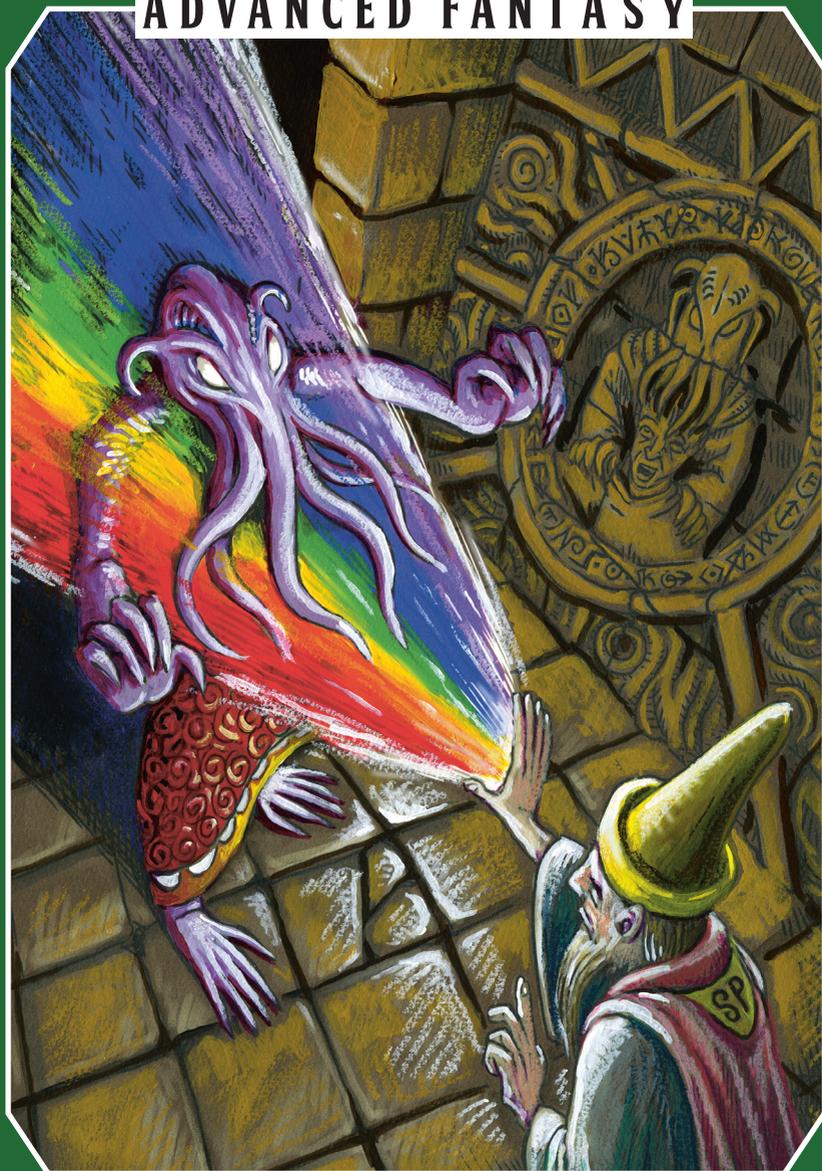


OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY



Incantesimi del Druido e dell'Illusionista

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY

Incantesimi del Druido e dell'Illusionista v1.0

Prima Stampa—Novembre 2020



Scrittura, revisione, impaginazione: Gavin Norman

Copertina: Stefan Poag

Illustrazioni: Ian Bagglely, Chris Huth, Jeshields, Penny Melgarejo, Diogo Nogueira, Thomas Novosel, Juan Ochoa, Spaghetti Quester, Johannes Stahl, Del Teigeler

Edizione italiana a cura di Need Games

Direttore editoriale: Nicola Degobbis

Supervisione: Nicola Degobbis

Curatore di linea: Andrea Rossi

Traduzione: Roberto Autuori

Revisione: Alberto Orlandini

Impaginazione: Davide Ruini

Cacciatori di errori: Nicola Degobbis, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Andrea Rossi, Piercarlo Serena



NECROTIC
GNOME



NEED
GAMES!

