pericoloso; c'è infatti la possibilità di riapparire in un oggetto solido. Le probabilità di arrivare a destinazione senza correre pericoli dipendono dall'attenzione con la quale il mago ha studiato la zona di arrivo. Nella tabella qui sotto il DM determina quanto il mago conosca la destinazione.

*Probabilità del Teletrasporto*

Conoscenza della Destinazione			Risultato
Casuale	Generale	Esatta	
01-50	01-80	01-95	Successo
51-75	81-90	96-99	Troppo Alto
76-00	91-00	00	Troppo Basso

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Abbassare il Livello delle Acque

(Lower Water)

M6

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 10 turni

**Effetto:** Dimezza la normale profondità

Questo incantesimo lanciato su uno specchio d'acqua causa il dimezzamento della normale profondità. Influenza una zona ampia fino a 1.000 mq (larghezza e lunghezza). Se lanciato su acqua corrente (come un fiume o l'oceano) agirà su quell'area d'acqua per l'intera durata dell'incantesimo (o finché non viene dissolto); le acque che circondano la zona in cui agisce la magia non fluiranno all'interno dell'area d'effetto, finché dura l'incantesimo. Se lanciato attorno ad una barca o una nave, il vascello può arenarsi. Al termine degli effetti dell'incantesimo l'improvvisa ondata dell'acqua che ritorna nella depressione venutasi a creare, spazza via dalla coperta del vascello la maggior parte delle cose che vi si trovano (e le persone che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi) ed infligge allo scafo 1d12+20 (21-32) punti danno. Questo incantesimo può trasformare un fiume impetuoso in uno che il gruppo di eroi può guada, il livello di alcune pozze d'acqua può essere abbassato abbastanza da permettere agli avventurieri di vedere cosa eventualmente giace in fondo, ecc.. La profondità massima del "buco" nell'acqua è di 150 m.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Barriera Anti-Magia

(Anti-Magic Shell)

M6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Barriera personale che blocca la magia

Questo incantesimo crea attorno al corpo del mago una barriera invisibile (a meno di 2,5 cm dal corpo). La barriera arresta tutti gli incantesimi e i loro effetti, compresi quelli provenienti dallo stesso mago. Il mago può distruggere la barriera quando desidera; altrimenti essa continua ad esistere fino a quando dura l'incantesimo. Ad eccezione di *desiderio*, nessun potere magico (compreso l'incantesimo *dissolvi magie*) è in grado di cancellare la barriera.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Cacciatore Invisibile

(Invisible Stalker)

M6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** Fintanto che la missione non è compiuta

**Effetto:** Evoca una creatura

Questo incantesimo evoca un *cacciatore invisibile* (dal Capitolo 14 della *Rules Cyclopedica*) che eseguirà un compito assegnatogli dal mago. La creatura continua a cercare di realizzare la missione impartita, senza tener conto dello spazio e del tempo, fino a quando non l'abbia realizzata o sia stata uccisa. L'incantesimo *distruzione del male* costringe la creatura a tornare al piano di esistenza da cui proviene.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Controllo del Tempo Atmosferico

(Weather Control)

(1/2)

M6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** Concentrazione

**Effetto:** Le condizioni atmosferiche entro 220 m

Questo incantesimo consente al mago di creare una condizione atmosferica speciale nell'area a lui circostante (nel raggio di 220 m), scegliendone il tipo. È efficace solo all'aria aperta, ed il tempo così creato ha effetto su tutti gli esseri viventi dentro la zona (compreso il mago). Gli effetti continuano finché il mago resta immobile, concentrandosi; se viene mosso (ad esempio, se è a bordo di un'imbarcazione) si spostano con lui. I tipi sono i più vari, ma si possono ricondurre ai seguenti:

**Pioggia:** Tutti i tiri per colpire dei proiettili subiscono una penalità di -2. Dopo tre turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la normale velocità di movimento.

**Neve:** La visibilità (la distanza fino alla quale una creatura può vedere) si riduce a 6 m e la velocità di movimento è dimezzata. La superficie di fiumi e ruscelli può ricoprirsi di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno resta coperto di fango e si continua ad applicare la suddetta penalità al movimento.

**Nebbia:** Visibilità 6 m, velocità di movimento dimezzata. Chi è circondato dalla nebbia può perdersi e procedere nella direzione sbagliata.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Disintegrazione

(Disintegrate)

M6

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Distrugge un essere o un oggetto

Questo incantesimo polverizza un essere o un oggetto non magico. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte per evitare di essere disintegrata. (L'incantesimo può disintegrare un drago, una nave o una sezione di parete lunga 3 m, per esempio). L'incantesimo non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici, né contro gli effetti di altri incantesimi, inoltre, l'equipaggiamento eventualmente trasportato dalla creatura disintegrata, non viene disintegrato a sua volta.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Formapietra

(Stoneform)

(1/2)

M6

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea 27 mc di pietra

Questo incantesimo crea una quantità di pietra pari a 27 mc; può essere organizzata in qualsiasi modo desideri l'incantatore (blocco 3 x 3 x 3 m, muro 9 x 6 x 0,5 m, ecc.). Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del progetto. Un semplice muro e altre forme semplici richiedono 1 round. Una semplice scala può richiedere 10 round (1 turno). Un progetto complicato che dovrebbe aderire strettamente alle specifiche, come una fontana ornata o una statua, potrebbe richiedere il tempo massimo consentito, 12 turni (2 ore) solo per ottenere una forma grezza. Quando l'incantatore vuole provare un progetto complicato, il DM deciderà quanto tempo durerà il processo di creazione. L'oggetto deve essere creato come un pezzo unico, senza parti mobili. L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un oggetto che ha già creato con formapietra, per modificarlo, nell'arco di due ore al massimo. Questo è il modo in cui gli incantatori artisti eseguono raffinate statue, per esempio. Quando è soddisfatto del proprio lavoro, lancia *formapietra* su di esso un'ultima volta per "bloccarlo in posizione" e non può più essere modificato da incantesimi *formapietra*. La massa di pietra deve essere creata in modo da poggiare a terra o supporto simile, e non

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Imposizione\*

(Geas\*)

M6

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** Fino a quando il compito assegnato non è eseguito o l'imposizione non viene rimossa

**Effetto:** Impone un certo comportamento ad un essere

Questo incantesimo costringe chi ne è vittima ad eseguire o non eseguire una certa azione. Per esempio, un personaggio può ricevere l'ordine di recuperare un certo oggetto e di riportarlo al mago, o di mangiare ogni volta che ne abbia l'opportunità, oppure non rivelare mai una certa informazione. L'azione deve essere possibile e non direttamente letale altrimenti si riflette sul mago e lo costringe a subire gli effetti dell'imposizione! Per evitare gli effetti della magia la vittima deve superare un tiro salvezza contro incantesimi. Se la vittima ignora l'imposizione subisce una penalità (decisa dal DM) fino a quando il personaggio muore o esegue l'azione comandatagli. Tali penalità possono riguardare il combattimento, o diminuire il punteggio di certe abilità, o perdere un certo numero di incantesimi, o causare dolore e debolezza, ecc.. Gli incantesimi *dissolvi magie* e *scaccia maledizioni* sono inutili contro gli effetti di un'imposizione. L'imposizione obbliga la vittima ad effettuare un'azione, ma non la obbliga a pensare che sia una sua idea; una volta che il compito sarà compiuto, essa può decidere di esigere vendetta dal mago. L'inverso di questo incantesimo, *liberazione dall'imposizione*, libera un personaggio da un'imposizione indesiderata e dai suoi effetti. Però, se chi lo lancia è di livello inferiore a colui che ha pronunciato l'imposizione, esistono alcune possibilità di fallimento (5% per ogni livello di differenza).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Incantesimo della Morte

(Death Spell)

M6

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Uccide 4d8 (4-32) Dadi Vita di esseri viventi in un'area di 18 x 18 x 18 m

Questo incantesimo colpisce 4d8 (4-32) Dadi Vita di esseri viventi che si trovino nell'area indicata. Piante ed insetti normali muoiono automaticamente, e gli esseri privi di punti ferita (insetti normali, piante più piccole di un cespuglio, per esempio) non sono calcolati. L'incantesimo non ha alcun effetto contro i non-morti e neppure contro gli esseri dotati di 8 o più Dadi Vita (o livelli di esperienza). Gli esseri col minor numero di Dadi Vita sono colpiti per primi. Ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte, altrimenti viene uccisa.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Muro di Ferro

(Wall of Iron)

M6

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea una parete di ferro di 45 mq

L'incantesimo crea una parete verticale di ferro, spesso 5 cm. Il mago può scegliere le dimensioni, ma l'area massima non può essere superiore a 45 mq (3 x 15 m, 6 x 7,5 m, ecc.), e tutta la parete deve essere entro 36 m da lui. Il muro deve poggiare al suolo o su un supporto del genere. Non può occupare lo spazio dove si trovino altri oggetti. Continua ad esistere fino a quando non sia dissolto, disintegrato, o distrutto fisicamente (ma i soli attacchi fisici che possono danneggiarlo sono quelli di esseri giganteschi). Contro il *muro di ferro* sono inefficaci la maggior parte degli incantesimi, tra i quali *palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.. Se viene fatto cadere, infligge 10d10 (10-100) punti ferita a chiunque venga colpito, poi si distrugge. Se il muro viene attaccato, ha un numero di punti ferita pari al livello del mago. Un rugginofago può distruggere un *muro di ferro* con un singolo colpo. Diversamente il muro può essere danneggiato solo da violenti colpi (contendenti, non taglienti). Come ordine di grandezza si consideri che ogni colpo di un gigante produrrà 1 punto danno.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Olografia

(Projected Image)

M6

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Crea un'immagine

Questo incantesimo crea un'immagine del mago, che appare in un qualunque punto entro 72 m da lui e perdura senza bisogno di concentrazione. L'immagine proiettata non può essere distinta dall'originale se non toccandola. Ogni incantesimo lanciato dal mago sembra provenire dall'immagine, ma il mago deve essere in grado di vedere il bersaglio. Gli incantesimi e gli attacchi con armi da lancio o da tiro sembrano non avere alcun effetto sull'immagine. L'immagine sparisce se viene toccata o se viene colpita da un'arma per il combattimento corpo a corpo.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Pietra in Carne\*

(Stone to Flesh\*)

M6

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Una creatura vivente o un oggetto

Questo incantesimo può trasformare una qualsiasi statua (o una quantità di pietra fino a un massimo di 3 x 3 x 3 m) in carne. Di solito viene adoperato per risanare i personaggi trasformati in pietra (per esempio, dal soffio di una gorgone). L'inverso di questo incantesimo, *carne in pietra*, trasforma in pietra un essere vivente, compreso tutto il suo equipaggiamento. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro pietrificazione per evitare questi effetti.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Reincarnazione

(Reincarnation)

(1/2)

M6

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea un nuovo corpo

Per poter pronunciare l'incantesimo, il mago deve avere una parte di un corpo morto, per piccola che sia. L'incantesimo crea magicamente un nuovo corpo ed in esso fluisce l'energia vitale che una volta era nel corpo morto. Per stabilire quale sia il nuovo corpo, il DM può decidere autonomamente, oppure può fare riferimento alle tabelle che seguono. Se la detta energia vitale si reincarna in un corpo di razza diversa, si applicano tutte le regole relative alla nuova razza. Per esempio, se un chierico si reincarna come elfo, non è più un chierico, ma è capace di pronunciare incantesimi dei maghi e di combattere come un elfo. Il livello di esperienza non cambia, salvo il rispetto dei limiti previsti per i semi-umani. Nel caso in cui il corpo reincarnato sia quello di un mostro, la specie dipende dall'allineamento morale dell'energia vitale; un personaggio non si reincarnerà nel corpo di un mostro di allineamento diverso dal suo. I mostri non possono migliorare il loro livello di esperienza; il personaggio deve agire così come si è reincarnato, oppure ritirarsi dal gioco, o ancora (magari) *reincarnarsi* nuovamente in caso di morte.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Terre Mobili

(Move Earth)

M6

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Il terreno si sposta

Questo incantesimo ha la proprietà di far spostare il terreno (ma non la roccia), sia in senso orizzontale, per formare una collina, che verticale, per aprire una voragine. Quest'ultima, se non si incontrano strati rocciosi, può essere profonda fino a 72 m. La velocità di traslazione è di 18 m per turno e, al cessare degli effetti, la terra smossa resta dove si trova. Si tratta di un incantesimo molto utile per costruire castelli.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Charme delle Piante

(Charm Plant)

M7

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 mesi (vedi sotto)

**Effetto:** Sottopone a charme un albero o alcune piante più piccole

Simile negli effetti allo *charme*, questo incantesimo fa guadagnare al mago l'amicizia di 1 albero, 6 cespugli di medie dimensioni, 12 piccoli arbusti, oppure 24 piccole piante (senza possibilità di tiro salvezza). Tuttavia i mostri di tipo vegetale (uomo albero, boleto stridente, ecc.) possono evitarne gli effetti con un tiro salvezza contro incantesimi. Le piante sottoposte allo *charme* possono capire gli ordini del mago ed obbediscono, se ne hanno la possibilità (possono quindi, ostacolare o bloccare chi passa loro accanto, ma non muoversi, né intuire l'allineamento morale di qualcuno, ecc.). Restano così charmate per 6 mesi, oppure fino a quando l'incantesimo viene dissolto, o fino all'arrivo dell'inverno, quando cadono in un sonno profondo. (Questo è un incantesimo molto utile all'esterno e all'interno delle roccaforti, specie se usato dopo un incantesimo *crescita dei vegetali* del 4° livello e, possibilmente, un incantesimo *permanenza*).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Conoscenza

(Lore)

M7

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Rivela notizie su un oggetto, un luogo o una persona

Il mago, con questo incantesimo, può apprendere notizie su un oggetto, un luogo o una persona. Se si tratta di un oggetto, ed il mago lo tiene in mano, ne apprende, nel giro di 1d4 turni, il nome, il modo di farlo funzionare, le parole magiche per azionarlo (se esistono), ed il numero di cariche di cui dispone (se ce ne sono, con un margine di errore di 5). Nel caso in cui, però, l'oggetto possa essere usato in più di un modo, o azionato da più di una parola magica, un incantesimo di *conoscenza* è sufficiente per apprendere solo una delle funzioni o delle parole, senza alcun indizio sulle rimanenti. Se si tratta, invece, di un oggetto che non sia nella disponibilità del mago, o di un luogo o una persona, gli effetti dell'incantesimo si completano in un tempo variabile da 1 a 100 giorni. Per conoscere un avvenimento puramente leggendario occorre moltissimo tempo, e le informazioni ottenute possono presentarsi sotto forma di poesie o di indovinelli. Il DM può rivelare solo le notizie generali, se il luogo è molto vasto, o la persona è particolarmente potente.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Creare Mostri Normali

(Create Normal Monsters)

M7

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 turno

**Effetto:** Crea uno o più mostri

Con questo incantesimo uno o più mostri si materializzano dal nulla. Tutti sono in grado di comprendere gli ordini del mago e gli obbediscono, combattono, trasportano o vanno a prendere cose, ecc.. Obbediranno fedelmente a tutti gli ordini al meglio delle loro possibilità. I mostri si materializzano privi di equipaggiamento non standard: hanno soltanto armi ed armatura (se ne indossano) usuali. Allo scadere di 1 turno spariscono nel nulla, con tutto il loro equipaggiamento. (Se un mostro aveva perso un'arma in combattimento e poi svanisce, anche l'arma svanirà). Il totale di Dadi Vita di mostri che possono materializzarsi è pari al livello del mago (arrotondato per difetto). Il mago può decidere di quale specie debbano essere, scegliendo tra quelli privi di abilità speciali (cioè quelli il cui numero di DV, nella descrizione, non sia accompagnato da uno o più asterischi). Non può in nessun caso far materializzare esseri umani, semi-umani o non-morti. Gli esseri con 1-1 Dadi Vita valgono 1 Dado Vita; quelli con 1/2 DV, o meno, valgono 1/2 Dado Vita. *Esempio:* un mago del 15° livello potrebbe far apparire 30 pipistrelli giganti, topi o coboldi (mostri con 1/2 Dado Vita); oppure 15 goblin, orchetti o hobgoblin (mostri con 1 Dado Vita); o 7 babbuini delle rocce, gnoll o uomini lucertola (mostri con 2 Dadi Vita); oppure 5 cinghiali, draco sauri giganti o bugbears (mostri con 3 Dadi Vita); o 3 orsi neri, pantere o donnole giganti (mostri con 5 Dadi Vita); e così via.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Evocare un Oggetto

(Summon Object)

M7

**Raggio d'Azione:** Infinito

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Richiama un oggetto dal rifugio del Mago

Con questo incantesimo, il mago può far apparire nella propria mano o qualsiasi oggetto non vivente che si trovi nella sua abitazione. L'oggetto non deve pesare più di 500 monete (25 kg), e non deve essere più grande di un bastone o di un piccolo scrigno. Il mago inoltre deve conoscere bene l'oggetto e la sua esatta posizione, altrimenti l'incantesimo non ha effetto. Ogni oggetto, inoltre, deve essere trattato in anticipo con una polvere speciale (che costa 1.000 MO per oggetto preparato). La polvere diventa invisibile, e non interferisce minimamente con le normali funzioni dell'oggetto. Gli oggetti non trattati non possono essere evocati. Se il mago prepara un baule per questo incantesimo, lo riempie di armi ed oggetti magici, e successivamente prova a richiamarlo a sé, il baule appare, vuoto. Tutto il suo contenuto resta indietro, nel posto dove giaceva originariamente il baule, dato che gli oggetti non sono stati preparati con la polvere magica e dato che l'incantesimo può evocare solo un oggetto preparato alla volta. Se qualcun altro possiede l'oggetto evocato, questo non appare, ma il mago può conoscere, con una certa approssimazione, chi è il possessore e dove si trova. L'oggetto evocato può trovarsi in qualsiasi luogo, anche in un altro piano di esistenza.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Formaferro

(Ironform)

(1/2)

M7

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea 45 mq di ferro

Questo incantesimo crea un muro di ferro di 5 cm di spessore (o meno) con un'area pari a 45 mq; esso può essere disposto in qualsiasi modo desideri il mago (muro 3 x 15 m o 9 x 5 m, ecc.). Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del progetto. Un semplice muro e altre forme semplici richiedono 1 round. Una semplice scala può richiedere 10 round (1 turno). Un progetto complicato che dovrebbe aderire strettamente alle specifiche, come una enorme saracinesca, potrebbe richiedere il tempo massimo consentito, 12 turni (2 ore) solo per ottenere una forma grezza. Quando l'incantatore vuole provare un progetto complicato, il DM deciderà quanto tempo durerà il processo di creazione. L'oggetto deve essere creato come un pezzo unico, senza parti mobili. L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un oggetto che ha già creato con *formaferro*, per modificarlo, nell'arco di due ore al massimo. Questo è il modo in cui gli incantatori artisti eseguono raffinate statue di ferro, per esempio. Quando è soddisfatto del proprio lavoro, lancia *formaferro* su di esso un'ultima volta per "bloccarlo in posizione" e non può più essere modificato da incantesimi *formaferro*. Il muro di ferro deve essere creato in modo da poggiare a terra o supporto simile, e non

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Inversione della Gravità

(Reverse Gravity)

M7

**Raggio d'Azione:** 27 m

**Durata:** 1/5 di round (2 secondi)

**Effetto:** Inverte la gravità in un cubo di 9 m di lato

Questo incantesimo colpisce tutti gli oggetti e gli esseri viventi che si trovano in un cubo di 9 x 9 x 9 m, e li fa "cadere" nella direzione opposta a quella della normale forza di gravità. Nel giro di 2 secondi, possono "cadere" per 20 m al massimo. Non sono consentiti tiri salvezza e le vittime che incontrano un soffitto o un altro ostacolo subiscono 1d6 punti ferita ogni 3 m di "caduta". Si noti che, al termine dei 2 secondi, la gravità torna normale e le vittime cadono di nuovo, questa volta nella direzione inversa, e subiscono ulteriori danni per la caduta. Il DM dovrebbe effettuare un controllo del Morale per ogni PNG vittima di questo incantesimo. *Esempio:* un mago pronuncia l'incantesimo contro un gruppo di giganti, in un locale alto 12 m. I giganti "cadono" fino al soffitto e poi ripiombano a terra, subendo un totale di 8d6 punti ferita: 4d6 per la "caduta" verso il soffitto, e altri 4d6 per la ricaduta sul pavimento.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Invisibilità Multipla\*

(Mass Invisibility\*)

M7

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Permanente fino a quando non sia spezzato l'incantesimo

**Effetto:** Creature od oggetti in un'area di 6 mq

Rende invisibili (come l'incantesimo di 2° livello) numerosi esseri viventi, che si trovino tutti in una zona di 6 mq ed entro 72 m dal mago. Può rendere invisibili 6 esseri delle dimensioni di un drago, o 300 di dimensioni umane (un cavallo vale 2 uomini). Dopo aver pronunciato l'incantesimo, tutti gli esseri, compreso il loro equipaggiamento, diventano invisibili (come per l'incantesimo *invisibilità*). Una creatura invisibile rimarrà tale finché attaccherà o lancerà a qualsiasi incantesimo. L'incantesimo inverso (*mostrarsi*) rende visibili tutti gli esseri viventi e gli oggetti invisibili, in uno spazio di 6 x 6 x 6 m. Si ricordi che gli esseri del piano Astrale ed Etereo non sono dentro lo spazio indicato. Gli effetti dell'incantesimo, infatti, non possono travalicare i confini dimensionali. Vengono però annullate tutte le altre forme di invisibilità, magica o naturale, e tutte le vittime dell'incantesimo non possono tornare invisibili per 1 turno.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato

(Delayed Blast Fireball)

M7

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Da 0 a 60 round

**Effetto:** Palla di fuoco del diametro di 12 m, ad effetto ritardato

Come dice il nome stesso, si tratta di un incantesimo *palla di fuoco* la cui esplosione può essere ritardata; si comporta come una bomba a tempo. Il mago, quando pronuncia l'incantesimo, deve indicare l'esatto ritardo (da 0 a 60 round) a cui deve avvenire l'esplosione. Un piccolo sassolino, simile ad una pietra preziosa, viene poi tirato nel luogo stabilito e lì rimane fino allo scadere del tempo. La "gemma" può essere raccolta, trasportata, ecc.. Quando scade il tempo si producono gli stessi effetti di una normale *palla di fuoco*, un'esplosione improvvisa ed istantanea che infligge 1d6 punti ferita per livello del mago a tutti coloro che si trovano entro 6 m dal punto dell'esplosione. Le vittime possono dimezzare le ferite con un tiro salvezza contro incantesimi. Una volta pronunciato l'incantesimo, il tempo rimanente all'esplosione non può essere incrementato o diminuito se non mediante un *desiderio*. La "gemma" creata è assolutamente magica, e non può essere mossa magicamente (mediante *telecinesi*, *teletrasporto*, ecc.), sebbene possa essere soggetta ad un incantesimo *dissolvi magie*.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Parola Incapacitante

(Power Word Stun)

M7

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 2d6 o 1d6 round

**Effetto:** Stordisce un essere vivente con 70 punti ferita o meno

Il mago può stordire una vittima nel raggio di 36 m (senza possibilità di tiro salvezza). Se la vittima ha 35 punti ferita o meno, resta stordita per 2d6 round. Se ne ha da 36 a 70, resta stordita per 1d6 round. Gli esseri con più di 70 punti ferita sono immuni. Le vittime stordite non possono attaccare, né pronunciare incantesimi e tutti i loro tiri salvezza subiscono una penalità di -4.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Porta Magica\*

(Magic Door\*)

M7

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** 7 utilizzazioni

**Effetto:** Crea un passaggio

Questo incantesimo, che può essere indirizzato verso ogni parete, pavimento, soffitto, o sezione di terreno, crea un passaggio magico, invisibile, che può essere utilizzato solo dal mago. Crea, inoltre, un varco lungo fino a 3 m, oltre la porta, in qualsiasi materiale non organico. Non può essere, in nessun caso, pronunciato contro materia organica. La porta può essere scoperta solo con l'incantesimo *individuazione del magico*, e può essere distrutta solo con quello *dissolvi magie* (con le normali possibilità di successo). L'incantesimo *porta magica* persiste fino a quando non sia dissolto, o sia utilizzato per 7 volte. Si intende per utilizzo ogni singolo passaggio attraverso la porta. L'incantesimo inverso, *lucchetto magico*, non è altro che una versione più potente dell'incantesimo di 2° livello *chiavistello magico*, e non può essere neutralizzato dall'incantesimo *scassinare*, né dagli effetti di oggetti magici. Il *lucchetto magico* rende la porta su cui è pronunciato insuperabile da chiunque, fino a quando continuano gli effetti dell'incantesimo, tranne che per lo stesso mago. L'incantesimo può agire su qualsiasi spazio vuoto di 3 x 3 m (ad esempio l'androne di un ingresso), e la porta o il passaggio non mutano aspetto. Come per l'incantesimo *porta magica*, anche gli effetti di questo permangono fino a quando non si faccia uso di un incantesimo *dissolvi magie*, o non sia stato utilizzato per 7 volte.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Spada

(Sword)

M7

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 round per livello del Mago

**Effetto:** Crea una spada magica

Quando l'incantesimo viene pronunciato, una spada lucente, fatta di magia e non di metallo, appare accanto al mago. Questi, concentrandosi, può fare in modo che la spada attacchi chi si trova a meno di 9 m da lui; la spada vola verso il bersaglio ed attacca. Se la concentrazione viene interrotta, la spada smette di attaccare, ma continua ad esistere per 1 round per livello del mago. La spada si muove molto rapidamente e può attaccare due volte per round. I suoi tiri per colpire sono quelli del mago. I danni che infligge sono gli stessi di una spada a due mani (1d10) ma, essendo di consistenza magica, può colpire ogni bersaglio (anche quelli che possono essere colpiti solo dalle più potenti armi magiche). Prima dello svanire degli effetti, la spada può essere distrutta solo dall'incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo) o da un *desiderio*.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Statua

(Statue)

M7

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** 2 turni per livello del Mago

**Effetto:** Consente al Mago di trasformarsi in pietra

L'incantesimo permette al mago di trasformarsi in una statua, con tutto l'equipaggiamento non vivente che ha con sé. La trasformazione (ed il processo inverso) può avvenire una volta per round, fino allo svanire degli effetti dell'incantesimo. Il mago può restare concentrato su altri incantesimi quando è in forma di statua, ma non può lanciarnene di nuovi. Anche se non rende affatto immuni alla trasformazione in pietra (ad esempio, in conseguenza dell'attacco di una gorgone), consente al mago di tornare normale 1 round dopo essere stato pietrificato. Mentre è in forma di statua, la classe dell'armatura del mago è -4, ma non può muoversi. La statua non può essere danneggiata dal caldo o dal freddo (di origine sia naturale che magica), né dalle armi normali. Non ha bisogno di respirare, ed è quindi immune ai gas, all'annegamento, ecc.. Le armi magiche e gli altri incantesimi (ad esempio, il *fulmine magico*) infliggono alla statua i normali danni. Se il mago, mentre è in forma normale, viene attaccato con un incantesimo di fuoco o di freddo, ha solo bisogno di vincere l'iniziativa (con un bonus di +2) e si trasforma in pietra prima che l'incantesimo lo colpisca.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Teletrasporto di Qualunque Oggetto

(Teleport Any Object)

M7

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Teletrasporta un oggetto

È simile all'incantesimo del 5° livello *teletrasporto*, ma è efficace anche sugli oggetti. Dopo averlo pronunciato, il mago tocca l'oggetto o l'essere vivente e, così facendo, ne provoca il teletrasporto. Sono applicabili le normali probabilità di errore (vedi la descrizione dell'incantesimo *teletrasporto*) se l'oggetto ricompare troppo in alto, cade a terra e può rompersi, mentre se ricompare troppo in basso si disintegra istantaneamente. Se il mago ne fa uso per teletrasportare sé stesso, non ci sono possibilità di errore. Il luogo di destinazione indicato non può essere occupato da qualcosa di solido, né essere all'aria aperta, sopra il livello del terreno. L'incantesimo può teletrasportare fino a 500 monete (25 kg) per livello del mago. Se l'oggetto è parte integrante di un altro più grande (ad esempio, una sezione di parete), ne può essere teletrasportato al massimo un cubo di 3 x 3 x 3 m. Se il mago tenta di teletrasportare una creatura che pesa più del massimo consentito per il suo livello, l'incantesimo fallisce. Se un'altra creatura impugna o trasporta l'oggetto che il mago tenta di teletrasportare, il soggetto può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2). Se ha successo, il teletrasporto fallisce. Se il mago tocca un altro essere vivente, quest'ultimo (se vuole) può evitare di essere teletrasportato a sua volta, con un tiro salvezza contro incantesimi cui si applica una penalità di -2.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Barriera Mentale\*

(Mind Barrier\*)

M8

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** 1 ora per livello del Mago

**Effetto:** Protegge da incantesimi ed oggetti che attaccano la mente

Può essere efficace su un solo essere vivente, il quale, se vuole evitare gli effetti deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. L'incantesimo impedisce il funzionamento di qualsiasi forma di ESP, *chiarovegenza*, *chiaraudienza*, spiare attraverso *sfere di cristallo*, ed ogni altra specie di influenza mentale o di raccolta di informazioni (ad esempio, gli incantesimi *contattare piani esterni* e *evocare un oggetto*) sulla creatura bersaglio. Colui sul quale l'incantesimo agisce, agli effetti dei suddetti incantesimi, è come se neppure esistesse, per tutta la durata della magia. Ha, inoltre, un bonus di +8 ai tiri salvezza contro gli attacchi che influenzano la mente, come tutte le specie di *charme*, di *illusioni*, di *creazioni spettrali*, *demenza precoce*, ecc.. (In ogni caso, nonostante qualsiasi modifica, il tiro salvezza fallisce se il risultato è 1). L'incantesimo inverso, *apertura mentale*, rende la vittima più vulnerabile agli attacchi menzionati. Tutti i tiri salvezza contro tali attacchi subiscono una penalità di -8 per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo inverso è efficace al contatto, occorre, cioè, un normale tiro per colpire.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Campo di Forza

(Force Field)

(1/2)

M8

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Crea una barriera invisibile

Questo incantesimo crea una barriera invisibile e irremovibile di pura forza. È praticamente senza spessore, ma non può essere rotta o distrutta da nessun mezzo, ad eccezione degli incantesimi *disintegrazione* o *desiderio*; neppure *dissolvi magie* può scalfire questa barriera. La forma di un *campo di forza* è limitata a una sfera, una emisfera, una superficie piatta, un cilindro, una scatola quadrata o rettangolare con lati piatti o una parte di questa scatola. Il raggio della sfera può estendersi fino a 6 m. La superficie piatta o le combinazioni sopra descritte possono coprire un'area di 450 mq al massimo. Il *campo di forza* non può avere una forma irregolare e la sua superficie deve essere perfettamente liscia. Può essere piccolo quanto desidera il mago. Il *campo di forza* non può apparire all'interno di un solido o di una creatura. Una qualunque porzione che verrebbe a contatto con un oggetto solido o una creatura non appare, lasciando un buco nella barriera, grande abbastanza da permettere la fuga della creatura stessa. Inoltre, i bordi del campo non sono spigolosi e non possono causare nessun danno. Il *campo di forza* rimane nel punto in cui viene creato e non può essere spostato in nessun modo, tranne con un *desiderio*.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Charme Multiplo\*

(Mass Charm\*)

M8

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Speciale (come l'incantesimo charme)

**Effetto:** 30 livelli di esseri viventi

Ha gli stessi effetti degli incantesimi *charme*, di uomini e di mostri, eccettuato il fatto che può colpire fino a 30 livelli (o Dadi Vita) di vittime contemporaneamente. Ogni singola vittima può evitare lo *charme* con un tiro salvezza contro incantesimi, con una penalità di -2. L'incantesimo è privo di efficacia contro vittime di 31 o più livelli o Dadi Vita. La durata dipende dall'intelligenza delle singole vittime (vedi *charme*). Se il mago attacca una delle vittime, lo *charme* svanisce solo per essa. Gli altri esseri sottoposti allo *charme* non mutano condizione in seguito al detto attacco, solo nel caso in cui osservino la scena, possono tentare un altro tiro salvezza. L'incantesimo inverso, *liberazione dallo charme*, fa venir meno senza possibilità di errore tutti gli effetti derivanti dallo *charme*, in una zona di 6 x 6 x 6 m. Impedisce inoltre, per un turno, che gli oggetti all'interno dello spazio suddetto possano creare effetti tipo charme.

## Danza

(Dance)

M8

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** 3 o più round

**Effetto:** La vittima comincia a ballare

La vittima dell'incantesimo inizia a saltellare qua e là, come impazzita, (come una danzatrice di giga o di un ballo simile), per 3 o più round. Perché l'incantesimo sia efficace, il mago deve toccare la vittima (con un normale tiro per colpire). La vittima non ottiene tiro salvezza e non può attaccare, né pronunciare incantesimi (né far uso di abilità simili agli incantesimi), né fuggire. Mentre danza, tutti i tiri salvezza subiscono una penalità di -4 e anche la classe dell'armatura subisce una penalità, pari a +4. La durata varia in relazione al livello del mago: 3 round dal 18° al 20° livello, 4 round dal 21° al 24°, 5 dal 25° al 28°, 6 dal 29° al 32° e 7 dal 33° al 36°.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Clonazione

(Clone)

(1/4)

M8

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea un duplicato di una creatura da un pezzo della creatura originale

Un clone è un esatto duplicato di un'altra creatura vivente, creato da un pezzo dell'originale mediante questo incantesimo. Il pezzo non deve necessariamente essere vivo nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Un clone umano o semi-umano è raro e può essere molto pericoloso. Un clone di qualunque altra creatura vivente è più comune e viene chiamato simulacro. Un personaggio può avere un solo clone alla volta; qualsiasi tentativo di generare cloni multipli di un singolo personaggio fallisce automaticamente. I non-morti ed i costrutti non possono essere clonati perché non sono esseri viventi. (Si può clonare qualcuno dalla carne presa prima che questi diventi non-morto, ma la creatura non sarà soggetta agli effetti descritti più avanti nelle situazioni dove esistono due esemplari della stessa persona).

*Cloni umani e semi-umani:* Per creare un clone umano o semi-umano è necessario lanciare questo incantesimo su un pezzo di carne della creatura originale di circa mezzo chilo. Il costo degli altri materiali usati per generare il clone è di 5.000 MO per Dado Vita dell'originale. Il clone si sveglia solo quando è cresciuto completamente; questa procedura richiede una settimana per Dado Vita del clone. Una

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Creare Mostri Magici

(Create Magical Monsters)

(1/2)

M8

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del 7° livello *Creare Mostri Normali*, ad eccezione del fatto che si possono creare mostri con abilità speciali (fino a due asterischi). Il raggio d'azione e la durata sono raddoppiati rispetto all'incantesimo inferiore. Tutti gli altri dettagli sono identici: le creature vengono scelte dal mago, appaiono dal nulla e spariscono alla fine della durata dell'incantesimo. Il numero totale di Dadi Vita di mostri che appaiono è uguale al livello del mago che lancia l'incantesimo (arrotonda le frazioni se il livello del mago non è un esatto multiplo dei Dadi Vita della creatura). Gli umani e i semi-umani non possono essere creati con *Creare Mostri Magici*, ma sono ammessi i non-morti. Le creature di 1-1 DV sono contate come 1 DV; le creature di 1/2 DV o meno sono contate come 1/2 DV ciascuna. Nota Speciale: per creare un costrutto (come spiegato nel Capitolo 14 della *Rules Cyclopedia*), devono essere usati materiali appropriati. Può apparire un solo costrutto, indipendentemente dai Dadi Vita del mago; un costrutto, tuttavia, è permanente e non sparisce alla fine dell'incantesimo, anche se può sempre essere dissolto con le normali probabilità di successo. Il costrutto, però, può avere solo due asterischi (abilità speciali) o meno; vedi il Capitolo 14

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Formacciaio

(Steelform)

M8

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea fino a 45 mq di acciaio

Questo incantesimo è effettivamente identico a quello del 7° livello *formaferro*. Tuttavia, il materiale creato è della qualità indicata per forgiare armi; un fabbricante di spade potrebbe lanciare questo incantesimo e creare una spada di alta qualità, finemente lavorata, in 12 turni (2 ore) o meno. Seguendo le stesse linee guida generali di *formaferro*, un muro di acciaio avrà CA -10 (2) e circa 20 punti ferita per 2,5 cm di spessore.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vigo - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Metamorfosi di Qualunque Oggetto

(Polymorph Any Object)

M8

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Vedi sotto

**Effetto:** Cambia forma ad un oggetto o ad un essere vivente

Questo incantesimo è simile a quello del 4° livello *metamorfosi*, ma è efficace anche sugli oggetti oltre che sulle creature. Se l'oggetto è parte di un tutto più grande, (come una sezione di parete), ne può essere trasformato un volume di 3 x 3 x 3 m. Una creatura può evitarne gli effetti con un tiro salvezza contro incantesimi, con una penalità di -4. La durata della trasformazione dipende dal grado del mutamento. La natura si divide, infatti, in tre grandi regni: animale, vegetale e minerale. Se un oggetto viene trasformato in un qualcosa appartenente ad un regno confinante (da animale a vegetale, da vegetale a minerale) la durata è di 1 ora per livello del mago. Se il mutamento è da animale a minerale (o il contrario) la durata è di 1 turno per livello del mago. E, invece, permanente, fino a quando l'incantesimo non sia dissolto da un incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo), se avviene nell'ambito dello stesso regno (ad esempio, quando un animale viene trasformato in un altro essere vivente). Si ricordi che gli esseri creati con questo incantesimo non sono automaticamente amichevoli. Infine, l'incantesimo non può cambiare l'età di nessun essere vivente, né i punti ferita di cui dispone. (Vedi gli incantesimi del 4° livello *metamorfosi* ed *autometamorfosi* per ulteriori informazioni).

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

100

## Nube Esplosiva

(Explosive Cloud)

M8

**Raggio d'Azione:** 30 cm

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Crea una nube velenosa vagante

L'effetto in apparenza è simile a quello dell'incantesimo *nube mortale* del 5° livello (infatti, appare di fianco al mago una nube di gas verdastro, alta 6 m e di 9 m di diametro). La velenosità della nube non è eccessiva; tutte le vittime al suo interno devono eseguire un tiro salvezza contro incantesimi, se il tiro è sfavorevole restano paralizzate per l'intero round. Le vittime che restano all'interno della nube, devono ripetere il suddetto tiro salvezza ad ogni round. La nube è piena di luci sfavillanti (visibili solo da chi è all'interno), che sono, in realtà, piccole esplosioni, le quali infliggono ferite a chi si trova nella nube, senza possibilità di tiro salvezza. Le esplosioni infliggono 1 punto ferita ogni due livelli di esperienza del mago, arrotondati per difetto (9 punti ferita se il mago è del 18° o 19° livello, 10 se del 20° o 21°, ecc.), ad ogni essere vivente, anche se immune al fuoco, al gas, all'elettricità o ad altri attacchi speciali.

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

101

## Parola Accecante

(Power Word Blind)

M8

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 1-4 giorni o 2-8 ore (vedi sotto)

**Effetto:** Acceca un essere vivente con 80 punti ferita, o meno.

Con questo incantesimo, il mago può accecare una vittima che si trovi ad una distanza uguale o inferiore a 36 m (senza possibilità di tiro salvezza). Se la vittima ha da 1 a 40 punti ferita resta cieca per 1d4 giorni. Se ne ha da 41 a 80 per 2d4 ore. Sono immuni gli esseri con 81 o più punti ferita. Chi è accecato, subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza e di +4 alla classe dell'armatura. Gli incantesimi clericali *cura cecità* e *guarigione* possono curare tale cecità solo se il chierico che li pronuncia è di livello uguale o maggiore al mago che l'ha inflitta.

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

102

## Permanenza

(Permanence)

(1/2)

M8

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** Permanente, fino a quando non sia dissolto

**Effetto:** Rende permanente un effetto magico

Con questo incantesimo, il mago può rendere permanenti gli effetti di un qualsiasi altro incantesimo del 7° livello, o di livello inferiore. Non possono essere resi permanenti gli incantesimi di durata "istantanea" o "permanente" (come *dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.); gli incantesimi clericali e quelli dell'8° e 9° livello dei maghi. Il DM può limitarne l'uso su certi incantesimi. Quando un personaggio desidera lanciare l'incantesimo, il DM dovrebbe attentamente considerare come la *permanenza* influenzerà l'altro incantesimo. Alcune combinazioni di incantesimi possono influenzare pesantemente l'equilibrio della campagna di gioco e il DM dovrebbe regolare accuratamente tutti gli usi di questo incantesimo. Gli effetti, in tal modo resi permanenti, continuano fino a quando l'incantesimo *permanenza* sia dissolto da un incantesimo *dissolvi magie*, pronunciato da un mago di pari livello o superiore (con le normali probabilità di successo). Quando l'incantesimo *permanenza* è dissolto, gli effetti dell'altro incantesimo svaniscono immediatamente. Ogni oggetto, tranne le armi, può essere soggetto ad un solo incantesimo *permanenza*. Gli esseri viventi, invece, a due. Se viene pronunciato su un oggetto, o

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

103

## Simbolo

(Symbol)

(1/2)

M8

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea una runa magica

Questo incantesimo crea un simbolo magico ed arcano (una "runa") di grande potenza. Esistono sei tipi di simboli; quando il mago si accinge a memorizzare l'incantesimo, deve sceglierne uno. La runa può essere posta su un oggetto (una porta o una parete) o lasciata fluttuare in aria. La runa non può muoversi; se viene posta su un essere vivente o un oggetto in movimento, quando la superficie si sposta, la runa resta sospesa a mezz'aria in quel punto. Gli effetti della runa hanno luogo immediatamente (senza possibilità di tiro salvezza) quando: un essere vivente la attraversa, ci passa sotto, tocca l'oggetto su cui è posta, o (pazzo) la legge. Ciò con un'eccezione: i maghi, e tutti gli altri esseri in grado di pronunciare incantesimi dei maghi (i ladri di alto livello con le pergamene non contano!) possono evitare gli effetti delle rune che toccano o leggono (ma non di quelle che attraversano), con un tiro salvezza contro incantesimi. Tutti i simboli sono simili alla scrittura normale. Sei simboli ed i loro effetti sono elencati qui di seguito; il DM può introdurne altri (le rune di *metamorfosi*, di *teletrasporto*, dello *charme*, di *imposizione*, ecc.).

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

104

## Viaggiare

(Travel)

M8

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** 1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Consente il viaggio in volo o in forma gassosa

Questo incantesimo permette al mago di muoversi rapidamente e liberamente anche attraverso i piani di esistenza. Il mago (da solo) può *volare* nello stesso modo consentito dall'incantesimo dei maghi, alla velocità di 108 m (36 m) e può anche entrare in un vicino piano di esistenza, semplicemente concentrandosi per un round. È possibile entrare al massimo in un piano per turno. Se lo desidera, il mago può portare un'altra creatura per ogni 5 livelli di esperienza (arrotondati per difetto; per esempio, un mago del 29° livello potrebbe portare altre 5 creature nel suo viaggio). Tutti coloro che devono essere coinvolti devono trovarsi a contatto col mago nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo ed effettuato lo spostamento. Qualunque creatura non disposta a viaggiare può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per non partire. In caso di successo, il mago deve partire ugualmente con gli altri e non può fermarsi per tentare nuovamente di trasportare la creatura che non lo ha voluto seguire. Il mago deve portare gli altri con sé, non può inviarli in viaggio, rimanendo indietro. Durante l'effetto di questo incantesimo, il mago (da solo) può assumere *forma gassosa* concentrandosi per 1 round. (Se viene interrotto, la trasformazione non avviene). A differenza dell'effetto provocato dalla pozione, tutto l'equipaggiamento trasportato diventa parte della stessa nuvola gassosa. In questa forma, il mago può viaggiare al doppio della normale velocità di volo: 216 m (72 m). Mentre è in forma gassosa non può usare oggetti o lanciare incantesimi, ma non può neppure subire danni ad eccezione di quelli generati dalla magia (armi o alcuni incantesimi). Inoltre, un essere gassoso non può passare attraverso l'effetto degli incantesimi *protezione dal male* o *barriera anti-magia*.