Testo e design © Gavin Norman 2020. Copertina © Stefan Poag 2019. Illustrazioni a pagg. 17, 43, 47, 48 © Ian Bagglely 2019; a pagg. 31, 37 © Chris Huth 2019; a pag. 2 © Jeshields 2019; a pagg. 18, 19, 26, 35, 36 © Penny Melgarejo 2019; a pagg. 13, 27, 41 © Diogo Nogueira 2019; a pagg. 28, 40–41 © Thomas Novosel 2019; a pag. 1 © Juan Ochoa 2019; a pagg. 6, 11, 15 © Spaghetti Quester 2019; a pagg. 10, 19, 36 © Johannes Stahl 2019; a pag. 21 © Del Teigeler 2019; Dimitri © Fontalicious – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com. Edizione italiana stampata in Lituania.

SOMMARIO

Introduzione	3	Incantesimi dell'Illusionista	16
Incantesimi del Druido	3	Incantesimi di 1° Livello	16
Incantesimi dell'Illusionista	3	Incantesimi di 2° Livello	22
Manuali Necessari	3	Incantesimi di 3° Livello	25
Lista Incantesimi del Druido	4	Incantesimi di 4° Livello	29
Lista Incantesimi dell'Illusionista	5	Incantesimi di 5° Livello	33
Incantesimi del Druido	6	Incantesimi di 6° Livello	38
Incantesimi di 1° Livello	6	Open Game License	41
Incantesimi di 2° Livello	8	Indice degli Incantesimi	46
Incantesimi di 3° Livello	10		
Incantesimi di 4° Livello	12		
Incantesimi di 5° Livello	14		



INTRODUZIONE

INCANTESIMI DEL DRUIDO

Gli incantesimi del druido possono essere tanto modesti quanto irrinunciabili o di intensità crescente, coprendo le seguenti aree:

- ▶ **Sopravvivenza:** gli incantesimi del druido fondamentali permettono a chi li usa e ai suoi alleati di sopravvivere nelle terre selvagge, trattandosi di magie per ingraziarsi o comunicare con gli animali e le piante, divinazioni per prevedere pericoli o rovesci atmosferici, nonché protezioni contro le violente energie della natura. Tali incantesimi rendono i druidi dei compagni inestimabili quando ci si trova in territori selvatici.
- ▶ **Guarigione:** il ruolo secondario della magia druidica è quello di guarire, disponendo di una selezione di utilissimi incantesimi in grado di restituire i punti ferita persi e curare il veleno.
- ▶ **Offesa:** la lista del druido comprende infine un'ampia selezione di incantesimi per ostacolare, tormentare e ferire i nemici. Incantesimi più deboli possono immobilizzarli o avvolgerli in una nebbia sconcertante, mentre quelli potenti permettono di controllare forze atmosferiche distruttive per portarli alla rovina.

Ringraziamenti

Agli indomiti playtester e revisori che hanno aiutato a far brillare questo manuale: John Anthony, Neil Benson, Cyril Brocard, Vernon Fults, Colin Green, Turan Holland, Stephen Karnes, Ryan Marsh, Peter McDevitt, Dominic Moore, Dave Pettett, Steve Priest, Brian Scott, Eric Strathmeyer, Thorin Thompson, Geoffrey Walter, Che Webster.

INCANTESIMI DELL'ILLUSIONISTA

Gli incantesimi dell'illusionista possono essere tanto sottili quanto sconvolgenti, coprendo le seguenti aree:

- ▶ **Inganno:** le illusioni più iconiche permettono di evocare dalla mente suoni e immagini per confondere, sviare e terrorizzare.
- ▶ **Controllo mentale:** gli incantesimi non si limitano solo a manipolare i sensi, ma si insinuano nella mente dei soggetti. Potenti allucinazioni possono convincere completamente un soggetto della presenza di forze irreali, mentre suggestioni impiantate sulla vittima consentono all'illusionista di controllarne come desidera il comportamento.
- ▶ **Distorsione della realtà:** gli incantesimi illusori di alto livello vanno oltre la manipolazione sensoriale per alterare il tessuto stesso della realtà, permettendo di dare corpo ai sogni, alterare lo scorrere del tempo e richiamare energie da dimensioni tenebrose.