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

105

## Cambiaforma

(Shapechange)

(1/2)

M9

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** 1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Il Mago può cambiare forma

Questo incantesimo è simile ad *autometamorfosi* del 4° livello, ma è molto più potente. Il mago prende la forma di un'altra creatura o di un altro oggetto in tutti gli aspetti ad eccezione della mente, dei punti ferita e dei tiri salvezza. La classe dell'armatura, i tiri per colpire, le forme di attacco speciale, le immunità e tutti gli altri dettagli sono quelli della forma assunta. Un mago non può lanciare incantesimi in nessuna forma a meno che non si trasformi in un umanoide bipede (semi-umano, goblin, orco, gigante, ecc.). Il mago non può assumere una forma unica (come quella di un personaggio specifico, di un Signore degli Elementali o di un Immortale) e può ottenere le sembianze, ma non le abilità, di un'altra classe di personaggi. Qualunque incantesimo lanciato in altre forme deve provenire dalla memoria del mago. Forme inanimate sono limitate in dimensioni a un massimo di 0,3 m di altezza per livello del mago e a 100 monete di peso (5 kg) per livello. A eccezione di queste restrizioni, il mago può trasformarsi in una qualunque creatura od oggetto visto almeno una volta. Non può trasformarsi in creature immaginarie o sconosciute; a meno che nella vostra campagna non esista un troll con dieci mani, ad esempio, non può prendere quelle sembianze. Ogni modifica

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

106

## Cancello\*

(Gate\*)

(1/2)

M9

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1d10 x 10 (1-100) turni oppure 1 turno

**Effetto:** Apre una porta su un altro piano

Quando pronuncia questo incantesimo, il mago deve indicare uno dei piani: il Piano Etereo, quello Astrale, uno dei quattro piani elementali, o un piano esterno, per quest'ultimo, però, deve indicare anche il nome di un essere che vi risieda, di solito l'Immortale che lo governa. L'incantesimo apre una connessione diretta verso l'altro piano di esistenza. Il *cancello* su un piano esterno resta aperto un solo turno. Quelli sugli altri piani restano aperti per 1d10 x 10 (1-100) turni e c'è il 10% di probabilità per turno che sia attraversato da un essere appartenente all'altra dimensione. Il *cancello*, se dà accesso a un piano elementale, crea, in realtà, un vortice ed una galleria, che possono essere resi permanenti con un *desiderio*. I piani, i vortici e le gallerie sono descritti nel Capitolo 18 della *Rules Cyclopedia*. Contattare un piano esterno è un'azione pericolosa, ed il mago deve conoscere e pronunciare il nome dell'Immortale che desidera contattare. L'Immortale arriva probabilmente (95% di possibilità) nel giro di 1d6 round, ma c'è il 5% di possibilità che si presenti al suo posto un altro essere dello stesso piano esterno. Quando arriva, l'essere cerca per prima cosa il mago. Se il mago non lo ha cercato per un valido motivo, l'entità probabilmente lo distruggerà. Anche se il mago fornisce una

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

107

## Creare Qualunque Mostro

(Create Any Monster)

M9

**Raggio d'Azione:** 27 m

**Durata:** 3 turni

**Effetto:** Crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del 7° livello *Creare Mostri Normali* e all'incantesimo dell'8° livello *Creare Mostri Magici*, ma con un minor numero di limitazioni sul tipo di creature che possono apparire. Il raggio d'azione e la durata sono triplicati rispetto alla versione del 7° livello. Gli umani e i semi-umani non possono essere creati, ma qualunque altra creatura è ammessa, indipendentemente dal numero di abilità speciali (asterischi). Tuttavia, se si vuole una creatura con 3 o più asterischi, il mago deve averne studiata attentamente una (viva o morta) per almeno un'ora, per poterne creare un'altra con questo incantesimo. Come per gli altri incantesimi di livello inferiore, il numero massimo di Dadi Vita di mostri che appaiono è uguale al livello del mago che lancia l'incantesimo. Per creare un costrutto (come spiegato nel Capitolo 14 della *Rules Cyclopedia*), devono essere usati materiali appropriati. Può apparire un solo costrutto, indipendentemente dai Dadi Vita del mago; un costrutto, tuttavia, è permanente e non sparisce alla fine dell'incantesimo. (Tuttavia un incantesimo *dissolvi magie* con le normali possibilità di successo, può distruggere questo tipo di costrutto). Come per l'incantesimo dell'8° livello, il costo dei materiali per creare un costrutto parte da un minimo di 5.000 MO per asterisco (o di più, a seconda della vostra campagna). Se il costrutto ha 4 o più asterischi (come un drole), il costo è raddoppiato (o anche di più; chiedete al vostro DM). Il Capitolo 16 della *Rules Cyclopedia* contiene altre regole per incantare oggetti magici (inclusi i costrutti) e offre suggerimenti riguardo i costrutti che non possono essere dissolti. I mostri così creati possono essere bloccati dagli incantesimi *protezione dal male* o *barriera anti-magia*.

N. Berlin, G. Quaglini, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

108

## Cura

(Heal)

M9

**Raggio d'Azione:** Contatto (una creatura)

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Cura qualsiasi creatura

L'effetto di questo incantesimo è identico a quello di *guarigione* (clericale del 6° livello). Quando viene usato per curare delle ferite, guarisce praticamente tutti i danni, lasciando solamente 1d6 punti di danno. Può, anziché curare ferite, rimuovere una *maledizione*, neutralizzare un veleno, curare una malattia, la cecità, eliminare l'effetto di *demenza precoce* o anche riportare un personaggio pietrificato alla condizione originale.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

109

## Desiderio

(Wish)

(1/4)

M9

**Raggio d'Azione:** Speciale

**Durata:** Speciale

**Effetto:** Speciale

*Desiderio* è l'incantesimo più potente che un mago possa avere. Non si trova mai su una pergamena, ma può trovarsi da altre parti (in un anello, per esempio) in rari casi. Solo i maghi del 33° livello o più e con 18 (o più) di Intelligenza possono lanciare l'incantesimo *desiderio*.

*Pronunciare il desiderio:* il giocatore deve dichiarare o scrivere l'esatto *desiderio* espresso dal personaggio. La formulazione è molto importante. L'effetto si verifica sempre, indipendentemente dalle intenzioni del mago. Il DM dovrebbe cercare di mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di un *desiderio*. Se espresso con buone intenzioni, anche un *desiderio* formulato male potrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se il *desiderio* indica avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni differenti. Se necessario, il DM può anche respingere il *desiderio* e questo non produrrà alcun effetto. Ogni volta che un *desiderio* fallisce o viene interpretato male, il DM dovrebbe spiegare (alla fine del gioco) il problema. Seguono alcuni esempi di desideri sbagliati: "Voglio sapere tutto di questo dungeon", potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del personaggio di tutto il dungeon per un solo secondo e poi dimenticare tutto. "Desidero un milione di monete d'oro" potrebbe essere esaudito facendo cadere

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

110

## Ferma Tempo

(Timestop)

M9

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Mago)

**Durata:** 2-5 round

**Effetto:** Consente al Mago di agire per 1d4 + 1 (2-5) round mentre tutto il resto si "ferma"

Agli occhi del mago, questo incantesimo sembra fermare il tempo. In realtà, velocizza talmente il mago che tutti gli altri sembrano congelati alla loro normale velocità, in "tempo normale". Dal punto di vista del mago, l'effetto dura 1d4+1 (2-5) round. Il mago può eseguire un'azione durante ognuno di questi round magici. Fuoco normale e magico, freddo, gas, ecc., possono comunque danneggiare il mago. Mentre è attivo questo incantesimo, tuttavia, le altre creature sono invulnerabili agli attacchi e agli incantesimi del mago. È possibile lanciare incantesimi con durata diversa da "istantanea" in modo che abbiano effetto al termine di *ferma tempo*. Tenete presente che il tempo non passa durante l'effetto di questo incantesimo; la durata degli altri incantesimi inizia quando finisce *ferma tempo*. Gli oggetti tenuti dalle creature che vivono in "tempo normale" non possono essere spostati, ma gli altri oggetti (inclusi quelli indossati o trasportati da altri) non sono "bloccati". Il mago è completamente non individuabile da chi si trova in "tempo normale". Tuttavia, il mago non può passare attraverso una *protezione dal male* o una *barriera anti-magia*.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

111

## Immunità

(Immunity)

M9

**Raggio d'Azione:** Contatto (una creatura)

**Durata:** 1 turno per livello del Mago

**Effetto:** Garantisce immunità o resistenza ad alcuni incantesimi e armi

Questo incantesimo conferisce alle creature toccate immunità da tutti gli incantesimi dei primi 3 livelli. Inoltre, gli incantesimi del 4° e 5° livello hanno effetto dimezzato o un quarto se viene effettuato con successo un tiro salvezza. Qualunque effetto quantificabile può essere ridotto in questo modo. Questi effetti includono la durata, i bonus, le penalità, i danni, ecc.. Se necessario, arrotondate i numeri a favore del beneficiario. Questi è completamente immune a tutti i proiettili (normali e magici) così come alle armi normali e d'argento; subisce metà dei danni inflitti dalle armi magiche brandite. L'immunità ha effetto solo sulle armi: artigiani, morsi, soffi e altre forme di attacco naturale non vengono bloccate. Concentrandosi, il beneficiario può abbassare la protezione per consentire a certi incantesimi (come *cura ferite*) di avere effetto normale per quel round. Se abbassata, l'immunità è completamente assente per un round (inclusa la protezione dalle armi), ma ritorna automaticamente alla fine del round. Un incantesimo *desiderio* lanciato in modo accurato, può estendere questa protezione fornendo immunità agli incantesimi di 4° livello e alle armi +1 e dimezzando l'effetto degli incantesimi di 5° e 6° livello. Non sono possibili ulteriori miglioramenti.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

112

## Labirinto

(Maze)

M9

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Vedi sotto (1d6 turni, 2d20 round, 2d4 round, o 1d4 round)

**Effetto:** Intrappola un essere vivente

L'incantesimo crea un labirinto indistruttibile sul Piano Astrale e vi intrappola la vittima (senza possibilità di tiro salvezza). Il tempo necessario ad uscire dal labirinto dipende dall'intelligenza della vittima:

### Durata del Labirinto

*Intelligenza della Vittima*

*Tempo Necessario per Scappare*

Da Non Intell. a Bassa (1-8)

1d6 (1-6) turni

Media (9-12)

2d20 (2-40) round

Alta (13-17)

2d4 (2-8) round

Geniale (18 o più)

1d4 (1-4) round

Quando fugge dal *labirinto*, la vittima riappare nel punto esatto in cui era scomparsa originariamente.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

113

## Lancia Incantesimo

(Contingency)

(1/2)

M9

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Indefinita (vedi sotto)

**Effetto:** Prepara un altro incantesimo

Questo potente incantesimo consente di preparare un incantesimo dei maghi di 4° livello o inferiore da lanciare in una determinata situazione. Mentre viene lanciato *lancia incantesimo*, il mago deve descrivere una situazione. Quando si verifica questa situazione, viene automaticamente e immediatamente lanciato l'incantesimo preparato in precedenza, come se fosse lanciato in quel momento. Esempi d'uso corretto: "Quando vengo a contatto con una qualunque creatura vivente che non sia un chierico Legale o Neutrale, ad eccezione dei miei amici Charlie McGonigle e Sally Silvernose, (*lancia incantesimo*), lancio l'incantesimo *charme mostri* sulla creatura che mi sta toccando (*incantesimo*)". "Quando mi rimangono 8 punti ferita o meno e sto per essere ferito (*lancia incantesimo*), lancio *porta dimensionale* su me stesso verso una destinazione 2,5 cm sopra il livello del terreno direttamente verso l'alto; oppure se questa destinazione è a più di 108 m di distanza, verso l'area più lontana non occupata entro il raggio d'azione che ho visto nelle ultime 12 ore prima che si verificasse questa situazione (effetto dell'*incantesimo*)". A una creatura o a un oggetto è possibile associare un solo incantesimo di questo tipo; neppure un *desiderio* può consentire applicazioni

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

114

## Muro Prismatico

(Prismatic Wall)

(1/3)

M9

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Crea una barriera multicolore

Questo incantesimo crea una barriera di molti colori con un aspetto scintillante come se un fascio di luce passasse attraverso un prisma. Questo muro è spesso 5 cm con i colori a una distanza di circa 0,5 cm. La barriera può essere una sfera con un raggio di 3 m, centrata sul mago, oppure una superficie piana (verticale o orizzontale) che occupa 45 mq. Indipendentemente dalla forma, la barriera non può essere spostata (neppure da un *desiderio*). Il mago può passare liberamente e senza subire danni attraverso la barriera, portando qualunque oggetto. Tutte le altre creature e gli oggetti che toccano o attraversano la barriera subiscono gli effetti dell'incantesimo a partire dal primo colore che toccano. È necessaria una potente magia per rompere il muro. Un *desiderio* o una *verga della dissoluzione della magia* può rimuovere i tre colori più esterni, ma non di più. Per passare attraverso un *muro prismatico*, un soggetto deve attaccarlo con una specifica sequenza di incantesimi. Ogni incantesimo farà svanire un colore del *muro prismatico*. Questi rimedi magici illustrati nella tabella in basso, devono essere lanciati nell'ordine corretto (per primo qualunque freddo magico per rimuovere lo strato rosso; poi qualunque fulmine

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

115

## Parola Mortale

(Power Word Kill)

M9

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Uccide o stordisce uno o più esseri viventi

L'incantesimo può colpire uno o più esseri in un raggio di 36 m (senza possibilità di tiro salvezza). Eccezione: i maghi, e tutti coloro che sono capaci di pronunciare incantesimi dei maghi, possono evitare detti effetti con un tiro salvezza contro incantesimi, con una penalità di -4. Le vittime con 1-60 punti ferita sono automaticamente uccise, quelle con 61-100 punti ferita sono stordite (come per l'incantesimo *parola incapacitante*) ed incapaci di agire per 1d4 turni. Quelle con più di 100 punti ferita sono del tutto illese. L'incantesimo, inoltre, può essere usato per uccidere fino a 5 avversari, se ciascuno di essi ha 20 punti ferita o meno (di nuovo, senza possibilità di tiro salvezza).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

116

## Pioggia di Meteore

(Meteor Swarm)

M9

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Crea 4 o 8 meteore infuocate

L'incantesimo crea (a scelta del mago) 4 o 8 meteore infuocate. Ogni meteora può essere scagliata contro chiunque si trovi entro 72 m dal mago, ma soltanto una contro una sola vittima. Le meteore colpiscono il bersaglio ed esplodono come fossero *palle di fuoco* (l'esplosione danneggia tutti coloro che si trovino a meno di 6 m dal punto d'impatto). Se vengono create 4 meteore, l'impatto di ciascuna infligge 8d6 (8-48) punti ferita. Il fuoco prodotto dalla successiva esplosione ne infligge altrettanti (8d6, 8-48). Se vengono create 8 meteore, ovviamente più piccole, i danni sono dimezzati. Si tratta di un incantesimo veramente letale, perché, se le meteore vengono scagliate con accortezza, anche se contro bersagli diversi, possono danneggiare più volte la stessa zona o lo stesso avversario. Il giocatore tira il danno per ogni impatto ed ogni esplosione separatamente. Le meteore colpiscono sempre il bersaglio. Ogni vittima colpita da una meteora subisce il pieno danno da impatto (senza possibilità di tiro salvezza). Contro i danni da fuoco conseguenti alle esplosioni è invece possibile un tiro salvezza contro incantesimi (se favorevole, riduce i danni della metà). Anche se possono non risentire degli effetti dell'esplosione, gli esseri resistenti al fuoco, o che usano il fuoco come arma naturale, subiscono in pieno i danni per l'impatto della meteora. Deve essere effettuato un tiro salvezza separato per ogni esplosione che investe il personaggio.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

117

## Sopravvivenza

(*Survival*)

M9

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** 1 ora per livello del Mago

**Effetto:** Protegge una creatura da tutti i danni non magici dell'ambiente

Questo incantesimo protegge il destinatario da condizioni avverse di qualunque tipo, inclusi il calore e il freddo normali, la mancanza di aria e così via. Mentre l'incantesimo agisce, l'incantatore non ha bisogno di aria, cibo, acqua o sonno. L'incantesimo non protegge da danni magici di alcun tipo, danni da attacco, veleni, soffi o colpi fisici di creature. Protegge da tutti i danni causati dalle condizioni naturali su altri piani di esistenza. Per esempio, un mago potrebbe usare questo incantesimo: in un deserto o in una tempesta per evitare di subire danni dalle condizioni naturali; sotto terra o sott'acqua per poter sopravvivere senz'aria; nello spazio per sopravvivere magicamente nel vuoto; o sul piano elementale del Fuoco, per essere protetto contro l'atmosfera infuocata.

# Dungeons



Maghi

# Dragons

# Dungeons



Maghi

# Dragons

## Incantesimi dei Maghi

(2/2)

Formalegno  
 Giara Magica  
 Muro di Pietra  
 Nube Mortale  
 Passapareti  
 Telecinesi  
 Teletrasporto  
 6° Livello  
 Abbassare il Livello delle Acque  
 Barriera Anti-Magia  
 Cacciatore Invisibile  
 Controllo del Tempo  
 Atmosferico  
 Disintegrazione  
 Formapietra  
 Imposizione\*  
 Incantesimo della Morte  
 Muro di Ferro  
 Olografia  
 Pietra in Carne\*  
 Reincarnazione  
 Terre Mobili  
 7° Livello  
 Charme delle Piante  
 Conoscenza  
 Creare Mostri Normali  
 Evocare un Oggetto  
 Formaferro  
 Inversione della Gravità  
 Invisibilità Multipla\*  
 Palla di Fuoco ad Effetto  
 Ritardato  
 Parola Incapacitante

Porta Magica\*  
 Spada  
 Statua  
 Teletrasporto di Qualunque Oggetto  
 8° Livello  
 Barriera Mentale\*  
 Campo di Forza  
 Charme Multiplo\*  
 Clonazione  
 Creare Mostri Magici  
 Danza  
 Formacciaio  
 Metamorfoosi di Qualunque Oggetto  
 Nube Esplosiva  
 Parola Accecante  
 Permanenza  
 Simbolo  
 Viaggiare  
 9° Livello  
 Cambiaforma  
 Cancellor\*  
 Creare Qualunque Mostro  
 Cura  
 Desiderio  
 Ferma Tempo  
 Immunità  
 Labirinto  
 Lancia Incantesimo  
 Muro Prismatico  
 Parola Mortale  
 Pioggia di Meteore  
 Sopravvivenza

## Charme

(2/2)

### Durata dello Charme

Se la Vittima ha:	Tiro Salvezza ogni:
Intelligenza Alta (13-18):	1 giorno
Intelligenza Media (9-12):	1 settimana
Intelligenza Bassa (3-8):	1 mese

Un sistema più complesso per determinare la durata dello charme si trova nel Capitolo 13, a pagina 144 (*Rules Cyclopedica*). Una vittima che riceve ordini in conflitto dai suoi vecchi compagni di avventura e dai nuovi "migliori amici" reagirà come qualsiasi persona nella vita reale: sarà confusa. Non potrà presumere automaticamente che un gruppo o l'altro stia mentendo... anche se il giocatore lo vuole. Lo charme si rompe automaticamente se il mago attacca la vittima, sia con incantesimi, che con armi. La vittima combatterà normalmente se attaccata dagli alleati del mago.

# Dungeons



Maghi

# Dragons

# Dungeons



Maghi

# Dragons

# Dungeons



Maghi

# Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

Dungeons



Maghi

Dragons

# Dungeons



# Dragons

## Contattare Piani Esterni

(2/2)

possibilità che l'Immortale non sappia rispondere o dica una bugia, a discrezione del DM. Se il DM non desidera decidere se l'Immortale conosce o sta mentendo, può tirare sulla tabella seguente.

### Contattare Piani Esterni

Distanza e Numero dei Quesiti	Probabilità di...		
	impazzire	conoscere	menzogna*
3	5%	25%	50%
4	10%	30%	45%
5	15%	35%	40%
6	20%	40%	35%
7	25%	50%	30%
8	30%	60%	25%
9	35%	70%	20%
10	40%	80%	15%
11	45%	90%	10%
12	50%	95%	5%

\* O non sa

L'incantesimo può essere utilizzato al massimo una volta al mese (o anche meno, a discrezione del DM). Se il personaggio impazzisce, ritrova il senno dopo un numero di settimane di gioco di assoluto riposo pari alla distanza del piano con cui è entrato in contatto.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vico - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

## Formalegno

(2/2)

può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. Un incantatore può creare legno con uno o più lati grezzi, e successivamente egli o un altro mago può utilizzare un altro *formalegno* per creare legno perfettamente unito al primo da quel lato e non ci sarà nessuna giuntura o debolezza in quel punto. Questo è un buon incantesimo per la creazione di navi robuste ed edifici in legno. L'incantatore può decidere che tipo di legno viene creato, entro limiti ragionevoli. Il DM può rifiutare di consentire all'incantatore di scegliere legni molto costosi, esotici o magici. Il legno creato da questo incantesimo non può essere dissolto; dura finché non viene spaccato, bruciato o distrutto da incantesimi come *disintegrazione*. La classe di armatura e i punti ferita dei materiali da costruzione sono riportati nella Tabella delle Fortificazioni a pagina 137 (*Rules Cyclopedia*). Sulla base di queste linee guida, un muro di legno ha CA -4 (6) e 30 punti ferita per 30 cm di spessore. La maggior parte delle pareti esterne degli edifici ha uno spessore di circa 20 cm e 20 punti ferita.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vico - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

## Giara Magica

(2/2)

muore e quello del mago torna nella *giara magica*. Da qui, lo spirito del mago può tentare di prendere possesso di un altro corpo o tornare al suo corpo originale. Se la *giara magica* viene distrutta mentre contiene lo spirito del mago, il mago viene ucciso. Se invece viene distrutta mentre lo spirito del mago è nel corpo di una vittima egli resterà confinato in esso e la forza vitale del proprietario originale del corpo è distrutta. Se il corpo originale del mago viene distrutto, il suo spirito resta imprigionato dentro la *giara magica*, fino a quando il mago non riesce a prendere possesso di un altro corpo! Prendere possesso del corpo di un altro è un'azione Caotica.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vico - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Teletrasporto

(2/2)

“Conoscenza Casuale” significa che il mago è stato in tale luogo solo una volta o due, oppure che ha visualizzato il punto d'arrivo basandosi su delle descrizioni o ricorrendo a mezzi magici. “Conoscenza Generale” significa che il mago è stato spesso nella zona d'arrivo oppure ha trascorso molte settimane a studiare magicamente la zona (per mezzo di una *sfera di cristallo*, ecc.). “Conoscenza Esatta” significa che il mago ha compiuto uno studio molto dettagliato e personale del punto d'arrivo. Una volta che il DM ha determinato quanto bene il personaggio conosca la destinazione, tira i dadi percentuali (d%). Se il risultato indica “Successo”, il soggetto arriva esattamente dove il mago desidera. Se il risultato è “Troppo Alto”, il soggetto arriva a 1d10 x 3 m sopra il punto desiderato e quindi cade subendo ferite per l'impatto (1d6 punti ferita ogni 3 m di caduta). (Se il soggetto disponeva già degli effetti di un incantesimo *volare* o *levitazione* oppure aveva già un oggetto magico che permette il volo, è possibile evitare questi danni). Se il risultato è “Troppo Basso”, il soggetto arriva 1d10 x 3 m sotto il luogo desiderato. Ogni essere che venga teletrasportato dentro un oggetto solido muore immediatamente, a meno che in quel luogo non si trovi provvidenzialmente (a discrezione del DM) una zona vuota (una caverna, un dungeon, ecc.).

N. Bettis, G. Chiodo, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

## Formapietra

(2/2)

può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. Un incantatore può creare pietra con uno o più lati grezzi, e successivamente egli o un altro mago può utilizzare un altro *formapietra* per creare pietra perfettamente unita alla prima da quel lato e non ci sarà nessuna giuntura o debolezza in quel punto. Questo è un buon incantesimo per la creazione di possenti muri ed edifici giganteschi, arene, palazzi, ecc.. L'incantatore può decidere che tipo di pietra viene creata, entro limiti ragionevoli. Il DM può rifiutare di consentire all'incantatore di scegliere pietre molto costose, esotiche o magiche. La preziosa giada, per esempio, è una scelta inappropriata. Tuttavia, un incantatore può scegliere pietre come puro cristallo di piombo, e così si possono creare finestre spesse, forti e perfette con questo incantesimo. La pietra creata da questo incantesimo non può essere dissolta; dura finché non viene sgretolata o distrutta da incantesimi come *disintegrazione*. La classe di armatura e i punti ferita dei materiali da costruzione sono riportati nella Tabella delle Fortificazioni a pagina 137 della *Rules Cyclopedia*. In generale, sulla base di queste linee guida, i muri di pietra hanno CA -4 (6) e 50 punti ferita per 30 cm di spessore; procurare 250 punti di danno a un muro di 1,5 m causerà senza dubbio un buco in esso. La maggior parte delle pareti esterne degli edifici ha uno spessore di circa 18 cm e 30 punti ferita.

N. Bettis, G. Chiodo, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

## Controllo del Tempo Atmosferico

(2/2)

**Bel tempo:** Annulla il brutto tempo (pioggia, neve, nebbia), ma non gli effetti secondari (ad esempio il fango).

**Gran secco:** La velocità di movimento è dimezzata. Si asciuga l'umidità in eccesso (dovuta a pioggia, neve, roccia trasformata in fango, ecc.).

**Vento intenso:** Non si possono usare proiettili, né volare. La velocità di movimento è dimezzata. Sul mare aumenta del 50% la velocità delle imbarcazioni a vela. Nei deserti si creano tempeste di sabbia che dimezzano il movimento e riducono la visibilità a 6 m.

**Tornado:** Si crea una tromba d'aria, sotto il controllo del mago, che attacca e si sposta come fosse un elementale dell'aria con 12 DV. In mare il tornado dà origine ad una tempesta o una tromba marina.

N. Bettis, G. Chiodo, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

## Reincarnazione

(2/2)

### Risultati di Reincarnazione

Tipo di Corpo che Appare (Tirare 1d8)

- |         |                       |
|---------|-----------------------|
| 1 Umano | 5 Elfo                |
| 2 Umano | 6 Halfling            |
| 3 Umano | 7 Razza originale     |
| 4 Nano  | 8 Mostro (vedi sotto) |

Tipo di Corpo di Mostro che Appare (Tirare 1d6)

Legale	Neutrale	Caotico
1 Molosso Instabile	Scimmione Bianco	Bugbear
2 Gnomo	Orso*	Gnoll
3 Neanderthal	Centaurio	Coboldo
4 Gufo gigante	Grifone	Manticora
5 Pegaso	Uomo Lucertola	Orchetto
6 Uomo Albero	Folletto	Troglodita

\* Di una qualsiasi specie normale

Il DM può aggiungere altri mostri alla lista. Questi devono avere 8 Dadi Vita o meno ed essere per lo meno semi-intelligenti.

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

### Formaferro

(2/2)

può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. A differenza del metallo creato dall'incantesimo *muro di ferro*, non deve essere creato in posizione verticale. Un incantatore può creare ferro con uno o più lati grezzi, e successivamente egli o un altro mago può utilizzare un altro *formaferro* per creare ferro perfettamente unito al primo da quel lato e non ci sarà nessuna giuntura o debolezza in quel punto. Questo è un buon incantesimo per la creazione di rinforzi di ferro per i muri. Il ferro creato da questo incantesimo non può essere dissolto; dura finché non viene spezzato o distrutto da incantesimi come *disintegrazione* o da creature come i rugginofaghi. La classe di armatura e i punti ferita dei materiali da costruzione sono riportati nella Tabella delle Fortificazioni a pagina 137 della *Rules Cyclopedia*. Seguendo queste linee guida generali, avremo che un muro di ferro avrà CA -10 (2) e circa 15 punti ferita per 2,5 cm di spessore.

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



Maghi

# Dragons

# Dungeons



Maghi

# Dragons

# Dungeons



Maghi

# Dragons

## Clonazione

(2/4)

volta completo, il clone non è magico e non può essere dissolto. Se l'umano o il semi-umano originale non è vivo quando il clone si sveglia, il clone guadagna tutte le caratteristiche, le abilità e i ricordi dell'originale dal momento in cui è stata prelevata la carne. Questo è un aspetto molto importante. Per esempio, un mago di 20° livello potrebbe lasciare un pezzo di carne insieme a una pergamena di questo incantesimo in modo da poter essere rigenerato in caso di morte; tuttavia, se il personaggio guadagna altri 10 livelli di esperienza prima di morire, il clone sarà più giovane, avrà meno esperienza e sarà di 20° livello. Se un clone duplica una persona vivente, o se l'originale deceduto viene resuscitato, si sviluppa una situazione molto pericolosa. Ciascun individuo diventa immediatamente consapevole dell'esistenza dell'altro. Poiché tra i due esiste un collegamento telepatico parziale, ognuno può sentire le emozioni dell'altro (ma non altri pensieri). Se uno dei due individui viene colpito, l'altro subisce lo stesso danno (ma può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per subirne la metà). Questo effetto non si applica a *charme*, *sonno*, alle cure o altri effetti che non provocano danni. Il clone è immediatamente ossessionato dall'esigenza di distruggere il suo originale e fa di tutto per raggiungere l'obiettivo. Dal momento in cui un clone diventa consapevole della presenza del suo originale, ha a disposizione un giorno per livello del suo creatore (es., il mago che ha lanciato *Clonazione*) per riuscire nell'impresa. **Esempio:** Un guerriero del 25° livello muore. Il suo

© 1999 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari.

# Dungeons



Maghi

# Dragons

## Campo di Forza

(2/2)

Qualunque creatura racchiusa in un *campo di forza* sigillato non subisce nessun tipo di danno, né da mancanza di cibo, né di aria. Un *campo di forza* sigillato impedisce magicamente a qualunque essere all'interno di morire in modo naturale. Tuttavia, una creatura può subire dei danni ed essere uccisa da altri esseri presenti nel *campo di forza*. Nulla può passare attraverso un campo di forza. Incantesimi, colpi effettuati con armi da lancio, soffi e tutte le altre forme di attacco rimbalzano sulla barriera quando arrivano a contatto. Tuttavia, un *teletrasporto* o una *porta dimensionale* permettono di superare la barriera; questi incantesimi consentono al mago di uscire o entrare nel campo, senza danneggiarlo. Il *campo di forza* esiste solo in un piano di esistenza. Quindi, anche un viaggio attraverso le dimensioni (tramite *cancello* o altri mezzi) permette di superare la barriera. Benché venga normalmente usato come barriera o gabbia, un *campo di forza* può essere usato per creare un pavimento, una scala, una sedia o un altro oggetto invisibile. Un *campo di forza* può essere reso permanente, ma l'incantesimo *permanenza* è soggetto all'effetto di *dissolvi magie* che può quindi rimuovere la barriera permanente. Un *campo di forza* reso permanente, comunque, può essere sempre rimosso dagli incantesimi *disintegrazione* o *desiderio*.

© 1999 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari.

# Dungeons



Maghi

# Dragons

# Dungeons



Maghi

# Dragons

## Creare Mostri Magici

(2/2)

della *Rules Cyclopeda* per la lista dei tipi conosciuti di costrutti e il numero di abilità speciali che hanno. Il costo dei materiali parte da un minimo di 5.000 MO per asterisco (o di più a seconda della vostra campagna). Il Capitolo 16 della *Rules Cyclopeda* contiene altre regole per incantare oggetti magici (inclusi i costrutti) e offre suggerimenti riguardo i costrutti che non possono essere dissolti.

© 1999 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari.

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

## Simbolo

(2/2)

**Morte:** Uccide gli esseri con 75 punti ferita o meno; è innocua per quelli con più di 75 punti ferita.

**Discordia:** La vittima attacca i suoi alleati (se presenti), o subisce altrimenti gli stessi effetti dell'incantesimo del 4° livello *confusione*. Detti effetti continuano fino a quando non siano dissolti dall'incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo) o dall'incantesimo clericale *guarigione*.

**Paura:** La vittima fugge immediatamente dal simbolo per 30 round, a velocità di corsa (come la bacchetta).

**Follia:** La vittima impazzisce e non può attaccare, pronunciare incantesimi, né usare abilità speciali o oggetti. Può camminare, ma occorre accudirla con attenzione, altrimenti scappa. Tali effetti sono permanenti, fino a quando non siano dissolti da un incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo) o dall'incantesimo clericale *guarigione*.

**Sonno:** La vittima si addormenta ed è impossibile svegliarla. Si risveglierà naturalmente dopo 1d10+10 (11-20) ore, a meno che si faccia ricorso, per risvegliarla, ad un incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo).

**Stordimento:** colpisce gli esseri con 150 punti ferita o meno. La vittima resta stordita per 2d6 turni (come con l'incantesimo *parola incapacitante*).

N. Bertoli, G. Casadio, P. Vago - 2003 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Permanenza

(2/2)

una zona, già soggetta ad un'altra permanenza (o su una creatura che ne ha già due, o un'arma che ne ha già cinque), i due effetti si elidono a vicenda. Le armi possono ricevere fino a 5 volte la *permanenza*; quelle posteriori alla prima hanno il 25% di probabilità (non cumulative) di non risultare efficaci. In tal caso, l'arma viene distrutta completamente dal fallimento di una successiva permanenza. Di solito, la *permanenza* viene usata per rendere permanenti gli effetti dei seguenti incantesimi sugli esseri viventi: *individuazione del magico*, *protezione dal male*, *lettura dei linguaggi*, *lettura del magico*, *individuazione dell'invisibile* e *volare*. Per quanto concerne le zone, l'uso è frequente per gli incantesimi: *luce magica*, *creazione spettrale*, *confusione* e *nube mortale*. Il mago non ha bisogno di questo incantesimo per creare oggetti magici permanenti. Usare la *permanenza* per vincolare un incantesimo ad un oggetto non è la stessa cosa di incantare l'oggetto. Gli oggetti incantati sono più durevoli e permanenti degli oggetti che hanno meramente degli incantesimi permanentemente legati ad essi.

N. Bertoli, G. Casadio, P. Vago - 2003 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

## Cancello\*

(2/2)

eccellente ragione, può accadere che l'Immortale se ne vada immediatamente, disinteressandosi del problema. Se il motivo della chiamata è di vitale importanza per il mago e di un certo interesse per l'entità (a discrezione del DM) questa potrebbe fornire aiuto per un tempo limitato. L'incantesimo inverso, *chiudi cancello*, chiude un *cancello* creato dalla forma normale dell'incantesimo. Può essere usato, inoltre, per chiudere un *cancello* permanente che dia accesso ad un piano adiacente (come un vortice elementale). Ma è del tutto inefficace contro gli Immortali; non può, per esempio, allontanarli se decidono di rimanere.

N. Bertoli, G. Casadio, P. Vago - 2003 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Cambiaforma

(2/2)

richiede un intero round di concentrazione, ma il mago può cambiare forma a volontà per tutta la durata dell'incantesimo. Si noti che il mago acquisisce i difetti della nuova forma, nonché i suoi punti di forza. Per esempio, se il mago viene colpito da una spada +2, +5 contro i draghi dopo essersi trasformato in un drago, si deve applicare il bonus +5. L'effetto di questo incantesimo non può essere reso permanente ed è soggetto all'effetto di *dissolvi magie*. Per tutta la durata dell'incantesimo, il mago non può passare attraverso una *protezione dal male* o una *barriera anti-magia*.

N. Bertoli, G. Casadio, P. Vago - 2003 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

## Desiderio

(2/4)

le monete sul personaggio (sono 50 tonnellate d'oro!) e facendole sparire subito dopo. "Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente il potere dello sguardo di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti" è un *desiderio* formulato bene, ma che manca di equilibrio. I personaggi in grado di utilizzare questi incantesimi di alto livello sono già abbastanza potenti. Questo desiderio potrebbe risolversi nella crescita di una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio. Un *desiderio* non può mai essere usato per guadagnare punti esperienza o livelli di esperienza.

**Effetti possibili:** un *desiderio* correttamente formulato può essere usato per duplicare l'effetto di qualsiasi incantesimo dei maghi di 8° livello o inferiore, o di qualunque incantesimo clericale o druidico di 6° livello o inferiore, a discrezione del DM. Questo tipo di *desiderio* ha molte più probabilità di successo rispetto agli altri tipi. Questo incantesimo permette la creazione di oggetti magici fino a +5: l'oggetto così creato durerà 1d6 turni. Diversamente se il desiderio viene usato per danneggiare un'altra creatura, la vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. In caso di successo, la vittima subisce metà dei danni e l'altra metà si riflette *sul mago* (che può a sua volta tirare, ma con una penalità di -4). Se un *desiderio* può spostare senza danneggiare (ad esempio con un *teletrasporto* nella cella di una prigioniera) un'altra creatura, la vittima non ottiene tiri salvezza. Un *desiderio* può essere usato per guadagnare tesori, fino a un massimo di 50.000 MO per *desiderio*. Tuttavia, il mago perde 1 punto esperienza per MO del tesoro ottenuto e questa perdita non può essere

# Dungeons



# Dragons

## Lancia Incantesimo

(2/2)

multiple. La descrizione della situazione può essere complessa o semplice, ma deve essere in qualche modo limitata nell'effetto. L'elemento scatenante che provoca il lancio dell'incantesimo deve verificarsi entro un raggio di 36 m. Un incantesimo basato su un evento fuori portata è oltre la capacità di questa magia. Il bersaglio e l'effetto dell'incantesimo secondario devono sempre essere specificati e se vengono omessi dettagli necessari, l'incantesimo secondario non viene lanciato. *Lancia incantesimo* non ha una durata massima. Può restare attivo per secoli prima che quella determinata situazione si verifichi.

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

## Muro Prismatico

(2/3)

magico per rimuovere lo strato arancione, e così via). Se lanciati con successo, ogni incantesimo fa svanire dal muro il colore appropriato. Quando tutti gli strati sono scomparsi, anche il muro non esisterà più. Una persona con una *barriera anti-magia* attiva (incluso il mago che ha lanciato *muro prismatico*) non può passare attraverso il muro, ma un eventuale tentativo, comunque, non provoca danni, né alla *barriera anti-magia*, né al *muro prismatico*. Il *muro prismatico* si estende nel piano di esistenza più vicino (il Piano Etereo se lanciato nel Primo Piano), apparendo come un muro solido e indistruttibile, e non può essere superato neppure da un viaggio planare e dimensionale. I colori e gli effetti di un *muro prismatico* sono sempre gli stessi; una volta creato, il violetto è sempre il più vicino al mago. Gli effetti e i colori del *muro prismatico* sono riassunti sotto.

### Effetti del Muro Prismatico

**Rosso:** Blocca tutti i proiettili magici; infligge 12 punti di danno (non è concesso tiro salvezza)  
**Annullato da:** Qualunque freddo magico

**Arancione:** Blocca tutti i proiettili non magici; infligge 24 punti di danno (non è concesso tiro salvezza)  
**Annullato da:** Qualunque fulmine magico

**Dungeons**



**Dragons**

## Clonazione

(3/4)

amico mago del 34° livello che possiede mezzo chilo della carne del guerriero proprio per questa evenienza, lo clona. Quindi qualcun altro resuscita il guerriero. Il clone diventa consapevole del suo originale ed è forzato ad ucciderlo. Ha 34 giorni per farlo, un giorno per ogni livello di esperienza del suo creatore. Se ha successo nell'uccidere il suo originale, vive in pace; in caso contrario, impazzisce. Quando un clone impazzisce, la creatura originale perde in modo permanente un punto di Intelligenza e uno di Saggezza. L'originale corre anche il rischio di diventare pazzo (5% di probabilità al giorno, non cumulative). Se impazzisce, la creatura originale e il clone muoiono una settimana dopo, entrambi in modo irreversibile e non recuperabili neppure da un *desiderio*. Nota Speciale: se l'originale e il clone vengono tenuti su diversi piani di esistenza, non si verifica alcun caso di telepatia e il clone non si sente forzato ad uccidere il suo originale. Entrambi restano inconsapevoli della situazione. Tuttavia, se entrambi entrano nello stesso piano, la telepatia ha inizio e non può essere interrotta a meno di distruggere il clone o il suo originale.

**Altri cloni:** un clone di qualunque altra creatura vivente (non umana o semi-umana) viene chiamato simulacro. È necessario l'1% della carne dell'originale e il costo degli altri materiali ammonta a 500 MO per punto ferita dell'originale. Come per un clone normale, il tempo richiesto per completare un simulacro è di una settimana per Dado Vita dell'originale. Un simulacro ubbidisce sempre al

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Desiderio

(3/4)

recuperata magicamente. Un *desiderio* può essere usato per cambiare temporaneamente il punteggio di un'abilità da un minimo di 3 a un massimo di 18. Questo effetto dura solo 6 turni. I desideri possono anche essere usati per incrementare permanentemente i punteggi delle abilità, ma il costo è molto alto. Bisogna usare un numero di *desideri* pari al punteggio voluto. Tutti i *desideri* devono essere espressi nell'arco di una settimana. È possibile aumentare un'abilità di un solo punto alla volta. Per incrementare la Forza da 15 a 16, sono richiesti 16 desideri. Per aumentarla successivamente a 17, bisogna esprimere altri 17 desideri. I desideri non possono essere usati per abbassare permanentemente i punteggi delle abilità. Un *desiderio* non può aumentare il livello massimo dei personaggi umani; il 36° livello è un limite assoluto. Tuttavia, un *desiderio* può consentire ai semi-umani di guadagnare un Dado Vita aggiuntivo (per un massimo di 9 per gli halfling, 11 per gli elfi e 13 per i nani). Ciò influisce solo sui punti ferita e non cambia nessun altro punteggio (come i tiri per colpire, il numero di incantesimi per gli elfi, ecc.). Un *desiderio* può trasformare un semi-umano in umano o viceversa. Un simile cambiamento è permanente e il destinatario non diventa magico. Gli halfling e i nani diventano guerrieri dello stesso livello. Gli elfi diventano maghi o guerrieri (ma non entrambi), a scelta del mago che esprime il *desiderio*. Il personaggio così trasformato guadagnerà normalmente i livelli di esperienza. Un umano si trasforma in semi-umano dello stesso livello, ma non eccede il normale massimo razziale. Se un personaggio lancia un *desiderio* per cambiare la classe di un altro

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Muro Prismatico

(3/3)

**Giallo:** Blocca tutti gli attacchi con soffio; infligge 48 punti di danno (non è concesso tiro salvezza)  
**Annullato da:** Incantesimo *dardo incantato*

**Verde:** Blocca tutti gli incantesimi di individuazione (sfere di cristallo, ESP, ecc.); chiunque lo tocca deve effettuare un tiro salvezza contro veleno o morire

**Annullato da:** Incantesimo *passapareti*

**Blu:** Blocca tutti gli attacchi con veleni, gas e sguardo; chiunque lo tocca deve effettuare un tiro salvezza contro pietrificazione o essere pietrificato

**Annullato da:** Incantesimo *disintegrazione*

**Indaco:** Blocca tutte le cose; chiunque lo tocca deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi o viene trasportato in un piano esterno casuale e ha il 50% di probabilità di perdersi per sempre

**Annullato da:** Incantesimo *dissolvi magie*

**Violetto:** Blocca la magia di tutti i tipi; chiunque lo tocca deve effettuare un tiro salvezza contro bacchette o perde conoscenza e diventa pazzo (può essere curato solo con *guarigione* o *desiderio*)

**Annullato da:** Incantesimo *luce perenne*

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



# Dragons

## Desiderio

(4/4)

personaggio, la vittima (a propria scelta) può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con un bonus di +5 per resistere alla trasformazione. Un *desiderio* può a volte essere usato per cambiare i risultati di un evento passato. Ciò è normalmente limitato a eventi del giorno precedente. Una battaglia persa può essere vinta, o le perdite possono essere rese meno pesanti, ma disgrazie molto gravi non possono essere annullate completamente. La morte può diventare una sopravvivenza in fin di vita; una perdita permanente, può diventare temporanea. Il DM può avvertire i giocatori quando i loro *desideri* superano il limite di potenza dell'incantesimo (o la sua pazienza).