MANUALI NECESSARI

Old-School Essentials Classic Fantasy: questo manuale è un supplemento per il gioco *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Advanced Fantasy: Regole di Ambientazione: è possibile trovarvi le descrizioni complete per le classi del bardo, del druido, dello gnomo, dell'illusionista e del ranger.

LISTA INCANTESIMI DEL DRUIDO

1° Livello

1. Amicizia con gli Animali
2. Fuoco Fatato
3. Individuazione del Pericolo
4. Intralciare
5. Invisibilità agli Animali
6. Localizzare Piante o Animali
7. Parlare con gli Animali
8. Predire il Tempo

2° Livello

1. Creazione dell'Acqua
2. Cura Ferite Leggere (*Infliggi Ferite Leg.*)
3. Foschia Oscurante
4. Pelle Coriacea
5. Produrre Fiamma
6. Rallenta Veleno
7. Riscaldare il Metallo
8. Torci Legno

Note sull'Adattamento

Il gioco Advanced da cui sono stati adattati questi incantesimi ne include molti altri, qui non presenti. La selezione di incantesimi contenuta in questo manuale è stata deliberatamente tenuta all'interno dei livelli di potere di *Old-School Essentials*:

► **Incantesimi per livello:** la lista di incantesimi del druido rispecchia il limite di un massimo di 8 incantesimi per livello già applicato a quella del chierico; allo stesso modo, la lista dell'illusionista ha 12 incantesimi per livello come quella del mago.

► **Livello massimo degli incantesimi:** la lista del druido ha incantesimi fino al 5° livello, mentre quella dell'illusionista arriva al 6°.

3° Livello

1. Blocca Animali
2. Crescita della Natura
3. Evoca Fulmini
4. Forma Arborea
5. Protezione dal Veleno
6. Respirare Sott'Acqua (*Respirare Aria*)

4° Livello

1. Controllo della Temperatura
2. Cura Ferite Gravi (*Infliggi Ferite Gr.*)
3. Dissolvi Magie
4. Parlare con le Piante
5. Protezione da Fuoco e Fulmine
6. Richiama Animali

5° Livello

1. Comunicare con la Natura
2. Controllo del Tempo Atmosferico
3. Muro di Spine
4. Passa-Piante
5. Protezione da Piante e Animali
6. Trasforma Roccia in Fango (*Fango in Roccia*)

Incantesimi Invertibili

Il nome della versione invertita di un incantesimo è indicato tra parentesi dopo il nome della versione standard.

Per i dettagli sul lancio degli incantesimi invertiti, vedere *Magia* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

LISTA INCANTESIMI DELL'ILLUSIONISTA

1° Livello

1. Artificio
2. Creazione Spettrale
3. Globo Cromatico
4. Illusione Uditiva
5. Individuazione delle Illusioni
6. Ipnatismo
7. Lettura del Magico
8. Luce (*Oscurità*)
9. Luci Danzanti
10. Muro di Nebbia
11. Spaventare
12. Spruzzo Colorato

2° Livello

1. Ammaliare
2. Bocca Magica
3. Cecità / Sordità
4. Creazione Spettrale Migliorata
5. Falsa Aura
6. Immagine Illusoria
7. Individuazione del Magico
8. Invisibilità
9. Mormorii nel Vento
10. Quasimorfosi
11. Sfocatura
12. Trama Ipnatica

3° Livello

1. Anti-Individuazione
2. Corda Truccata
3. Creazione Fantasma
4. Dissolvi Illusioni
5. Forma Spettrale
6. Invisibilità nel Raggio di 3 Metri
7. Luce Nera
8. Paralisi
9. Paura
10. Stallone Fantasma
11. Suggestione
12. Terreno Illusorio

4° Livello

1. Assassino Spettrale
2. Confusione
3. Creazione Minore
4. Dissolvi Magie
5. Emozione
6. Energia Illusoria
7. Invisibilità Migliorata
8. Metamorfosi di Massa
9. Mostri d'Ombra
10. Nebbia Solida
11. Trama Iridescente
12. Velo dell'Abbandono

5° Livello

1. Apparenza
2. Caos
3. Creazione Maggiore
4. Flusso Temporale
5. Illusione
6. Immagine Proiettata
7. Labirinto di Specchi
8. Mostri di Semi-Ombra
9. Specchio
10. Teatro d'Ombre
11. Trasformazione d'Ombra
12. Visitazione

6° Livello

1. Attraverso lo Specchio
2. Diversivo
3. Illusione Innescata
4. Illusione Permanente
5. Imitazione
6. Nebbia Acida
7. Ombre Animate
8. Sogno Manifesto
9. Suggestione di Massa
10. Viaggio Onirico
11. Visione
12. Visione del Vero

INCANTESIMI DEL DRUIDO

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

Amicizia con gli Animali

Durata: Permanente

Gittata: 3 m

L'utilizzatore si avvicina a una bestia di intelligenza animale e allineamento neutrale con del cibo invitante. L'animale deve effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**:

► **Se supera il tiro salvezza:** non è influenzato dalla magia e si comporta normalmente.

► **Se fallisce il tiro salvezza:** aspetta tranquillamente mentre l'utilizzatore completa un rituale di vincolo che dura 6 turni

Quando è stato vincolato: l'animale si comporta come segue:

► **Accompagna:** l'utilizzatore ovunque esso vada.

► **Se abbandonato:** non farà del male all'utilizzatore; se viene lasciato solo per più di 3 giorni durante i primi 3 mesi, l'animale ritorna al suo comportamento naturale e l'incantesimo termina.

► **Addestramento:** durante i primi 3 mesi, l'animale può essere addestrato a eseguire fino a sei semplici trucchi (a seconda della sua INT), richiedendo 1 settimana di addestramento per ciascuno.

Numero massimo di compagni animali influenzati da questo incantesimo: fino a 2 DV per livello dell'utilizzatore in qualsiasi momento.

Fuoco Fatato

Durata: 1 turno

Gittata: 18 m

Le creature od oggetti selezionati entro gittata sono evidenziati da una tremolante fiamma verde.

► **Bersagli:** devono essere percepibili o individuabili dall'utilizzatore.

► **Dimensioni dei bersagli:** se il livello dell'utilizzatore è inferiore al 5°, si può influenzare una creatura od oggetto di taglia umana (o inferiore). Dal 5° livello, si possono influenzare due bersagli di taglia umana o uno alto fino a 3 m. Dal 10° livello, tre bersagli di taglia umana o uno alto fino a 4,5 m. Dal 14° livello, quattro bersagli di taglia umana o uno alto fino a 6 m.

► **Inoffensivo:** il *fuoco fatato* non infligge danno.

► **Contrasta l'invisibilità:** la fiamma tremolante rende visibili i bersagli invisibili.

► **In condizioni di luce scarsa:** i tiri per colpire contro i bersagli hanno un bonus di +2.



Individuazione del Pericolo

Durata: 3 turni (6 all'aperto)

Gittata: 1,5 m per livello

L'utilizzatore può concentrarsi per rilevare il pericolo entro gittata.

- ▶ **Aree:** controllarne una di 3×3 m richiede 1 turno.
- ▶ **Creature:** controllarne una richiede 1 round.
- ▶ **Oggetti:** controllarne uno piccolo (ad es. un forziere, un'arma, ecc.) richiede 1 round. Per oggetti più grandi serve un tempo maggiore.

Dopo aver controllato: l'utilizzatore sa se l'area, creatura od oggetto costituisce un pericolo per la sua persona, facendo distinzione tra pericoli immediati e potenziali.