*Nota Importante:* Quando un effetto viene descritto come irreversibile "nemmeno con un *desiderio*", quella dicitura sostituisce tutto quanto detto qui. I *desideri* possono causare grandi problemi se non sono trattati con attenzione. Il DM deve vigilare affinché i *desideri* abbiano limiti ragionevoli altrimenti l'equilibrio del gioco ed il divertimento saranno completamente stravolti. Il DM non dovrebbe permettere *desideri* che alterano le basi del gioco (come un *desiderio* che determina che il soffio dei draghi non faccia danni). Più un *desiderio* è irragionevole e avido, meno probabile sarà che diventi reale.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2000 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Clonazione

(4/4)

suo creatore (il mago). Capisce tutti i linguaggi parlati dal mago. Entro un raggio di 3 m per livello del mago, può ricevere comandi telepatici se il creatore si concentra. Un simulacro è un mostro incantato e può essere bloccato con l'incantesimo *protezione dal male* o distrutto con *dissolvi magie* (con le consuete probabilità di successo). L'allineamento del simulacro è lo stesso del mago che lo ha creato, indipendentemente dall'allineamento dell'originale. La sua classe dell'armatura, il movimento, il morale e il numero di attacchi sono gli stessi dell'originale. Un simulacro ha solo il 50% dei Dadi Vita, punti ferita e danni per attacco dell'originale. Il DM tira 1d100 per ogni abilità speciale, che sarà presente nel simulacro se il risultato è compreso tra 1 e 50. Tuttavia, un simulacro appena cresciuto non ha mai nessuno degli incantesimi o abilità magiche della creatura originale. Se la creatura originale è viva, il simulacro non cresce oltre questo punto. Se l'originale muore (o è già morto), il simulacro continua ad aumentare le sue abilità, guadagnando un 5% alla settimana, fino a un massimo del 90% delle abilità dell'originale. Una volta completo, il DM tira ancora per vedere quali abilità speciali precedentemente mancanti sono state guadagnate, inclusi gli incantesimi e abilità magiche (usando il 90% delle probabilità per ciascuna abilità; tutte possono essere presenti).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2000 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Incantesimi dei Chierici (1/2)

1° Livello	Cura Malattie* Incantesimo del Colpire Localizzare un Oggetto Luce Perenne* Parlare con i Morti Scaccia Maledizioni*
Cura Ferite Leggere* Individuazione del Magico Individuazione del Male Luce Magica* Protezione dal Male Purificazione dei Cibi e dell'Acqua Resistenza al Freddo Scaccia Paura*	4° Livello Animare i Morti Creare Acqua Cura Ferite Gravi* Dissolvi Magie Metamorfosi dei Bastoni in Serpenti Neutralizza Veleno* Parlare con le Piante Protezione dal Male nel raggio di 3 m
2° Livello	5° Livello Comunicazione con gli Dei Creare Cibo Cura Ferite Critiche* Distruzione del Male Incantesimo del Comando* Resurrezione*
Benedizione* Blocca Persona* Incantare i Serpenti Individuazione dell'Allineamento* Parlare con gli Animali Resistenza al Fuoco Scoprire Trappole Silenzio nel raggio di 4,5 m	
3° Livello	
Crescita Animale Cura Cecità	

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Cura Ferite Leggere\*

(Cure Light Wounds\*)

C1

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Un qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo può sia guarire le ferite che rimuovere la paralisi o lo stordimento. Se usato per guarire, curerà 2-7 punti danno (1d6+1). Non guarirà nessuna ferita se verrà usato per curare la paralisi. Il chierico può anche usarlo su di sé, se lo desidera. Questo incantesimo non potrà mai aumentare il totale dei punti ferita di una creatura al di sopra dell'ammontare originale. Analogamente questo incantesimo può rimuovere gli effetti della fatica. Se usato in questo modo riduce il tempo necessario al riposo di 2-7 turni. Se questa riduzione arriva a zero o meno, tutti gli effetti della stanchezza cessano immediatamente. Quando viene invertito, questo incantesimo, *infliggi ferite leggere*, provoca 1d6+1 (2-7) punti danno ad ogni essere o personaggio toccato (non sono possibili tiri salvezza). Il chierico deve fare un normale tiro per colpire per infliggere questo danno.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Individuazione del Magico

(Detect Magic)

C1

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Ogni cosa nel raggio di 18 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, il chierico vedrà risplendere, nel raggio d'azione, tutti gli oggetti, persone e luoghi incantati dalla magia che sono visibili, non è previsto alcun tiro salvezza. Il brillio non dura molto. Per esempio: poco dopo aver lanciato questo incantesimo, un chierico entra in una stanza nella quale si trovano una porta chiusa magicamente, una pozione magica in un angolo e uno scrigno del tesoro contenete una bacchetta magica. Tutte le cose incantate risplenderanno, ma solo la porta e la pozione potranno essere viste; la luce della bacchetta è infatti celata dallo scrigno.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Individuazione del Male

(Detect Evil)

C1

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Ogni cosa nel raggio di 36 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, il chierico vedrà risplendere tutti gli oggetti stregati dal male nel raggio di 36 m. Farà anche risplendere ogni creatura che voglia far male al chierico e che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo. I reali pensieri della creatura non possono essere percepiti. Ricordate che allineamento Caotico non significa automaticamente Malvagio, sebbene molti mostri Caotici abbiano intenzioni malvagie. Trappole e veleni non sono né buoni, né malvagi, ma semplicemente pericolosi; questo incantesimo non li rivela.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Luce Magica\*

(Light\*)

C1

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Un volume di 9 m di diametro

Questo incantesimo crea una grossa sfera di luce, come se fosse emessa da una torcia luminosa o una lanterna. Se l'incantesimo viene lanciato su un determinato oggetto (come l'arma del chierico), la luce si muoverà con quell'oggetto. Se, invece, viene scagliato sugli occhi di una creatura, la vittima sarà obbligata ad effettuare un tiro salvezza contro incantesimi (comprese le creature dotate di infravisione). Nel caso in cui il tiro salvezza fallisca, la vittima rimarrà accecata dalla luce per la durata dell'incantesimo oppure finché l'effetto non viene annullato (si veda pag. 150 della *Rules Cyclopeda* per gli effetti della cecità). Se il tiro salvezza ha successo, la luce magica appare nell'aria alle spalle della vittima designata. Quando viene invertito, questo incantesimo, *tenebre magiche*, crea un'area di tenebre del diametro di 9 m. Tale area blocca ogni possibilità di vista, eccettuata l'infravisione. Le *tenebre magiche* possono annullare gli effetti di un incantesimo *luce magica*, ma possono a loro volta essere annullate da un altro incantesimo *luce magica*. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, *tenebre magiche* provoca cecità per la durata dell'incantesimo oppure finché non viene annullato. Se il bersaglio effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, eviterà detti effetti.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Protezione dal Male

(Protection from Evil)

C1

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Solo il Chierico

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del chierico (a meno di 2,5 cm). Finché dura l'incantesimo tutti gli attacchi contro il chierico avranno una penalità di -1 sul tiro per colpire, mentre il chierico potrà valersi di un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza. Inoltre, tutte le creature incantate non possono attaccare il chierico in corpo a corpo o mischia. (Una creatura si definisce incantata quando può essere colpita esclusivamente da armi magiche. Una creatura che possa essere colpita solo da un'arma d'argento, un licantropo per esempio, non è una creatura incantata. Qualsiasi creatura evocata o controllata magicamente, come un personaggio charmato, è anch'essa considerata incantata) La barriera quindi previene completamente tutti gli attacchi in mischia da parte di questo genere di esseri; tuttavia non protegge da attacchi portati con armi da lancio. Le creature incantate che usano armi da lancio soffrono sempre della penalità di -1 al tiro per colpire, ma possono comunque colpire il chierico. Questo incantesimo non influenza però l'incantesimo *dardo incantato* usato dai maghi. Se il chierico attacca (in corpo a corpo) una creatura incantata mentre l'incantesimo è in atto, il suo effetto cambia leggermente. Le creature incantate sono allora in grado di colpire il chierico, ma subiscono ancora la penalità al tiro per colpire; la penalità e le modifiche al tiro salvezza del chierico si applicano ancora, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Purificazione dei Cibi e dell'Acqua

(Purify Food and Water)

C1

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Vedi sotto

Questo incantesimo renderà commestibili e sicuri i cibi o l'acqua guasti o avvelenati. Purificherà una razione di cibo conservato (sia razioni speciali che standard), o 6 borracce d'acqua, o cibo normale per nutrire una dozzina di persone. Se lanciato su della fanghiglia, l'incantesimo farà depositare la terra, offrendo una polla d'acqua pura e limpida. L'incantesimo non influenza gli esseri viventi.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Resistenza al Freddo

(Resist Cold)

C1

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Tutti le creature entro 9 m

Quando questo incantesimo viene lanciato tutte le creature entro 9 m dal chierico potranno sopportare temperature congelanti senza danno. Inoltre, tutti i beneficiari riceveranno un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro attacchi a base di freddo. Infine, ogni ferita provocata dal freddo sarà ridotta di 1 per ogni dado di danno (ma con un minimo di 1 punto ferita per dado). La zona di effetto si sposterà con il chierico.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Scaccia Paura\*

(Remove Fear\*)

C1

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Un qualsiasi essere vivente

Quando il chierico lancia questo incantesimo e poi tocca una qualsiasi creatura vivente, la sua azione riuscirà a calmare l'essere e rimuoverà completamente ogni sua paura. Se la creatura in questione sta scappando a causa di un terrore indotto magicamente che normalmente non permette tiro salvezza, l'incantesimo *scaccia paura* può essere utile. Se il chierico lancia l'incantesimo su qualcuno colto dagli effetti di *terrore*, la vittima dovrà tentare un tiro salvezza contro incantesimi, aggiungendo però un bonus al tiro del dado uguale al livello di esperienza del chierico (fino ad arrivare ad un bonus massimo di +6). Se il tiro salvezza avrà successo, il terrore della vittima sarà annullato. A dispetto del livello del chierico o di qualunque bonus, un risultato di 1 determina sempre il fallimento. La forma inversa di questo incantesimo, *provoca paura*, mette in fuga ogni creatura per 2 turni. Per evitare tali effetti, la vittima può tentare un tiro salvezza contro incantesimi. L'incantesimo invertito ha un raggio d'azione di 36 m.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vigo - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Benedizione\*

(Bless\*)

C2

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Tutti coloro che si trovano in un'area di 36 mq

Questo incantesimo aumenta di +1 il morale degli esseri amici ed offre ad essi un bonus di +1 ai tiri per colpire ed ai tiri per infliggere ferite. È efficace soltanto sugli esseri che si trovano in un'area di 36 mq e soltanto se non sono ancora impegnati in un combattimento in mischia. Questo incantesimo, quando viene invertito, *maledizione*, penalizza di -1 il morale dei nemici, i loro tiri per colpire e per ferire. Per evitare tali penalità, ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Blocca Persona\*

(Hold Person\*)

C2

**Raggio d'Azione:** 54 m

**Durata:** 9 turni

**Effetto:** Paralizza fino a 4 esseri viventi

L'incantesimo *blocca persona* è efficace contro ogni essere umano, semi-umano o umanoide (per esempio bugbear, driadi, gnoll, hobgoblin, coboldi, uomini-lucertola, orchi, orchetti, spiritelli acquatici o folletti). Non ha alcun effetto contro i non-morti o gli esseri di dimensioni maggiori di quelle degli orchi. Ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta paralizzato per 9 turni. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo essere o contro un gruppo. Se viene lanciato contro un singolo essere, si applica al suo tiro salvezza una penalità di -2. Se lanciato contro un gruppo può colpire fino a 4 creature (a scelta del chierico), ma ai loro tiri salvezza non viene applicata alcuna penalità. La paralisi può essere rimossa solo dall'incantesimo inverso oppure da un incantesimo *dissolvi magie*. L'inverso di questo incantesimo, *incantesimo liberatore*, rimuove ogni forma di paralisi indotta dalla magia (attraverso incantesimi od oggetti) fino a un massimo di 4 vittime, ma non rimuove la paralisi da veleno. Non ha alcun altro effetto; ad esempio non rimuove gli effetti della paralisi dei ghouls.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Incantare i Serpenti

(Snake Charm)

C2

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 2-5 round oppure 2-5 turni

**Effetto:** Incanta 1 DV di serpenti per livello del Chierico

Grazie a questo incantesimo il chierico può incantare 1 Dado Vita di serpenti per ogni suo livello d'esperienza e non è consentito alcun tiro salvezza. Un chierico del 5° livello potrebbe quindi incantare un serpente da 5 DV oppure 5 serpenti da 1 DV ciascuno o qualsiasi altra combinazione fino ad un massimo di 5 Dadi Vita o meno. I serpenti colpiti si sollevano ed ondeggiando, ma non attaccano, a meno che non siano essi stessi attaccati. Se viene impiegato contro serpenti che stanno già attaccando, la durata di questa magia è di 1d4+1 (2-5) round; altrimenti la sua durata è di 1d4+1 (2-5) turni. Quando gli effetti dell'incantesimo svaniscono i serpenti tornano normali (ma con reazioni normali; non saranno automaticamente ostili).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Individuazione dell'Allineamento\*

(Know Alignment\*)

C2

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 1 round

**Effetto:** Una creatura che si trovi entro 3 m

Colui che lancia l'incantesimo può scoprire l'allineamento morale di un essere che si trovi entro 3 m da lui (Legale, Neutrale o Caotico). Può essere anche impiegato per scoprire l'allineamento morale di un oggetto o di una zona incantata (ovviamente se ciò è possibile, per esempio può essere utilizzato per scoprire l'allineamento di una spada magica o di un tempio). L'inverso di questo incantesimo, *occultamento dell'allineamento*, dura 1 turno per ogni livello di chi lo lancia e può essere rivolto all'indirizzo di qualsiasi essere, solo toccandolo. Non è concesso alcun tiro salvezza. Fino a quando durano gli effetti di questo incantesimo un chierico che tenti di scoprire l'allineamento dell'essere oggetto dell'incantesimo di occultamento, utilizzando il normale incantesimo *individuazione dell'allineamento*, otterrà una informazione errata. La stessa risposta errata sarà il risultato di ogni ulteriore tentativo del genere.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Parlare con gli Animali

(Speak with Animal)

C2

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Consente la conversazione fino ad una distanza di 9 m

Quando lancia questo incantesimo il chierico deve anche specificare il tipo di animale (ad esempio lupo). Per tutta la durata della magia, il chierico è in grado di parlare con tutti gli animali del tipo indicato, entro una distanza di 9 m; l'effetto si sposta con colui che ha pronunciato l'incantesimo. Il chierico può parlare con qualunque animale dello specifico tipo scelto, sia in forma normale che gigante, ma solo ad un tipo alla volta. Il chierico non può usare questo incantesimo per parlare con animali intelligenti e creature fantastiche. Le reazioni delle creature sono di solito favorevoli (bonus di +2 al tiro reazione) e, se la reazione è sufficientemente alta il chierico può chiedere loro un favore. Il favore richiesto deve essere comprensibile per l'animale e deve trattarsi di qualcosa che rientri nelle sue possibilità.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Resistenza al Fuoco

(Resist Fire)

C2

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Un essere vivente

L'essere sul quale è stato lanciato questo incantesimo non può essere danneggiato dal normale fuoco e calore per l'intera durata di esso. Inoltre ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro il fuoco di origine magica (soffio del drago, palla di fuoco, ecc.). Infine tutti i danni subiti a causa di tale tipo di fuoco vengono ridotti di 1 punto per ogni dado tirato (si badi bene però che ogni dado tirato produrrà sempre almeno 1 punto ferita). I danni inflitti dal soffio del drago rosso vengono ridotti di un punto per ogni Dado Vita della creatura (anche qui però, ogni Dado Vita infliggerà almeno 1 punto ferita).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Scoprire Trappole

(Find Traps)

C2

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 2 turni

**Effetto:** Le trappole entro 9 m emettono una luminosità bluastra

Questo incantesimo fa risplendere di una tenue luce bluastra tutte le trappole meccaniche e magiche, quando il chierico si avvicina entro 9 m da esse. Non rivela però di che tipo di trappole si tratti, né il modo per rimuoverle. Ricorda che un agguato non è una trappola, come non lo è un pericolo naturale, come le sabbie mobili.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Silenzio nel raggio di 4,5 m

(Silence 15' Radius)

C2

**Raggio d'Azione:** 54 m

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Sfera di silenzio del diametro di 9 m

L'area in cui viene lanciato questo incantesimo viene resa totalmente silenziosa. Per tutta la sua durata, nella zona colpita dai suddetti effetti, non è possibile né parlare, né lanciare incantesimi. L'incantesimo non impedisce però a chi si trova dentro l'area, di sentire i rumori prodotti fuori di essa. Se lanciato contro una creatura, la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi, oppure gli effetti dell'incantesimo si muoveranno con essa. Se il tiro salvezza ha successo, gli effetti dell'incantesimo rimangono nella zona dove è stato lanciato inizialmente e la vittima è liberissima di uscirne.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Crescita Animale

(Growth of Animal)

C3

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Raddoppia le dimensioni di un animale

Questo incantesimo è in grado di fare raddoppiare le dimensioni di un animale; normale o gigante. L'animale in conseguenza di ciò, si trova con la forza raddoppiata ed infligge un numero doppio di ferite. Può inoltre trasportare il doppio del peso normalmente consentitogli. L'incantesimo non può, però, mutare il comportamento della bestia, la sua classe di armatura, o i suoi punti ferita e non ha, infine, alcun effetto sulle razze di animali intelligenti, né sugli esseri fantastici.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Cura Cecità

(Cure Blindness)

C3

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Un essere vivente

Questa magia cura quasi ogni tipo di cecità, compresa quella provocata dagli incantesimi *luce magica* o *tenebre magiche* (sia normali che perenni). Non ha però alcun effetto contro la cecità provocata da una maledizione.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Cura Malattie\*

(Cure Disease\*)

C3

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Un essere vivente entro il raggio d'azione

Questo incantesimo è in grado di guarire qualunque essere vivente da una malattia come quelle provocate dalle mummie o dalla fanghiglia verde. Se lanciato da un chierico dell'11° livello, o più, è addirittura in grado di guarire dalla licanthropia. L'inverso di questo incantesimo è *infliggi malattie* che contagia la vittima con una malattia terribile e devastante, a meno che questa non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi. La vittima colpita dalla malattia subisce una penalità di -2 su tutti i tiri per colpire. Inoltre, le ferite della vittima non possono essere curate con la magia e il decorso naturale è due volte più lungo del normale. La malattia risulterà fatale entro 2d12 (2-24) giorni a meno che non venga rimossa dall'incantesimo *cura malattie*.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Incantesimo del Colpire

(Striking)

C3

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 turno

**Effetto:** 1d6 di bonus ai danni inflitti da un'arma

Questo incantesimo consente ad un'arma di infliggere 1-6 punti ferita addizionali per ogni attacco (come un *bastone magico del colpire*). L'arma continua ad infliggere tali danni addizionali per ogni colpo andato a segno, finché durano gli effetti della magia. Detto bonus, però, non si applica ai tiri per colpire, ma solo a quelli per i danni. Se viene lanciato su un'arma normale, con essa si potranno colpire anche gli esseri che possono essere danneggiati solo da armi magiche, infliggendo loro 1-6 punti ferita per ogni colpo andato a segno (non si prendono in considerazione i normali danni provocati dall'arma, poiché si applicano, in tal caso, solo i danni magici). L'incantesimo è limitato a oggetti non viventi (anche non strettamente "armi"), non può essere usato per aumentare i danni di nessuna creatura (anche quelle non viventi, come i golem).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Localizzare un Oggetto

(Locate Object)

C3

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Localizza un oggetto entro il raggio d'azione

Il chierico lancia questo incantesimo per trovare un oggetto all'interno del raggio d'azione. Perché l'incantesimo sia efficace, bisogna che il chierico sappia esattamente come sia fatto l'oggetto. Un tipo comune di oggetto, come una rampa di scale, può essere individuata facilmente da questo incantesimo. L'incantesimo punterà al più vicino oggetto del tipo desiderato che si trovi entro la distanza utile, indicando la direzione ma non la distanza. Per trovare oggetti specifici il chierico deve conoscerne esattamente l'aspetto (dimensioni, forma, colore, ecc.). L'incantesimo non è in grado di localizzare una creatura.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Luce Perenne\*

(Continual Light\*)

C3

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Sfera di luce del diametro di 18 m

Questo incantesimo crea una sfera di luce, luminosa come quella del giorno, del diametro di 18 m. Tale luce persiste fino a quando non vengono lanciati contro di essa *dissolvi magie* o *tenebre persistenti*. Le creature penalizzate quando si trovano alla luce del giorno subiscono le stesse penalità di fronte al presente incantesimo (per esempio, i goblin, che soffrono di una penalità di -1 sul tiro per colpire alla luce del giorno, soffrono della stessa penalità sotto l'effetto di *luce perenne*). L'incantesimo può essere indirizzato su una zona, su un oggetto, o su una creatura; può anche essere lanciato direttamente sugli occhi di una creatura così da accecarla. Se viene lanciato in quest'ultimo modo, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta accecata fino a quando gli effetti della magia non vengono rimossi. Se il tiro salvezza ha successo, il globo apparirà ugualmente, ma rimarrà nel luogo dove è stato generato, e la vittima designata non subirà nessuna conseguenza. L'inverso di questo incantesimo, *tenebre persistenti*, crea una zona totalmente buia delle stesse dimensioni. In tale zona non hanno effetto le torce, le lanterne, e persino l'incantesimo *luce magica*, e l'infravisione non possono penetrarla. Un incantesimo *luce perenne* tuttavia, lo annullerà. Se pronunciato contro gli occhi di una creatura, questa deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta cieca con gli stessi effetti di cecità del normale *luce perenne* fino a quando gli effetti della magia non vengono rimossi. Un incantesimo *luce perenne* può cancellare i suoi effetti.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Parlare con i Morti

(Speak with the Dead)

C3

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** 1 round per livello del Chierico

**Effetto:** Il Chierico può porre tre domande

Per mezzo di questa magia il chierico può porre tre domande allo spirito di un morto, se il corpo si trova entro il raggio d'azione. I chierici del 6° e 7° livello possono contattare solo spiriti morti recentemente (fino ad un massimo di 4 giorni). I chierici dall'8° al 14° livello hanno maggiori poteri (possono infatti contattare spiriti di persone morte da 4 mesi), quelli di livello dal 15° al 20° ancora di più (fino a 4 anni dalla morte). I chierici di 21° livello o più non subiscono limitazioni di tempo. Lo spirito risponde sempre in una lingua nota a chi lo interroga, ma può offrire spunti di conoscenza solo fino al momento della sua morte. Se l'allineamento morale dello spirito e quello del chierico sono uguali, le risposte dello spirito saranno chiare e brevi; se invece i due sono di diverso allineamento morale lo spirito può rispondere anche per enigmi o indovinelli.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Scaccia Maledizioni\*

(Remove Curse\*)

C3

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Rimuove una qualsiasi maledizione

Questo incantesimo è in grado di eliminare una maledizione, sia che gravi su un personaggio, su un oggetto o su una certa zona. Alcune maledizioni, specie quelle che gravano sugli oggetti magici, possono essere rimosse solo temporaneamente, a discrezione del DM; per eliminare permanentemente tali maledizioni occorre un incantesimo *distruzione del male*, (oppure un incantesimo *scaccia maledizioni*, ma solo se pronunciato da un chierico o un mago di alto livello, sempre a discrezione del DM). Questo incantesimo è inefficace se chi ha lanciato la maledizione è di livello superiore (o ha più DV) di chi lancia *scaccia maledizioni*. L'inverso di questo incantesimo, *maledizione*, infligge una penalità o una disgrazia alla vittima. Le maledizioni trovano limite solo nella fantasia del giocatore che le lancia, ma se questi tenta di lanciare una maledizione troppo potente il DM può decidere di farla ricadere sul suo stesso personaggio! Alcuni limiti consigliati sono i seguenti: penalità di -4 ai tiri per colpire; penalità di -2 ai tiri salvezza; requisito primario dimezzato; penalità di -4 ai tiri reazione degli altri. Per evitare gli effetti della maledizione la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Animare i Morti

(Animate Dead)

C4

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea zombi o scheletri

Questo incantesimo consente al chierico di creare ed animare zombi e scheletri incantati, usando come materiali dei normali scheletri o dei corpi morti che si trovano nel raggio d'azione. Questi non-morti animati obbediscono al chierico fino a quando non vengono distrutti da un altro chierico o da un incantesimo *dissolvi magie*. Per ogni livello del chierico può essere animato 1 Dado Vita di non-morti. Gli scheletri così animati hanno lo stesso numero di Dadi Vita dell'essere cui appartenevano, gli zombi invece ne hanno 1 in più. I livelli dei personaggi non vengono presi in considerazione: nei riguardi di questo incantesimo tutti gli umani e semi-umani sono creature con 1 DV, così i resti di un ladro del 9° livello possono essere animati come zombi con 2 DV. Gli esseri animati non dispongono di alcun incantesimo, ma sono immuni agli effetti degli incantesimi del *sonno* e dello *charme* ed ai veleni. I chierici Legali devono avvalersi di questo incantesimo solo per buoni propositi. Animare i morti è di solito un atto Caotico.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Creare Acqua

(Create Water)