Intralcicare

Durata: 1 turno

Gittata: 24 m

Tutte le piante in un'area con 6 m di raggio entro gittata si piegano e aggrovigliano, intralciando le creature al suo interno.

- ▶ **Tiro salvezza contro incantesimi:** per ogni creatura nell'area influenzata.
- ▶ **Se fallisce il tiro salvezza:** la creatura è intralciata e non può muoversi.
- ▶ **Se supera il tiro salvezza:** la creatura riesce a muoversi attraverso l'area influenzata a metà della sua capacità di movimento.

Invisibilità agli Animali

Durata: 1 turno

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

L'incantesimo rende il soggetto impercettibile a tutti i sensi (olfatto, vista, udito) degli animali non magici, permettendogli di muoversi tra loro passando completamente inosservato.

Localizzare Piante o Animali

Durata: 6 turni

Gittata: 36 m

L'utilizzatore può percepire la direzione (ma non la distanza) di un esemplare non magico e non senziente di pianta o animale del tipo prescelto. L'incantesimo ha due modalità d'uso:

1. **Nominare una specie:** localizza una pianta o animale della specie nominata. In questo caso viene localizzato l'esemplare più vicino di quella specie.
2. **Individuo specifico:** localizza una specifica pianta o animale che l'utilizzatore può visualizzare chiaramente in tutti i suoi aspetti.

Parlare con gli Animali

Durata: 6 turni

Gittata: 9 m

L'utilizzatore può comunicare con un tipo di animale entro gittata quando l'incantesimo viene lanciato.

- ▶ **Tipo di animale:** può bersagliare sia animali ordinari che le loro versioni giganti.
- ▶ **Domande:** l'utilizzatore può fare domande e ricevere risposte dagli animali del tipo scelto, anche se l'incantesimo non rende in nessun modo gli animali più amichevoli o cooperativi del normale (può essere necessario un tiro di reazione).
- ▶ **Servizi:** se un animale è amichevole nei confronti dell'utilizzatore, può fargli un favore o aiutarlo in qualche modo.

Predire il Tempo

Durata: Istantaneo

Gittata: 1,5 km di diametro per livello

L'utilizzatore acquisisce una conoscenza accurata del tempo atmosferico entro gittata per le successive 12 ore.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

Creazione dell'Acqua

Durata: Permanente

Gittata: Tocco

L'incantesimo fa in modo che dal terreno cominci a zampillare una fonte magica.

- ▶ **Volume:** la fonte produce approssimativamente 200 litri d'acqua, abbastanza per sostenere dodici esseri umani e dodici cavalcature per 1 giorno.
- ▶ **Utilizzatori di livello più alto:** per ogni livello dell'utilizzatore superiore all'8°, viene prodotta acqua per altri dodici esseri umani e cavalcature.

Cura Ferite Leggere

Durata: Istantaneo

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

L'incantesimo può essere usato in due modi:

1. **Guarire un soggetto vivente:** ripristina 1d6+1 punti ferita. Questo non può far superare al soggetto il suo normale punteggio massimo.
2. **Curare la paralisi:** gli effetti che causano paralisi vengono annullati.

Invertito: Infliggi Ferite Leggere

Infligge 1d6+1 punti ferita di danno a una creatura toccata. In combattimento è necessario un tiro per colpire in mischia.

Foschia Oscurante

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 3 m per livello attorno all'utilizzatore

Una nube di vapore si solleva dal terreno, riempiendo un'area incentrata sull'utilizzatore.

- ▶ **Altezza:** la nebbia è alta 3 m.

▶ **Visibilità:** la nebbia blocca la vista normale e l'infravisione. Creature in grado di vedere l'invisibile possono vedere flebilmente attraverso la nebbia.

▶ **L'utilizzatore:** riesce a vedere flebilmente attraverso la nebbia.

▶ **Vento forte:** riduce di $\frac{3}{4}$ la durata dell'incantesimo.

Pelle Coriacea

Durata: 1 turno per livello

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

La pelle del soggetto diventa resistente come la corteccia.