C4

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Crea una sorgente magica

Adoperando questa magia il chierico è in grado di far sgorgare una sorgente incantata dal pavimento o da una parete. La sorgente zampillerà per un'ora creando acqua sufficiente a 12 uomini ed alle loro cavalcature (per un giorno, circa 200 litri). Per ogni livello del chierico superiore all'8°, sgorgherà dalla sorgente acqua sufficiente per altri 12 uomini e relative cavalcature; quindi un chierico del 10° livello può creare acqua per 36 uomini ed i loro cavalli. Il chierico non deve creare la massima quantità d'acqua, se non vuole. Potrebbe voler creare una sorgente che zampillerà per mezz'ora o solo pochi minuti; il giocatore deve solo dire al DM quanti litri vuole creare con l'incantesimo, fino al massimo consentito.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Cura Ferite Gravi\*

(Cure Serious Wounds\*)

C4

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Un qualsiasi essere vivente

Questa magia è simile a *cura ferite leggere*, ma è in grado di risanare un essere vivente per 2d6+2 (4-14) punti ferita (oltre che rimuovere gli effetti della paralisi, della fatica e dello stordimento). L'inverso di questo incantesimo, *infliggi ferite gravi*, infligge 2d6+2 punti di danno ad ogni essere o personaggio toccato (senza che si possa effettuare un tiro salvezza). Per provocare tali ferite è sufficiente che il chierico tocchi il bersaglio con un normale tiro per colpire.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Dissolvi Magie

(Dispel Magic)

C4

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Distrugge gli incantesimi in un cubo di lato 6 m

Questo incantesimo distrugge gli effetti degli altri incantesimi in un volume cubico di 6 x 6 x 6 m. Non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici. *Dissolvi magie* non ha effetti su maledizioni, comandi o imposizioni. Gli effetti di incantesimi creati da personaggi (sia chierici, che druidi, maghi o elfi) di livello uguale o inferiore a quello del chierico che pronuncia *dissolvi magie*, vengono distrutti immediatamente ed automaticamente. Invece gli effetti creati da incantesimi lanciati da personaggi di livello superiore possono non essere annullati. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza fra i due personaggi. Per esempio, un chierico del 7° livello che tenta di dissolvere un incantesimo *ragnatela* creato da un mago del 9° livello avrebbe il 10% di probabilità di fallimento. *Dissolvi magie* non ha effetto sugli oggetti magici (come pergamene, spade magiche, ecc.). Tuttavia può annullare gli effetti di un oggetto magico quando questo viene usato (un chierico può lanciare *dissolvi magie* sulla vittima di un *anello del controllo degli umani* e spezzare così il controllo in atto). *Dissolvi magie* termina gli effetti non permanenti prodotti da oggetti magici. Non influisce invece sugli effetti permanenti. Per esempio non ha effetto su una *scopa volante* o su un *golem*. Termina invece l'invisibilità prodotta da un *anello dell'invisibilità*, rispedisce un elementale evocato al suo piano di esistenza, termina lo spavento provocato dai *tamburi del panico*. Nel caso di iniziativa contemporanea *dissolvi magie* può annullare gli effetti di incantesimi istantanei (per esempio *palla di fuoco* può essere annullata in caso di un contemporaneo lancio di *dissolvi magie*).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Metamorfosi dei Bastoni in Serpenti

(Sticks to Snakes)

C4

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Fino a 16 bastoni

Questa magia trasforma 2d8 bastoni in serpenti (descritti sotto), tali serpenti possono essere velenosi (ogni serpente ha il 50% di probabilità di esserlo; il DM tira 1d6 per ogni serpente; con un risultato di 1-3, il serpente è velenoso). Essi obbediscono agli ordini del chierico, ma si ritrasformano in bastoni quando vengono uccisi oppure quando svaniscono gli effetti della magia.

#### Serpenti:

NA 2d8 (2d8); CA 6; DV 1; ATT 1 morso; F 1d4; MV 27 m (9 m); TS G1; ML 12; T nessuno; AL Neutrale; ATT speciali veleno (50% di possibilità per ogni serpente di essere velenoso); PX 10 (non velenoso) o 13 (velenoso).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Neutralizza Veleno\*

(Neutralize Poison\*)

C4

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Un essere, un contenitore o un oggetto

Questa magia rende innocuo il veleno, sia che si trovi in un essere, sia in un contenitore (come una bottiglia), oppure sopra un oggetto (ad esempio una cassa). Se pronunciato entro 10 round dall'avvelenamento è anche in grado di riportare in vita vittime uccise dal veleno! L'incantesimo è efficace contro tutti i veleni presenti nel momento in cui è pronunciato, ma non può guarire alcuna ferita (non può quindi far risorgere una vittima avvelenata, che tuttavia sia morta per le ferite riportate). L'inverso di questo incantesimo, *crea veleno*, può essere lanciato a contatto, contro un essere o un contenitore. Ma non può essere lanciato contro un altro tipo di oggetto. La vittima deve immediatamente effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore avvelenata. Se l'incantesimo viene diretto contro un contenitore, il suo contenuto diventa avvelenato, e non è concesso alcun tiro salvezza anche se il contenitore o il contenuto hanno natura magica (come le pozioni). (Ovviamente quando qualcuno berrà questi liquidi avvelenati, avrà la possibilità di effettuare un tiro salvezza). Ricordate che usare *crea veleno* o l'avvelenamento in generale, è generalmente un atto Caotico.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Parlare con le Piante

(Speak with Plants)

C4

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 3 turni

**Effetto:** Tutte le piante entro 9 m

Questo incantesimo consente al chierico di parlare con le piante come se si trattasse di esseri intelligenti. Può richiedere loro un semplice favore, e le piante lo eseguiranno se è in loro potere comprenderlo ed eseguirlo. Questo incantesimo può essere usato per consentire al chierico ed al gruppo di passare attraverso vegetazioni intricate, altrimenti inaccessibili. Consente inoltre di comunicare con mostri vegetali (come gli uomini-albero).

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Protezione dal Male nel raggio di 3 m

(Protection from Evil 10' Radius)

C4

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Area di 6 m di diametro

Questo incantesimo serve come protezione contro gli attacchi portati da chiunque nei confronti delle creature protette (quelle che si trovano nel raggio di 3 metri dall'incantatore al momento del lancio). Se una creatura protetta esce dall'area d'effetto perde i benefici dell'incantesimo e non può più riguadagnarli se ci rientra. Ogni essere protetto ottiene un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza, mentre gli attacchi contro di esso sono penalizzati di -1 sui tiri per colpire, finché durano gli effetti dell'incantesimo. Inoltre gli esseri incantati non possono attaccare in corpo a corpo coloro che sono protetti. (Una creatura incantata è una qualsiasi creatura che è magicamente evocata o controllata, come un personaggio charmato oppure una che è immune alle armi normali. Una creatura che può essere colpita solo da armi d'argento, un lupo mannaro per esempio, non è una creatura incantata). Se chiunque sotto l'effetto dell'incantesimo attacca una creatura incantata, farà sì che l'incantesimo non sia più in grado di proteggere il gruppo dagli attacchi in corpo a corpo, però continueranno ad applicarsi sia il bonus ai tiri salvezza, che la penalità ai tiri per colpire, come specificato sopra. Chi attacca coloro che sono protetti dall'incantesimo, incluse le creature incantate, può agire con la magia o con armi da lancio. Rimarrà comunque la penalità di -1 ai tiri per colpire, ma è l'unica penalità applicabile.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Comunicazione con gli Dei

(Commune)

C5

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 3 turni

**Effetto:** Tre domande

Questo incantesimo consente al chierico di porre domande agli esseri ultraterreni (forze della natura, grandi spiriti, o Immortali leggendari che il DM ha creato per la Campagna). Egli può porre fino a 3 domande alle quali verrà risposto con un "sì" o con un "no". In ogni caso il chierico può comunicare solo una volta la settimana. Se l'incantesimo viene adoperato troppo spesso, il DM può limitarne l'uso ad una sola volta al mese. Una volta all'anno è consentito al chierico porre un numero doppio di domande. Il DM potrebbe stabilire che ciò debba accadere nel giorno più significativo per la divinità a cui si rivolge colui che pone le domande.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Creare Cibo

(Create Food)

C5

**Raggio d'Azione:** 3 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Crea cibo per 12 uomini o più

Questa magia crea cibo sufficiente a sfamare per un giorno 36 uomini oppure 18 cavalli (ogni cavallo conta come 2 uomini). Per ogni livello del chierico oltre il 10° possono essere sfamati altri 36 uomini. Il chierico non deve creare la massima quantità di cibo, se non vuole; può anche crearne un quantitativo minore. Il cibo creato va a male dopo 24 ore, perciò è impossibile fare scorta del cibo creato con questo incantesimo.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

### Cura Ferite Critiche\*

(Cure Critical Wounds\*)

C5

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Un qualsiasi essere vivente

Questa magia è simile a *cura ferite leggere*, ma è in grado di risanare un essere vivente per 3d6+3 (6-21) punti ferita (oltre che rimuovere gli effetti della paralisi, della fatica e dello stordimento). L'inverso di questo incantesimo, (*infliggi ferite critiche*), infligge 3d6+3 (6-21) punti di danno ad ogni essere vivente o personaggio toccato (senza che si possa effettuare un tiro salvezza). Per provocare tali ferite è sufficiente che il chierico tocchi il bersaglio con un normale tiro per colpire.

N. Berlin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Distruzione del Male

(*Dispel Evil*)

C5

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 turno

**Effetto:** Mostri incantati o non-morti, oppure una maledizione o uno charme.

Questo incantesimo è efficace contro tutti i mostri non-morti ed incantati (evocati, controllati ed animati) che si trovino entro il raggio d'azione. Tali mostri vengono distrutti a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza contro incantesimi (un tiro per ogni mostro). Se lanciato su una sola creatura, si applica una penalità di -2 al tiro salvezza relativo. Le creature provenienti da altri piani di esistenza, se falliscono il tiro salvezza, vengono fatte svanire (cioè forzate a tornare al piano di esistenza da cui provengono). Anche se i suddetti tiri salvezza hanno successo, gli esseri colpiti dall'incantesimo devono abbandonare la zona e devono restarne a distanza fino a quando il chierico resta concentrato, senza muoversi. Questo incantesimo può anche rimuovere la *maledizione* che grava su un oggetto oppure può essere impiegato per rimuovere ogni sorta di *charme*.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

97

## Incantesimo del Comando\*

(1/2)

(*Quest\**)

C5

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** Speciale

**Effetto:** Costringe un essere vivente ad eseguire un ordine

Questa magia costringe l'essere sul quale è lanciata ad eseguire un certo compito o una impresa a seconda dei comandi del chierico. Per evitare tale effetto la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Alcuni tipici compiti che possono essere affidati alla vittima sono: uccidere un mostro, recuperare un prigioniero, procurarsi un oggetto magico da riportare al chierico o compiere un pellegrinaggio. Se il compito è impossibile o suicida, l'incantesimo non ha alcun effetto. A missione compiuta, l'incantesimo svanisce. L'incantesimo forza la vittima ad intraprendere il compito, ma non la obbliga ad essere d'accordo con quanto è comandato. Una volta che l'incarico è compiuto, la vittima potrebbe esigere vendetta dal chierico, ciò dipende dalle circostanze dell'avventura. Ogni vittima che rifiuti di eseguire il compito assegnato, viene *maledetta*, fino a quando non si sottometta ed inizia, o prosegue, l'impresa assegnata. Il tipo di *maledizione* viene deciso dal DM, ma deve essere di potenza doppia rispetto alle normali maledizioni. L'inverso di questo incantesimo, *libera dai comandi*, può essere adoperato per eliminare un *comando* indesiderato, o una *maledizione* da esso derivante.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

98

## Resurrezione\*

(1/2)

(*Raise Dead\**)

C5

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Agisce sul corpo di un umano o di un semi-umano

Questo incantesimo consente al chierico di far risorgere un qualunque umano, nano, halfling o elfo. Il corpo deve essere presente e se parte di esso è perduta, il personaggio risorto potrà restare mutilato. I chierici del 10° livello possono far risorgere corpi morti fino a 4 giorni prima. Per ogni livello oltre il 10° si aggiungono 4 giorni in più. Quindi un chierico del 12° livello è in grado di far risorgere un corpo morto 12 giorni prima. Il risorto torna in vita con 1 punto ferita, e non può combattere, né lanciare incantesimi, né usare le sue abilità, trasportare carichi pesanti, né spostarsi a più della metà della sua normale velocità. Queste limitazioni spariscono dopo due intere settimane di completo riposo a letto e tale guarigione non può essere abbreviata con l'uso della magia. Questo incantesimo può anche essere lanciato contro un mostro non-morto che si trovi entro il raggio d'azione. L'essere viene ucciso, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Ma se si tratta di un vampiro, sarà solo costretto ad assumere la sua forma gassosa e a fuggire, ritirandosi a riposare nella sua bara. Quando viene lanciato ad un non-morto con più Dadi Vita di un vampiro, questo incantesimo infligge 3d10 (3-30) punti di danno.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

99

## Sciame di Insetti

(*Insect Plague*)

C5

**Raggio d'Azione:** 144 m

**Durata:** 1 giorno

**Effetto:** Crea uno sciame del raggio di 9 m

Questa magia evoca un enorme sciame di insetti. Lo sciame oscura la vista e allontana gli esseri con meno di 3 Dadi Vita (senza che sia possibile effettuare tiro salvezza). Lo sciame si sposta ad una velocità massima di 6 m per round, finché si trova nel raggio d'azione dell'incantesimo, nella direzione voluta dal chierico. Per controllare lo sciame, il chierico deve concentrarsi, senza muoversi. Se viene disturbato, la concentrazione si interrompe, lo sciame si scioglie e l'incantesimo svanisce. Questo incantesimo può funzionare solo all'aperto.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

99

## Vista Rivelante

(*Truesight*)

C5

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 1 round + 1 round per livello del Chierico

**Effetto:** Svela ogni particolare

Quando viene pronunciato questo incantesimo, il chierico è in grado di vedere chiaramente ogni cosa nel raggio di 36 m. Si tratta di un incantesimo piuttosto potente; il chierico può vedere ogni oggetto o essere che sia nascosto, invisibile o eterico, come se impiegasse l'incantesimo dei maghi *individuazione dell'invisibile*. Inoltre può vedere nella loro reale forma, senza possibilità di errore, qualunque porta segreta, così come tutte le cose e gli esseri viventi che non appaiono nella loro reale natura, trasformati, mascherati o altro. Infine può "vedere" l'allineamento morale, l'esperienza (cioè il livello) ed il potere (cioè i Dadi Vita).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

100

## Animare Oggetti

(*Animate Objects*)

C6

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Fa muovere gli oggetti

Questo incantesimo consente al chierico di far muovere ed attaccare degli oggetti non viventi e non magici. Esso non funzionerà su oggetti magici. Può essere animato qualunque oggetto fino a un peso di 200 kg (4.000 monete, all'incirca il peso di due uomini), oppure una serie di piccoli oggetti il cui peso totale non superi quello consentito. Il DM deve decidere il movimento, il numero di attacchi, i danni e gli altri dettagli relativi al combattimento di tali oggetti animati. Per esempio una statua di dimensioni umane potrebbe avere un movimento di 1 m per round, attaccare una volta per round, infliggere 2d8 (2-16) punti ferita ed avere CA 1. Una sedia avrebbe soltanto CA 6 ma potrebbe spostarsi sulle sue quattro zampe di 54 m per round ed attaccare 2 volte per round, infliggendo 1d4 punti ferita per attacco. Tutti gli oggetti in questione hanno le stesse probabilità di colpire del chierico che li ha animati.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

101

## Barriera\*

(*Barrier\**)

C6

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 12 turni

**Effetto:** Crea dei martelli roteanti

L'incantesimo crea una barriera magica in una zona del diametro di 9 m, alta fino a 9 m. La *barriera* è un vero e proprio muro di martelli danzanti e roteanti, ovviamente pericolosa per chiunque venga in contatto con essa e non può essere lanciata in uno spazio occupato da un altro oggetto o una creatura. Chiunque attraversi la barriera subisce 7d10 (7-70) punti ferita dai martelli roteanti (senza possibilità di tiro salvezza). Viene spesso usato per bloccare un passaggio o un ingresso. L'inverso dell'incantesimo (*rimozione di barriera*) distruggerà una qualsiasi *barriera* creata da un chierico. Può anche essere impiegato per distruggere gli effetti degli incantesimi dei maghi *muro di ghiaccio*, *muro di fuoco*, *formastoffa*, *formalegno* o *muro di pietra*. Non ha alcun effetto su *muro di ferro*, *formapietra*, *formafferro* o *formacciaio*.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

102

## Creare Animali Normali

(*Create Normal Animals*)

C6

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 10 turni

**Effetto:** Crea 1-6 animali fedeli al Chierico

Questo incantesimo permette al chierico di creare dal nulla degli animali normali. Questi appaiono in un punto prescelto (entro 9 m), ma in seguito possono essere mandati (a comando) fino a 72 m di distanza dal chierico. Gli animali capiscono gli ordini del chierico ed obbediscono. Se viene loro ordinato, combattono ed eseguono altre azioni (trasporto, osservazione, ecc.) al meglio delle loro possibilità. Sono, però, del tutto normali e possono attaccarsi fra di loro se le istruzioni non sono esattamente formulate. Il chierico può decidere il numero, ma non la specie. Questa è scelta dal DM o determinata casualmente. È possibile far apparire 1 animale grosso (elefante, ippopotamo, ecc.), 3 di medie dimensioni (orsi, grandi felini, ecc.) o 6 piccoli (lupi, babbuini delle rocce, ecc.). Non si possono creare animali giganteschi. Gli animali spariscono al termine della durata dell'incantesimo o quando vengono uccisi.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

103

## Guarigione

(*Cureall*)

C6

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Cura qualsiasi ferita o malattia

È il più potente degli incantesimi di guarigione. Quando è usato per curare delle ferite, le guarisce quasi completamente, lasciando non curati solo 1d6 punti ferita. (Ripristina i punti ferita totali della vittima, poi tira 1d6 e sottrae il risultato dal totale). Invece che curare le ferite può annullare una maledizione, neutralizzare un veleno, curare la paralisi, una malattia, la cecità e perfino annullare gli effetti di un incantesimo *demenza precoce*. Tuttavia, può curare solo uno di tali effetti. Se il soggetto soffre di due o più affezioni (ad esempio alcune ferite e una maledizione), il chierico deve indicare quale viene curata. Se pronunciato sul soggetto di un incantesimo *resurrezione*, elimina la necessità delle 2 settimane di riposo a letto. Il soggetto può agire subito normalmente. Questa è l'unica forma di cura magica che funzionerà su una creatura appena risorta.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

104

## Incantesimo del Ritorno

(Word of Recall)

C6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Teletrasporta il Chierico al suo rifugio

Simile all'incantesimo *teletrasporto* dei maghi, questo incantesimo trasporta il chierico e tutto l'equipaggiamento che indossa (ma non eventuali altre creature) fino alla sua residenza, non importa quanto distante essa sia. Il chierico deve avere una dimora permanente (ad esempio un castello) dotata di una stanza di meditazione; questa stanza è la destinazione dell'incantesimo. Il chierico ottiene automaticamente l'iniziativa durante il round nel quale viene lanciato l'incantesimo a meno che non sia colto di sorpresa.

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Individuazione della Corretta Via

(Find the Path)

C6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 6 turni + 1 per livello del Chierico

**Effetto:** Mostra la via fino ad un luogo

Quando lancia questo incantesimo il chierico deve pronunciare il nome di uno specifico luogo, anche se non vi è mai stato prima. Per tutta la durata della magia il chierico sente di conoscere la direzione nella quale si trova il luogo da lui nominato. Inoltre diventa magicamente consapevole di ogni conoscenza speciale che è necessaria per raggiungere tale luogo; per esempio diventa a lui nota la posizione di eventuali porte segrete, parole d'ordine, e così via. Quando l'efficacia termina, il chierico ricorda solo una vaga indicazione della direzione verso il luogo. Tutte le altre informazioni speciali sono dimenticate. L'incantesimo è istantaneamente annullato se il chierico tenta di annotare o divulgare ad altri queste speciali conoscenze. Questo incantesimo viene spesso adoperato per trovare la più breve via di fuga.

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Parlare con i Mostri\*

(Speak with Monsters\*)

C6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 1 round per livello del Chierico

**Effetto:** Permette di conversare con qualsiasi mostro

Questo incantesimo consente al chierico di porre domande a qualsiasi essere vivente o non-morto, che si trovi entro 9 m da lui. Perfino i mostri non intelligenti sono in grado di comprendere ciò che dice il chierico e gli rispondono. I mostri che stanno discorrendo con il chierico non lo attaccano fintanto che la conversazione prosegue, ma si difenderanno o fuggiranno se attaccati a loro volta, e questa azione da parte del chierico farà terminare immediatamente gli effetti dell'incantesimo. Il chierico può porre solo una domanda per round e l'incantesimo ha una durata pari ad un round per ogni livello del chierico. L'inverso di questo incantesimo, *incantesimo di Babele*, ha un raggio d'azione di 18 m, una durata di 1 turno per ogni livello del chierico e colpisce un bersaglio nell'area d'effetto. Per evitare gli effetti di questa magia la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -2. Se il tiro salvezza fallisce, la vittima, per tutta la durata della magia, non può essere compresa da nessun altro essere. Persino segnali fatti con le mani, note scritte, telepatia e tutte le altre forme di comunicazione, risulteranno confuse ed incomprensibili. Questo fatto non interferisce minimamente con la capacità della vittima di lanciare incantesimi (se presente), ma impedisce l'uso di molti oggetti magici che si attivano con parole d'ordine, trasformando queste in balbettii incomprensibili.

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Servo Fluttuante

(Aerial Servant)

C6

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 1 giorno per livello del Chierico

**Effetto:** Il servo recupera un oggetto o un essere vivente

I servi fluttuanti sono umanoidi molto intelligenti, che vivono su un piano elementale. Con l'incantesimo, il chierico evoca uno di questi esseri che appare all'istante. A questo punto il chierico deve descrivere al servo un oggetto o un essere vivente e dove si trova, altrimenti questi se ne va. Non appena ha avuto le informazioni relative alla descrizione e localizzazione, il servo fluttuante parte alla ricerca dell'oggetto o dell'essere indicato, per riportarlo al chierico. Per adempiere al suo compito impiega tutto il tempo necessario, fino ai limiti della durata dell'incantesimo. Se l'incantesimo termina prima che l'incarico sia compiuto, anche se il servo fluttuante sta già riportando indietro al chierico l'oggetto o la creatura richiesta, il compito si considera fallito. Si veda sotto per ulteriori dettagli. La Forza del servo fluttuante è pari a 18 ed egli può facilmente trasportare fino a 250 kg (5.000 monete). Può assumere consistenza eterea quando lo desidera, potendo quindi accedere a molti luoghi altrimenti inaccessibili. Tuttavia non può oltrepassare la barriera dell'incantesimo *protezione dal male*. Se non riesce a portare a termine il suo compito entro i limiti di durata dell'incantesimo, viene colto da pazzia e si mette alla ricerca del chierico che lo ha evocato per attaccarlo. Si veda il Capitolo 14 (*Rules Cyclopedia*) per una descrizione completa del servo fluttuante.

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Desiderio

(Wish)

(1/4)

C7

**Raggio d'Azione:** Speciale

**Durata:** Speciale

**Effetto:** Speciale

Desiderio è l'incantesimo più potente che un chierico possa avere. Non si trova mai su una pergamena, ma può trovarsi da altre parti (in un anello, per esempio) in rari casi. Solo i chierici del 36° livello e con 18 (o più) di Saggezza possono lanciare l'incantesimo *desiderio*.

*Pronunciare il desiderio:* il giocatore deve dichiarare o scrivere l'esatto *desiderio* espresso dal personaggio. La formulazione è molto importante. L'effetto si verifica sempre, indipendentemente dalle intenzioni del chierico. Il DM dovrebbe cercare di mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di un *desiderio*. Se espresso con buone intenzioni, anche un *desiderio* formulato male potrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se il *desiderio* indica avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni differenti. Se necessario, il DM può anche respingere il *desiderio* e questo non produrrà alcun effetto. Ogni volta che un *desiderio* fallisce o viene interpretato male, il DM dovrebbe spiegare (alla fine del gioco) il problema. Seguono alcuni esempi di desideri sbagliati: "Voglio sapere tutto di questo dungeon", potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del personaggio di tutto il dungeon per un solo secondo e poi dimenticarlo tutto. "Desidero un milione di monete d'oro" potrebbe essere esaudito facendo

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Parola Sacra

(Holy Word)

C7

**Raggio d'Azione:** 0

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Tutti gli esseri viventi in un raggio di 12 m

Questo incantesimo ha effetto su tutte le creature che, amici o nemici, si trovino entro 12 m dal chierico. Tutti gli esseri viventi tranne l'incantatore subiscono i seguenti effetti:

*Effetti di Parola Sacra*

Livello o DV della Vittima	Effetto
Fino a 5:	Uccisa
Da 6 a 8:	Stordita per 2d10 turni + Assordata per 1d6 turni
Da 9 a 12:	Stordita per 1d10 round + Assordata per 1d6 turni
Da 13 in su:	Assordata per 1d6 turni

Per evitare del tutto gli effetti dell'incantesimo, gli esseri viventi dal 13° livello (o Dadi Vita) in su o dello stesso allineamento morale del chierico (e solo questi), possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Tutti gli altri non ne hanno diritto. Questo potente incantesimo può essere bloccato solo dal piombo (o da una *barriera anti-magia*), ma attraverso senza problemi ogni altro tipo di materiale.

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Potere Magico

(Wizardry)

C7

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 1 turno

**Effetto:** Consente di utilizzare una pergamena di incantesimi o un oggetto riservato a un Mago

Lanciando questo incantesimo, il chierico riceve il potere di impiegare un oggetto normalmente utilizzabile solo dai maghi: si può trattare di un oggetto magico (come una bacchetta) o di una pergamena contenente un incantesimo dei maghi del 1° o del 2° livello. (Gli incantesimi di 3° livello o superiore non possono essere lanciati dal chierico, anche se presenti sulla pergamena). Questa capacità dura 1 turno, o fino a quando non viene usato l'oggetto o lanciato l'incantesimo della pergamena. Il chierico guadagna magicamente le cognizioni necessarie per usare l'oggetto, come se fosse diventato un mago. Per la durata e l'effetto dell'incantesimo dei maghi, il chierico è da intendersi come del livello minimo richiesto per lanciare l'incantesimo.

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Resurrezione Integrale\*

(Raise Dead Fully\*)

(1/2)

C7

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Resuscita qualsiasi essere vivente

È simile all'incantesimo del 5° livello *resurrezione*, ma può resuscitare ogni essere vivente, non solo umani e semi-umani. Qualsiasi soggetto, umano o semi-umano, si risveglia immediatamente, con i punti ferita al massimo ed è in grado di combattere, usare le proprie abilità, gli incantesimi che conosce, ecc., senza alcuna penalità, tranne quelle esistenti al momento della morte. Per esempio, se la vittima, al momento della morte, soffre di una *maledizione* o di una *malattia*, soffrirà ancora di tali affezioni dopo la *resurrezione integrale*. Se il soggetto è un altro essere vivente (né umano, né semi-umano), si applicano le regole generali indicate per l'incantesimo *resurrezione* (compresi i limiti di tempo, la necessità di riposo, ecc.). L'incantesimo può essere pronunciato da un chierico di 17° livello su un corpo morto da non più di 4 mesi; a tale limite, si aggiungono 4 mesi per ogni livello ulteriore. Così, se il chierico è di 19° livello, può far risorgere integralmente un corpo morto anche da 1 anno. Questo incantesimo è letale per i non-morti. Se pronunciato contro un non-morto con 7 Dadi Vita o meno, lo distrugge all'istante (senza possibilità di tiro salvezza). I non-morti con 8-12 Dadi Vita possono evitare la distruzione con un tiro salvezza contro

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Ristorazione\*

(Restore\*)

C7

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Ripristina 1 livello a chi ha subito un risucchio di energia

Questo incantesimo fa recuperare un intero livello di energia (di esperienza) a coloro che lo abbiano perduto in conseguenza di un risucchio di energia (per esempio per l'attacco di un vampiro). È possibile recuperare un solo livello, ma non si può superare il livello che si era raggiunto con l'esperienza. Inoltre il chierico che pronuncia l'incantesimo perde un livello di esperienza come se fosse stato toccato da uno spettro; tuttavia la perdita non è permanente, basterà infatti che il chierico riposi per 2d10 (2-20) giorni per riguadagnare il livello perduto. L'inverso, *sottrai vita*, provoca la perdita di un livello d'esperienza, come se la vittima fosse stata toccata da uno spettro o da una presenza. In questo caso il chierico non subisce nessuna perdita di livelli, né è necessario alcun riposo successivo, ma è un'azione Caotica e, quindi, inopportuna per un chierico Legale.

N. Bertin, G. Quadoro, P. Vago - 2009 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Sopravvivenza

(Survival)

C7

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** 1 ora per livello del Chierico

**Effetto:** Protegge una creatura da tutti i danni non magici dell'ambiente

Questo incantesimo protegge il destinatario da condizioni avverse di qualunque tipo, inclusi il calore e il freddo normali, la mancanza di aria e così via. Mentre l'incantesimo agisce, l'incantatore non ha bisogno di aria, cibo, acqua o sonno. L'incantesimo non protegge da danni magici di alcun tipo, danni da attacco, veleni, soffi o colpi fisici di creature. Protegge da tutti i danni causati dalle condizioni naturali su altri piani di esistenza. Per esempio, un chierico potrebbe usare questo incantesimo: in un deserto o in una tempesta per evitare di subire danni dalle condizioni naturali; sotto terra o sott'acqua per poter sopravvivere senz'aria; nello spazio per sopravvivere magicamente nel vuoto; o sul piano elementale del Fuoco, per essere protetto contro l'atmosfera infuocata.

## Terremoto

(Earthquake)

C7

**Raggio d'Azione:** 110 m

**Durata:** 1 turno

**Effetto:** Provoca scosse telluriche

Questo potente incantesimo fa sussultare una zona di terreno aprendovi profonde voragini. Un chierico del 17° livello può sconvolgere in tale modo una superficie di 5,5 mq, aggiungendo 0,5 mq per ogni ulteriore livello. Per esempio, un chierico del 18° livello può sconvolgere un'area di 6 mq; uno del 19°, 6,5 mq; e così via. Nella zona colpita tutte le strutture più piccole vengono ridotte in macerie e le costruzioni più grandi vengono incise da profonde crepe in grado, quasi, di spaccarle in due. Sui pendii (colline, scogliere, ecc.) si formano frane. Spaccature nella terra possono aprirsi e ingoiare 1 creatura su 6 (determinata casualmente), schiacciandola (quando il tiro determina casualmente che un personaggio è in pericolo di cadere in una fenditura e può essere schiacciato, ottiene la possibilità di effettuare un tiro salvezza contro morte per evitare di precipitare) e ciò le causerà 101-200 punti di danno (1d100+100) ogni round.

## Viaggiare

(Travel)

C7

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Chierico)

**Durata:** 1 turno per livello del Chierico

**Effetto:** Consente il viaggio in volo o in forma gassosa

Questo incantesimo permette al chierico di muoversi rapidamente e liberamente anche attraverso i piani di esistenza. Il chierico (da solo) può *volare* nello stesso modo consentito dall'incantesimo dei maghi, alla velocità di 108 m (36 m) e può anche entrare in un vicino piano di esistenza, semplicemente concentrandosi per un round. È possibile entrare al massimo in un piano per turno. Se lo desidera, il chierico può portare un'altra creatura per ogni 5 livelli di esperienza (arrotondati per difetto; per esempio, un chierico del 29° livello potrebbe portare altre 5 creature nel suo viaggio). Tutti coloro che devono essere coinvolti devono trovarsi a contatto col chierico nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo ed effettuato lo spostamento. Qualunque creatura non disposta a viaggiare può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per non partire. In caso di successo, il chierico deve partire ugualmente con gli altri e non può fermarsi per tentare nuovamente di trasportare la creatura che non lo ha voluto seguire. Il chierico deve portare gli altri con sé, non può inviarli in viaggio, rimanendo indietro. Durante l'effetto di questo incantesimo, il chierico (da solo) può assumere *forma gassosa* concentrandosi per 1 round. (Se viene interrotto, la trasformazione non avviene). A differenza dell'effetto provocato dalla pozione, tutto l'equipaggiamento trasportato diventa parte della stessa nuvola gassosa. In questa forma, il chierico può viaggiare al doppio della normale velocità di volo: 216 m (72 m). Mentre è in forma gassosa non può usare oggetti o lanciare incantesimi, ma non può neppure subire danni ad eccezione di quelli generati dalla magia (armi o alcuni incantesimi). Inoltre, un essere gassoso non può passare attraverso l'effetto degli incantesimi *protezione dal male* o *barriera anti-magia*.

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

## Incantesimi dei Chierici

(2/2)

5° Livello

Sciame di Insetti  
Vista Rivelante

6° Livello

Animare Oggetti  
Barriera\*  
Creare Animali Normali  
Guarigione  
Incantesimo del Ritorno  
Individuazione della  
Corretta Via  
Parlare con i Mostri\*  
Servo Fluttuante

7° Livello

Desiderio  
Parola Sacra  
Potere Magico  
Resurrezione Integrale\*  
Ristorazione\*  
Sopravvivenza  
Terremoto  
Viaggiare

N. Berlin, G. Quaino, P. Vio - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

### Resurrezione\*

(2/2)

La creatura può dimezzarli con un positivo tiro salvezza contro incantesimi. L'inverso di questo incantesimo, *dito della morte*, crea un raggio mortale in grado di uccidere una qualsiasi creatura vivente che si trovi entro 18 m, a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi. I chierici Legali si avvarranno del *dito della morte* soltanto in situazioni di vita o di morte. *Dito della morte*, guarisce 3d10 (3-30) punti ferita a qualsiasi non-morto con più di 10 Dadi Vita (fantasma, anima persa, spirito, ombra o speciale).

### Incantesimo del Comando\*

(2/2)

Le probabilità di successo sono del 50%, modificate del 5% per ogni livello del chierico che lo lancia rispetto a quello che ha lanciato *l'incantesimo del comando*. Quindi un chierico dell'11° livello che tenta di rimuovere un *incantesimo del comando* pronunciato da un chierico del 13° livello, ha solo il 40% di probabilità di successo; un chierico del 36° livello che tenta di rimuovere un *incantesimo del comando* lanciato da uno del 20°, ha il 130% di probabilità di riuscita (ridotto al 99% per lasciare l'1% di possibilità di fallimento).

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

## Desiderio

(2/4)

cadere le monete sul personaggio (sono 50 tonnellate d'oro!) e facendole sparire subito dopo. "Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente il potere dello sguardo di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti" è un *desiderio* formulato bene, ma che manca di equilibrio. I personaggi in grado di utilizzare questi incantesimi di alto livello sono già abbastanza potenti. Questo *desiderio* potrebbe risolversi nella crescita di una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio. Un *desiderio* non può mai essere usato per guadagnare punti esperienza o livelli di esperienza.

**Effetti possibili:** un *desiderio* correttamente formulato può essere usato per duplicare l'effetto di qualsiasi incantesimo dei maghi di 8° livello o inferiore, o di qualunque incantesimo clericale o druidico di 6° livello o inferiore, a discrezione del DM. Questo tipo di *desiderio* ha molte più probabilità di successo rispetto agli altri tipi. Questo incantesimo permette la creazione di oggetti magici fino a +5: l'oggetto così creato durerà 1d6 turni. Diversamente se il *desiderio* viene usato per danneggiare un'altra creatura, la vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. In caso di successo, la vittima subisce metà dei danni e l'altra metà si riflette sul *chierico* (che può a sua volta tirare, ma con una penalità di -4). Se un *desiderio*, può spostare senza danneggiare (ad esempio con un teletrasporto nella cella di una prigione) un'altra creatura, la vittima non ottiene tiri salvezza. Un *desiderio* può essere usato per guadagnare tesori, fino a un massimo di 50.000 MO per *desiderio*. Tuttavia, il *chierico* perde 1 punto esperienza per MO

© 1984, G. Gygis, P. Volo - D&D - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



Chierici

# Dragons

# Dungeons



Chierici

# Dragons

## Resurrezione Integrale\*

(2/2)

incantesimi, cui si applica, però, una penalità di -4; se la creatura fallisce il tiro, è distrutta. Quelli con più di 12 Dadi Vita subiscono 6d10 (6-60) punti ferita, ma possono dimezzarli con un tiro salvezza contro incantesimi. L'inverso (*obliterare*) ha sugli esseri viventi lo stesso effetto che la forma normale ha sui non-morti (li distrugge se hanno 7 Dadi Vita o meno, ecc.). Se, invece, l'incantesimo *obliterare* viene pronunciato su un non-morto di qualunque tipo, ha gli stessi effetti che l'incantesimo *guarigione* ha sugli esseri viventi (ripristino di tutti i punti ferita tranne 1d6, oppure cura della cecità, o ancora annullamento degli effetti dell'incantesimo *demenza precoce*, ecc.).

© 1984, G. Gygis, P. Volo - D&D - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

# Dungeons



Chierici

# Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

Dungeons



Chierici

Dragons

del tesoro ottenuto e questa perdita non può essere recuperata magicamente. Un *desiderio* può essere usato per cambiare temporaneamente il punteggio di un'abilità da un minimo di 3 a un massimo di 18. Questo effetto dura solo 6 turni. I desideri possono anche essere usati per incrementare permanentemente i punteggi delle abilità, ma il costo è molto alto. Bisogna usare un numero di *desideri* pari al punteggio voluto. Tutti i *desideri* devono essere espressi nell'arco di una settimana. È possibile aumentare un'abilità di un solo punto alla volta. Per incrementare la Forza da 15 a 16, sono richiesti 16 desideri. Per aumentarla successivamente a 17, bisogna esprimere altri 17 desideri. I desideri non possono essere usati per abbassare permanentemente i punteggi delle abilità. Un *desiderio* non può aumentare il livello massimo dei personaggi umani; il 36° livello è un limite assoluto. Tuttavia, un *desiderio* può consentire ai semi-umani di guadagnare un Dado Vita addizionale (per un massimo di 9 per gli halfling, 11 per gli elfi e 13 per i nani). Ciò influisce solo sui punti ferita e non cambia nessun altro punteggio (come i tiri per colpire, il numero di incantesimi per gli elfi, ecc.). Un *desiderio* può trasformare un semi-umano in umano o viceversa. Un simile cambiamento è permanente e il destinatario non diventa magico. Gli halfling e i nani diventano guerrieri dello stesso livello. Gli elfi diventano maghi o guerrieri (ma non entrambi), a scelta del chierico che esprime il *desiderio*. Il personaggio così trasformato guadagnerà normalmente i livelli di esperienza. Un umano si trasforma in semi-umano dello stesso livello, ma non

eccede il normale massimo razziale. Se un personaggio lancia un *desiderio* per cambiare la classe di un altro personaggio, la vittima (a propria scelta) può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con un bonus di +5 per resistere alla trasformazione. Un *desiderio* può a volte essere usato per cambiare i risultati di un evento passato. Ciò è normalmente limitato a eventi del giorno precedente. Una battaglia persa può essere vinta, o le perdite possono essere rese meno pesanti, ma disgrazie molto gravi non possono essere annullate completamente. La morte può diventare una sopravvivenza in fin di vita; una perdita permanente, può diventare temporanea. Il DM può avvertire i giocatori quando i loro *desideri* superano il limite di potenza dell'incantesimo (o la sua pazienza).

*Nota Importante:* Quando un effetto viene descritto come irreversibile "nemmeno con un *desiderio*", quella dicitura sostituisce tutto quanto detto qui. I *desideri* possono causare grandi problemi se non sono trattati con attenzione. Il DM deve vigilare affinché i *desideri* abbiano limiti ragionevoli altrimenti l'equilibrio del gioco ed il divertimento saranno completamente stravolti. Il DM non dovrebbe permettere *desideri* che alterano le basi del gioco (come un *desiderio* che determina che il soffio dei draghi non faccia danni). Più un *desiderio* è irragionevole e avido, meno probabile sarà che diventi reale.

## Incantesimi dei Druidi

1° Livello	Porta Vegetale Protezione dai Fulmini
Fuoco Fatuo Individuazione del Pericolo Localizzare Predire il Tempo Atmosferico	5° Livello Barriera Anti-Piante Controllo dei Venti Dissoluzione* Passa Pianta
2° Livello	6° Livello
Creare Fuoco Oscurare Scaldare Metalli Torci Legno	Barriera Anti-Animali Evocare Tempo Atmosferico Smuovi Legno Trasporto Via Piante
3° Livello	7° Livello
Blocca Animali Invocare il Fulmine Protezione dal Veleno Respirare Sott'Acqua	Controllo del Tempo Atmosferico Evocare Elementale Metallo in Legno Morte Volante
4° Livello	
Controllo della Temperatura nel raggio di 3 m Evocare Animali	

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Fuoco Fatuo

(*Faerie Fire*)

D1

**Raggio d'Azione:** 18 m

**Durata:** 1 round per livello del Druido

**Effetto:** Illumina le creature e gli oggetti

Con questo incantesimo il druido può circondare uno o più esseri viventi o oggetti con un fuoco fatuo di colore verde pallido. Tale fuoco non infligge alcun danno. Per essere colpiti dall'incantesimo, oggetti o creature, devono semplicemente essere individuati in qualche modo (ad esempio con la vista o con l'incantesimo *individuazione dell'invisibile*). Gli esseri colpiti da tale incantesimo sono più facilmente visibili ed i tiri per colpirli beneficiano di un bonus di +2. Per ogni 5 livelli di esperienza, il druido può circondare col *fuoco fatuo* un essere di dimensioni umane (circa 3,5 m). Per esempio, un druido di 20° livello può produrre un fuoco lungo 14 m (e così circondare un essere della grandezza di un drago, due della grandezza di un cavallo o quattro di dimensioni umane).

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Individuazione del Pericolo

(*Detect Danger*)

D1

**Raggio d'Azione:** 1,5 m per livello del Druido

**Durata:** 1 ora

**Effetto:** Rivela i pericoli

Questo incantesimo combina alcuni effetti di *individuazione del male* e *scopri trappole*. Una volta lanciato l'incantesimo, il druido può concentrarsi sui luoghi, sugli oggetti o sulle creature presenti nel raggio d'azione. È richiesto un intero round di concentrazione per esaminare un'area di 1 decimetro quadrato, una creatura o un piccolo oggetto (uno scrigno, un'arma o un oggetto più piccolo). Oggetti più grandi richiedono più tempo. Una volta esaminata la cosa, il druido sa immediatamente se questa è pericolosa, potenzialmente pericolosa o benigna (tutto ciò secondo il punto di vista del druido). Si noti che la maggior parte delle creature è potenzialmente pericolosa. Questo incantesimo rivela i veleni, a differenza di altri. La durata è di un'ora, in ambienti esterni naturali del Primo Piano Materiale; in altri luoghi, la durata è dimezzata (3 turni).

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Localizzare

(*Locate*)

D1

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Individua un animale o vegetale entro 36 m

L'incantesimo consente al druido di percepire la direzione in cui si trova un animale normale o un vegetale a lui noto. Può così individuare (come con l'incantesimo *individuazione degli oggetti*) ogni animale normale o gigantesco, ma non gli animali fantastici, né le piante-mostro, né infine, animali o vegetali intelligenti. Deve nominare l'esatta specie di animale o vegetale, ma non è necessario che veda quello che intende individuare. All'animale o vegetale non è consentito alcun tiro salvezza. (È un incantesimo molto usato per trovare piante rare e speciali).

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Predire il Tempo Atmosferico

(*Predict Weather*)

D1

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 12 ore

**Effetto:** Consente esatte previsioni meteorologiche

Consente al druido di conoscere le esatte condizioni meteorologiche delle prossime 12 ore. L'area di effetto ha un diametro di 1,5 km per livello del druido; ad esempio un druido del 20° livello può conoscere le condizioni meteorologiche di una zona di 30 km di diametro (un raggio di 15 km). Non consente in alcun modo di controllare il tempo, ma solo di conoscerlo in anticipo.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Creare Fuoco

(*Produce Fire*)

D2

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 2 turni per livello del Druido

**Effetto:** Crea una fiamma sulla mano

L'incantesimo fa apparire una fiammella sulla mano del druido. Non lo scotta in alcun modo ed illumina come una torcia normale. La fiamma può essere usata per accendere materiale infiammabile (lanterne, torce, olio, ecc.) senza esserne consumata. Fino al termine della durata il druido può farla scomparire o riapparire, concentrandosi, una volta per round. Con la stessa mano, inoltre, può usare o impugnare altri oggetti mentre la fiamma non è presente. Il fuoco può essere lasciato cadere o scagliato fino a 9 m dal druido, ma in tali casi scompare 1 round dopo aver lasciato le sue mani. (Durante questo round qualunque fuoco la fiamma accenda, continuerà a bruciare).

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Oscurare

(*Obscure*)

D2

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Crea un enorme banco di nebbia

L'incantesimo fa salire dal terreno intorno al druido, un'immensa nube di nebbia, alta 30 cm e di 3 m di diametro, per ogni livello del druido. Ad esempio, se il druido è di 20° livello crea una nube alta 6 m e di 60 m di diametro (30 di raggio). La nube non ha effetti dannosi, se non quello di impedire la visuale. Attraverso la nube, infatti, possono vedere vagamente solo il druido e tutti gli esseri in grado di vedere cose invisibili. Tutti gli altri esseri all'interno della nube sono confusi e rallentati, praticamente ciechi.