- ▶ **Bonus alla CA del soggetto:** +1.
- ▶ **Bonus ai tiri salvezza del soggetto:** +1, eccetto quelli contro gli effetti magici.

Produrre Fiamma

Durata: 2 turni per livello

Gittata: L'utilizzatore

Una fiamma prende vita sul palmo dell'utilizzatore.

- ▶ **L'utilizzatore:** non è danneggiato dalla fiamma.
- ▶ **Luce:** la fiamma illumina chiaramente in un raggio di 9 m.
- ▶ **Oggetti infiammabili:** toccati dalla fiamma prendono fuoco.
- ▶ **Controllo:** per la durata dell'incantesimo, l'utilizzatore può far scomparire e riapparire la fiamma come desidera.
- ▶ **Lanciare la fiamma:** l'utilizzatore può lasciar cadere la fiamma o lanciarla fino a 9 m, ponendo fine all'incantesimo (gli incendi appiccati dalla fiamma magica possono perdurare).

Rallenta Veleno

Durata: 1 ora per livello

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

I veleni che affliggono il soggetto sono rallentati drasticamente, fornendo all'utilizzatore il tempo di trovare una cura definitiva.

► **Effetti del veleno:** finché il soggetto ha più di 1pf, il veleno infligge 1pf di danno per turno. Se il soggetto ha 1pf, il veleno non infligge altri danni.

► **Personaggi uccisi dal veleno:** possono essere rianimati, se la morte non è avvenuta da più di 1 turno per livello dell'utilizzatore.

► **Veleni naturali:** se il veleno proviene da una pianta o animale naturale, l'utilizzatore ha un 10% di probabilità per livello di conoscere un antidoto erboristico che lo neutralizzi completamente. Nelle terre selvagge, raccogliere erbe per l'antidoto richiede 1 turno. In un insediamento, è possibile che queste siano disponibili per l'acquisto da un erborista.

► **Quando la durata termina:** il veleno ha pienamente effetto. Un soggetto rianimato da questo incantesimo muore nuovamente.

Riscaldare il Metallo

Durata: 7 round

Gittata: 9 m

Tutto il metallo in possesso di un certo numero di soggetti di taglia umana è riscaldato a temperature estreme.

► **Numero di soggetti:** uno ogni due livelli di esperienza dell'utilizzatore.

► **Il calore prodotto:** si intensifica in 4 round, per poi diminuire (vedere tabella).

► **Lasciar cadere gli oggetti:** riscaldati permette di non subire altri danni.

► **Acqua o neve:** immergervi il metallo riscaldato annulla gli effetti dannosi.

► **Immunità:** questo incantesimo non danneggia le creature immuni al fuoco.

Effetti: è possibile che un soggetto la cui carne venga a contatto con il metallo subisca dei danni, come segue:

► **Molto caldo:** sgradevole al tocco.

► **Ustionante:** 1d3 danni.

► **Rovente:** 1d6 danni. I materiali infiammabili a contatto con l'oggetto prendono fuoco.

► **Incandescente:** 1d6 danni. I materiali infiammabili a contatto con l'oggetto prendono

fuoco. Un soggetto deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** per non subire una menomazione, a seconda dell'area del corpo interessata. Mano o piede: inutilizzabile per 2d4 giorni. Corpo: gravemente indebolito per 1d4 giorni (capacità di movimento dimezzata, impossibilità di combattere, lanciare incantesimi o compiere attività faticose). Testa: svenimento per 1d4 turni.

Effetti di Riscaldare il Metallo per Round

Round	Livello di Calore
1	Molto caldo
2	Ustionante
3	Rovente
4	Incandescente
5	Rovente
6	Ustionante
7	Molto caldo

Torci Legno

Durata: Permanente

Gittata: 72 m

Oggetti di legno a scelta dell'utilizzatore si deformano e divengono inutilizzabili.

► **Oggetti comuni:** influenza un oggetto della dimensione di una freccia per livello dell'utilizzatore. Giavellotti, bacchette magiche o lance contano come due frecce; archi, clave e bastoni contano come quattro.