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Scaldare Metalli

(*Heat Metal*)

(1/2)

D2

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 7 round

**Effetto:** Scalda un oggetto di metallo

Questo incantesimo fa sì che un oggetto si scaldi lentamente e successivamente si raffreddi. Ha effetto su un oggetto di metallo con un peso fino a 250 g (5 monete) per livello del druido. Ad esempio, un druido del 12° livello può scaldare fino a 3 kg (60 monete, una spada normale, per esempio), un druido di 20° livello, 5 kg (100 monete, come una spada a due mani). Il calore non provoca danni agli oggetti magici. Le armi normali e altri oggetti, invece, possono subire danni seri, soprattutto se sono fatti di legno e metallo (come una normale lancia), dato che il legno brucia nel punto di contatto col metallo incandescente. Se l'oggetto viene trasportato, il calore provoca dei danni alla creatura che lo tiene: 1 punto durante il primo round, 2 nel secondo, 4 nel terzo, 8 nel quarto e quindi decrescendo con la stessa frequenza (per un totale di 22 punti di danno da calore nell'arco di 7 round). Nel quarto round, il calore fa sì che il cuoio, il legno, la carta e altri materiali infiammabili a contatto con il metallo prendano fuoco. Non sono permessi tiri salvezza, ma la resistenza al fuoco impedisce qualunque danno. Naturalmente, l'oggetto può essere abbandonato in qualsiasi momento e le creature con intelligenza bassa hanno l'80% di probabilità di farlo (controllate

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Torci Legno

(*Warp Wood*)

D2

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Fa piegare le armi di legno

L'incantesimo provoca una curvatura in una o più armi di legno rendendole (probabilmente) inservibili. Ha effetto su una freccia per ogni livello del druido; a tale fine, una lancia, un giavelotto o una bacchetta magica valgono come due frecce, mentre le mazze, i bastoni o gli archi (magici e non) come quattro. L'incantesimo non ha alcuna efficacia sugli oggetti di legno che non siano armi. Se il bersaglio è un'arma di legno magica (ad esempio un bastone) se ne possono evitare gli effetti con un tiro salvezza contro incantesimi. Il tiro salvezza è possibile solo per gli oggetti tenuti in mano, non per quelli semplicemente portati sulla persona; gli oggetti magici che godono di bonus hanno il 10% di probabilità di non risentire degli effetti per ogni punto di bonus. (Per esempio una freccia +1 ha il 10% di probabilità di non essere piegata).

N. Berlin, G. Casadio, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Blocca Animali

(Hold Animal)

D3

**Raggio d'Azione:** 54 m

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Paralizza molti animali

Questo incantesimo agisce sugli animali, normali e giganti, ma non su quelli fantastici o con intelligenza superiore a quella animale. Le vittime restano paralizzate per la durata dell'incantesimo, ma evitano tali effetti con un tiro salvezza contro incantesimi. Il druido può bloccare 1 Dado Vita di animali per ogni suo livello d'esperienza, senza tenere conto di eventuali bonus ai Dadi Vita. Per esempio un druido di 20° livello può pronunciare l'incantesimo contro 10 rospi giganti (con 2+2 Dadi Vita ciascuno). Si noti che l'incantesimo è efficace anche contro animali evocati o in altro modo controllati.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Invocare il Fulmine

(Call Lightning)

D3

**Raggio d'Azione:** 108 m

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Richiama fulmini dalle tempeste

Questo incantesimo non può essere usato se non quando vi sia una tempesta di qualsiasi tipo a portata del druido. (Questo non significa che il druido debba essere all'interno della tempesta, ma solo che la tempesta stessa sia entro 108 m da lui). Se c'è una tempesta il druido può richiamare 1 fulmine per turno (10 minuti) per colpire un qualsiasi punto entro il raggio d'azione. Il fulmine scocca dal cielo e colpisce un'area di 6 m di diametro. Chiunque si trovi in detta area subisce 8d6 (8-48) punti ferita dall'elettricità, ma può dimezzarli con un tiro salvezza contro incantesimi. Il druido non ha bisogno di richiamare il fulmine ogni turno; egli infatti conserva la possibilità di richiamare un fulmine fino al venir meno dell'incantesimo (o della tempesta).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Protezione dal Veleno

(Protection from Poison)

D3

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Garantisce a una creatura immunità a tutti i veleni

Per la durata di questo incantesimo, il destinatario resta completamente immune agli effetti di qualsiasi tipo di veleno, inclusi l'incantesimo *nube mortale* e le trappole a base di gas. Questa protezione si estende agli oggetti trasportati (proteggendo quindi anche da una presenza velenosa di uno spirito, ad esempio). Inoltre, il destinatario ottiene un bonus di +4 sui tiri salvezza contro i soffi velenosi (come il soffio di un drago verde), ma non contro la pietrificazione (come l'attacco di una gorgone).

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Respirare Sott'Acqua

(Wather Breathing)

D3

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 giorno

**Effetto:** Un essere che respira aria

Questo incantesimo consente a chi ne è soggetto di respirare sott'acqua (a qualsiasi profondità). Non ha alcuna efficacia sul movimento e non interferisce minimamente sulla normale capacità di respirare aria se la creatura oggetto dell'incantesimo dovesse emergere.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Controllo della Temperatura nel raggio di 3 m

(Control Temperature 10' Radius)

D4

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Raffredda o riscalda l'aria nel raggio di 3 m

Questo incantesimo permette al druido di alterare la temperatura dell'aria in una zona di 6 m di diametro. La variazione massima, in aumento o in diminuzione, è di 28 gradi (centigradi). Il cambiamento avviene all'istante e la zona colpita si sposta col druido. Finché dura l'incantesimo il druido può continuare a cambiare la temperatura, concentrandosi per 1 round. È un incantesimo per resistere al caldo o al freddo e consente al druido di sopravvivere anche a temperature estreme.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Evocare Animali

(Summon Animals)

D4

**Raggio d'Azione:** 108 m

**Durata:** 3 turni

**Effetto:** Evoca e rende amici gli animali normali

Con questo incantesimo, il druido può evocare uno qualsiasi o tutti gli animali normali presenti nel raggio d'azione. Vengono richiamate solo creature normali, non magiche e di intelligenza animale esclusi gli insetti, gli artropodi, gli umani e i semi-umani, ma inclusi i mammiferi, i rettili, gli anfibi, eccetera. Il druido può scegliere uno o più animali conosciuti, può evocare tipi specifici o tutti quelli presenti nel raggio d'azione. I Dadi Vita totali degli animali evocati saranno uguali al livello del druido. Considerate i piccoli animali normali (rane, topi, scoiattoli, piccoli uccelli, ecc.) come 1/10 di Dado Vita ciascuno. Gli animali evocati giungono con la loro massima velocità di movimento e capiscono il linguaggio del druido durante l'effetto dell'incantesimo. Gli animali sono amichevoli e aiutano il druido al limite delle loro possibilità. Se viene ferito in qualche modo, un animale evocato fugge e non è più soggetto agli effetti dell'incantesimo. Se il druido viene attaccato, l'animale attacca immediatamente l'avversario, scappando solo se fallisce un controllo sul morale. Questo incantesimo può essere usato per calmare animali ostili incontrati nell'avventura.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Porta Vegetale

(Plant Door)

D4

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Apre un sentiero attraverso la vegetazione

Per tutta la durata dell'incantesimo, nessun ammasso vegetale, per folto che sia, può impedire il passaggio del druido. Perfino gli alberi si piegano, o si aprono magicamente, per farlo passare. Nessun altro essere vivente può usufruire del passaggio, ma il druido può attraversare liberamente tali barriere con tutto l'equipaggiamento. Si noti che, dopo aver pronunciato l'incantesimo, il druido può nascondersi dentro un grosso albero. Fino a quando è dentro, però, non può vedere ciò che accade fuori.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Protezione dai Fulmini

(Protection from Lightning)

D4

**Raggio d'Azione:** Contatto

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Protegge dagli attacchi elettrici

Chi è soggetto all'incantesimo è immune ad un certo ammontare di danni da elettricità. L'esatto ammontare dipende dal livello del druido: per ogni livello di esperienza, un dado di danni (1d6) è annullato. Sottraete il numero di dadi, dal numero di dadi di danno che dovrebbe subire. Esempio: Un druido del 20° livello lancia questo incantesimo. Egli è protetto contro 20d6 di danni da elettricità. Per esempio ciò annullerà gli effetti di due incantesimi *invocare il fulmine* completi (8 dadi ciascuno) più metà di un terzo attacco (8+8+4=20). Il terzo *invocare il fulmine* infligge 4d6 punti di danno sul druido (ma egli ottiene un tiro salvezza per dimezzarli), ed ogni successivo attacco con *invocare il fulmine* fatto contro di lui lo ferirà normalmente.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Barriera Anti-Piante

(Anti-Plant Shell)

D5

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 1 round per livello del Druido

**Effetto:** Barriera personale che blocca i vegetali

L'incantesimo crea una barriera invisibile attorno al corpo del druido (a meno di 2,5 cm), capace di bloccare gli attacchi dei vegetali e dei mostri vegetali, proteggendolo completamente da eventuali danni. Se il druido passa attraverso ammassi vegetali normali, ma folti, mentre è in tal modo protetto, crea un varco, che può essere attraversato anche da altri. Mentre è protetto, il druido può attaccare le piante solo con la magia; le piante, infatti, sono protette dagli attacchi fisici del druido allo stesso modo in cui egli è protetto dai loro.

N. Bertin, G. Quaino, P. Vago - 2020 - Tutti i diritti appartengono ai rispettivi proprietari

## Controllo dei Venti

(Control Winds)

D5

**Raggio d'Azione:** 3 m di raggio per livello del Druido

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Placa o scatenata i venti

Con questo incantesimo, il druido può controllare le masse d'aria entro il limite d'efficacia, rafforzando il vento fino alla forza di un tornado o acquietandolo fino a farlo cadere del tutto. Per far cambiare radicalmente l'intensità del vento (per esempio, da calma assoluta a tornado) il druido deve concentrarsi per un turno completo (non può muoversi o attaccare). L'effetto può essere facilmente contrastato da chiunque sia di livello superiore al druido e faccia uso del medesimo incantesimo. La zona d'effetto si sposta col druido. Se viene usato contro un essere composto di aria (ad esempio un elementale), la vittima può ricorrere ad un tiro salvezza contro incantesimi. Se fallisce, il druido può uccidere l'essere o tenerlo sotto controllo usando in modo appropriato la forza del vento. L'essere continua ad obbedire fintanto che il druido mantiene la concentrazione e l'incantesimo sia attivo; se la concentrazione viene interrotta, o la durata termina, l'essere lo attacca.

## Barriera Anti-Animali

(Anti-Animal Shell)

D6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Barriera personale che blocca gli animali

L'incantesimo crea intorno al corpo del druido (a meno di 2,5 cm) una barriera invisibile, capace di bloccare tutti gli attacchi degli animali, normali e giganteschi, degli insetti e di tutti gli altri esseri non fantastici, con intelligenza di tipo animale. Il druido, finché è in tal modo protetto, può attaccare gli animali solo con la magia; gli animali, infatti, sono protetti dagli attacchi fisici portati dal druido allo stesso modo in cui egli è protetto dai loro.

## Dissoluzione\*

(Dissolve\*)

D5

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 3-18 giorni

**Effetto:** Scioglie un'area di 270 mq

Questo incantesimo trasforma un volume di roccia o di terreno (ma non una costruzione) in un cumulo di fango. Viene colpita un'area di 3 m di profondità o di spessore e l'effetto può raggiungere un'area di 270 mq di superficie. Il druido può decidere le esatte dimensioni della zona (6 x 45 m, 9 x 30 m, ecc.) ma questa deve essere a meno di 72 m di distanza. Le creature che si muovono nel fango vengono rallentate al 10% della loro normale velocità di spostamento e possono restare bloccati (a discrezione del DM una vittima deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per non rimanere bloccata). L'incantesimo inverso (*indurire*) trasforma lo stesso volume di fango in roccia, ma permanentemente. Una vittima nel fango può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di rimanere intrappolata.

## Passa Pianta

(Pass Plant)

D5

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Teletrasporto a breve distanza

Il druido, facendo ricorso al presente incantesimo, può penetrare in un albero, grande a sufficienza per contenerlo, teletrasportarsi e riemergere, immediatamente, da un albero della stessa specie. La distanza del teletrasporto è in funzione della specie di albero, come indicato nella seguente tabella:

Quercia	550 m
Frassino, olmo, tiglio, tasso	330 m
Alberi sempreverdi	220 m
Altri alberi	270 m

## Evocare Tempo Atmosferico

(Summon Weather)

D6

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Barriera personale che blocca gli animali

L'incantesimo crea intorno al corpo del druido (a meno di 2,5 cm) una barriera invisibile, capace di bloccare tutti gli attacchi degli animali, normali e giganteschi, degli insetti e di tutti gli altri esseri non fantastici, con intelligenza di tipo animale. Il druido, finché è in tal modo protetto, può attaccare gli animali solo con la magia; gli animali, infatti, sono protetti dagli attacchi fisici portati dal druido allo stesso modo in cui egli è protetto dai loro.

## Evocare Tempo Atmosferico

(Summon Weather)

D6

**Raggio d'Azione:** 8 km o più

**Durata:** 6 turni per livello del Druido

**Effetto:** Richiama le condizioni atmosferiche evocate nel luogo dove si trova il Druido

Con questo incantesimo il druido può evocare un tipo di condizione atmosferica che sa esistere nelle sue vicinanze, ma non ne possiede il controllo. Solo i druidi dal 25° livello in su possono evocare uragani, ondate di calore, ecc.. Fino al 15° livello la distanza massima tra il druido e la condizione atmosferica evocata è pari a 8 km, oltre il 15° si aggiungono 1,5 km per ogni livello superiore. (Un druido del 20° livello può lanciare *evocare tempo atmosferico* fino ad un massimo di 15,5 km.)

## Smuovi Legno

(Turn Wood)

D6

**Raggio d'Azione:** 9 m

**Durata:** 1 turno per livello del Druido

**Effetto:** Spinge via tutti gli oggetti di legno

Questo incantesimo crea un'onda di forza invisibile lunga 36 m e larga 18. Il suo punto centrale può essere creato in qualunque zona entro 9 m dal druido. Questa onda di forza si sposta immediatamente in una direzione orizzontale, come specificato dal druido, alla velocità di 3 m per round. Se si desidera, il muro di forza può essere fermato in qualunque momento, ma non può più essere spostato. Tutti gli oggetti in legno toccati dall'onda di forza restano intrappolati e vengono trascinati via con lei. L'onda di forza continua a spostarsi fino alla distanza di 72 m e quindi si ferma per tutta la durata dell'incantesimo. Gli oggetti catturati dall'onda non vengono danneggiati, ma le armi in legno (archi, balestre leggere, la maggior parte delle lance e giavelotti, ecc.) e gli oggetti magici (bacchette, bastoni, ecc.) non possono essere usati fino al termine dell'incantesimo. Una volta creata, l'onda di forza non richiede concentrazione. Tuttavia, il druido può farla svanire prima della fine dell'incantesimo concentrandosi per un round. Questo incantesimo risulta molto utile nei combattimenti contro eserciti (contro un gruppo di arcieri o contro le macchine da assedio) e nelle avventure per mare (per muovere una nave). Sposta inoltre oggetti di legno che hanno inserti metallici (come i bauli del tesoro). Tuttavia, non sposta costruzioni permanenti (come edifici, inclusi gli oggetti permanentemente attaccati a questi, come le porte) o altri oggetti ben saldi (come gli alberi).

## Trasporto Via Piante

(Transport through Plants)

D6

**Raggio d'Azione:** Infinito

**Durata:** Istantanea

**Effetto:** Teletrasporto a lunga distanza

L'incantesimo può essere usato al massimo una volta al giorno. Il druido deve trovarsi accanto ad una pianta (di qualsiasi grandezza) e deve indicare un luogo in generale o una specifica pianta a qualunque distanza. Dopo aver pronunciato l'incantesimo, entra per magia nella pianta vicina ed emerge da quella indicata come destinazione (se non è stata indicata, occorre che il DM lo stabilisca casualmente). Non c'è limite alla distanza tra le due piante, ma devono essere entrambe vive e nello stesso piano di esistenza. Se una delle due piante è morta, l'incantesimo non funziona. Diversamente il druido riappare istantaneamente nel luogo indicato e può portare con sé altri due esseri viventi, consenzienti.

## Controllo del Tempo Atmosferico

(1/2)

(Weather Control)

D7

**Raggio d'Azione:** 0 (solo il Druido)

**Durata:** Concentrazione

**Effetto:** Le condizioni atmosferiche entro 220 m

Questo incantesimo consente al druido di creare una condizione atmosferica speciale nell'area a lui circostante (nel raggio di 220 m), scegliendone il tipo. È efficace solo all'aria aperta, ed il tempo così creato ha effetto su tutti gli esseri viventi dentro la zona (compreso il druido). Gli effetti continuano finché il druido resta immobile, concentrandosi; se viene mosso (ad esempio, se è a bordo di un'imbarcazione) si spostano con lui. I tipi sono i più vari, ma si possono ricondurre ai seguenti:

**Pioggia:** Tutti i tiri per colpire dei proiettili subiscono una penalità di -2. Dopo tre turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la normale velocità di movimento.

**Neve:** La visibilità (la distanza fino alla quale una creatura può vedere) si riduce a 6 m e la velocità di movimento è dimezzata. La superficie di fiumi e ruscelli può ricoprirsi di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno resta coperto di fango e si continua ad applicare la suddetta penalità al movimento.

**Nebbia:** Visibilità 6 m, velocità di movimento dimezzata. Chi è circondato dalla nebbia può perdersi e procedere nella direzione sbagliata.

## Evocare Elementale

(Summon Elemental)

D7

**Raggio d'Azione:** 72 m

**Durata:** 6 turni

**Effetto:** Evoca un elementale di 16 DV

Questo incantesimo consente al druido di evocare un qualunque elementale (vedi Capitolo 14 della *Rules Cyclopedia*). In un giorno, è possibile evocare un solo elementale per tipo (aria, terra, fuoco, acqua). L'elementale capisce i comandi pronunciati dal druido e svolge i compiti assegnatigli sempre che rientrino nei suoi poteri (trasportare, attaccare, ecc.). A differenza dell'incantesimo dei maghi simile, la concentrazione non è necessaria per controllare la creatura. L'elementale può essere rimandato sul suo piano su comando del druido, oppure qualcun altro può farlo lanciando *dissolvi magie* o *distruzione del male*.

## Metallo in Legno

(Metal to Wood)

D7

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** Permanente

**Effetto:** Trasforma il metallo in legno morto

L'incantesimo può trasformare in legno qualsiasi oggetto metallico. Per ogni livello del druido può essere trasformato l'equivalente di 2,5 kg (50 monete) di peso. Gli oggetti magici metallici hanno il 90% di probabilità di resistere all'incantesimo. L'effetto è permanente ed il metallo diventato legno non può subire il processo inverso con un incantesimo *dissolvi magie*. Le armature trasformate in legno cadono in terra e le armi diventano semplici bastoni privi di proprietà magiche.

## Morte Volante

(Creeping Doom)

D7

**Raggio d'Azione:** 36 m

**Durata:** 1 round per livello del Druido

**Effetto:** Crea uno sciame di insetti di 6 x 6 m

L'incantesimo crea un enorme sciame composto da 1.000 insetti, che appare ovunque entro 36 m dal druido (a sua discrezione). Essi riempiono un'area di almeno 6 x 6 m, ma può essere ordinato loro di disporsi su un'area anche tripla. La *morte volante* si sposta fino ad un massimo di 18 m (6 m) se si trova, anche solo in parte, entro 36 m dal druido. Lo sciame svanisce al termine dell'incantesimo o quando il druido si allontana di oltre 36 m. Gli insetti attaccano chiunque incontrino sul loro cammino infliggendo 1 punto ferita ogni 10 insetti, per un totale di 100 punti ferita per round, verso ogni creatura circondata (senza possibilità di tiro salvezza). I normali attacchi (ad esempio l'uso del fuoco) possono intaccare solo lievemente la compattezza dello sciame e perfino un incantesimo *palla di fuoco* può uccidere al massimo 100 insetti (riducendo in proporzione i danni). La *morte volante* può essere annientata dall'incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo), ma è in grado di penetrare la barriera dell'incantesimo *protezione dal male* e anche di superare, senza dover ridurre la propria velocità, la maggior parte degli ostacoli più comuni.

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

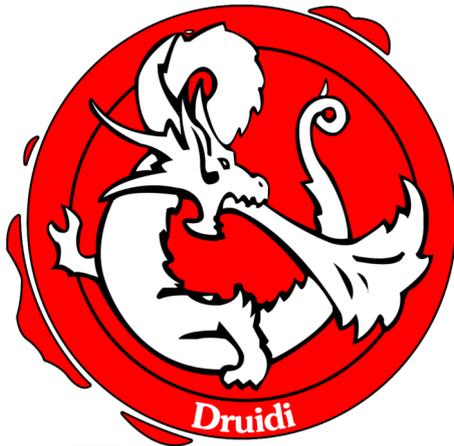
# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

## Scaldare Metalli

(2/2)

ogni round). Una volta lanciato l'incantesimo, non è necessaria nessuna concentrazione; il riscaldamento e il raffreddamento procedono automaticamente. Un *dissolvi magie* può interrompere l'effetto, a differenza dei mezzi normali (immersione in acqua, ecc.). Se usato su un oggetto conficcato in un avversario (un pugnale o una freccia), la vittima può rimuovere l'oggetto, ma perde l'iniziativa per quel round (e subisce i danni appropriati provocati dal calore nel dato round). Si noti che i danni causati dal calore disturbano la concentrazione; la vittima non può lanciare incantesimi durante i round in cui subisce questi danni.

# Dungeons



Druidi

# Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

Dungeons



Druidi

Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

# Dungeons



Druidi

# Dragons

## Controllo del Tempo Atmosferico (2/2)

*Bel tempo:* Annulla il brutto tempo (pioggia, neve, nebbia), ma non gli effetti secondari (ad esempio il fango).

*Gran secco:* La velocità di movimento è dimezzata. Si asciuga l'umidità in eccesso (dovuta a pioggia, neve, roccia trasformata in fango, ecc.).

*Vento intenso:* Non si possono usare proiettili, né volare. La velocità di movimento è dimezzata. Sul mare aumenta del 50% la velocità delle imbarcazioni a vela. Nei deserti si creano tempeste di sabbia che dimezzano il movimento e riducono la visibilità a 6 m.

*Tornado:* Si crea una tromba d'aria, sotto il controllo del druido, che attacca e si sposta come fosse un elementale dell'aria con 12 DV. In mare il tornado dà origine ad una tempesta o una tromba marina.

# Dungeons



Druidi

# Dragons

**Dungeons**



**Druidi**

**Dragons**

**Dungeons**



**Druidi**

**Dragons**