► **Oggetti di altre forme:** (ad es. tavole o assi) possono essere influenzati se di taglia più o meno equivalente.

Oggetti magici: potrebbero non essere influenzati dall'incantesimo:

► **Armi magiche:** hanno una probabilità del 10% di non essere influenzate per ogni "incremento" magico. (Ad es. una lancia magica +2 ha il 20% di probabilità di non essere influenzata da *torci legno*).

► **In pugno:** se l'oggetto magico è impugnato da una creatura, questa può anche effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare che l'oggetto venga deformato.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

Blocca Animali

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 54 m

L'incantesimo causa la paralisi a uno o più animali se falliscono un **tiro salvezza contro incantesimi**.

- ▶ **Numero di bersagli:** può influenzare fino a 1 DV di animali per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Limitazioni:** può influenzare animali ordinari o giganti, ma non le creature fantastiche, gli animali intelligenti, oppure quelli evocati, controllati o richiamati con la magia.

Crescita della Natura

Durata: 12 turni (animali) o permanente (piante)

Gittata: 36 m

L'incantesimo può essere usato in due modi:

1. **Crescita animale:** raddoppia la taglia di un normale animale non magico.
2. **Crescita vegetale:** provoca una vigorosa crescita nella normale vegetazione.

Se usato per influenzare un animale:

- ▶ **Forza:** la forza dell'animale, il danno inflitto dai suoi attacchi e il carico trasportabile vengono raddoppiati.
- ▶ **Limitazioni:** l'incantesimo può bersagliare sia animali ordinari che le loro versioni giganti, ma non gli animali intelligenti e i mostri fantastici.

Se usato per influenzare le piante:

- ▶ **Area:** sono influenzate le piante in un'area di fino a 300 m², scelta dall'utilizzatore (ad es. 50 m × 6 m, 30 m × 10 m, ecc.).

- ▶ **Passaggio:** le piante nell'area d'effetto diventano spesse e ipertrofiche, intrecciandosi per formare una giungla irta di spine attraversabile solo da creature molto grandi.

Evoca Fulmini

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 108 m

L'utilizzatore prende il controllo delle violente energie di una tempesta, dirigendone i fulmini per colpire il terreno in punti a sua scelta.

- ▶ **Nubi temporalesche:** devono essere presenti in cielo sopra il punto da colpire con il fulmine.
- ▶ **Numero di colpi:** un fulmine per turno finché l'incantesimo è attivo.
- ▶ **Area:** un fulmine colpisce un'area con 3 m di raggio.
- ▶ **Danno:** tutte le creature nell'area subiscono 8d6 danni (**tiro salvezza contro incantesimi per dimezzare**).
- ▶ **Se la tempesta si dissipa:** l'incantesimo termina prematuramente.



Forma Arborea

Durata: 6 turni +1 per livello

Gittata: L'utilizzatore

L'utilizzatore assume la forma di un albero morto o vivente.

- ▶ **Aspetto:** la forma dell'albero è completamente realistica, anche a un esame molto ravvicinato.
- ▶ **Equipaggiamento:** si trasformano anche tutti gli abiti e l'equipaggiamento dell'utilizzatore.
- ▶ **Percezione:** mentre è in questa forma, l'utilizzatore può percepire i dintorni con i suoi normali sensi.
- ▶ **Annullamento:** l'utilizzatore può interrompere l'incantesimo quando desidera, tornando alla sua forma normale.

Protezione dal Veleno

Durata: 1 turno per livello

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

Il soggetto acquisisce una resistenza soprannaturale ai veleni.

- ▶ **Veleni e gas:** conferisce una completa immunità agli attacchi velenosi dei mostri (ad es. i morsi) e ai gas venefici (inclusi quelli evocati dalla magia).
- ▶ **Tiri salvezza contro soffio:** +4 se velenoso. (Esclusi i soffi che pietrificano.)
- ▶ **Veleni preesistenti:** che affliggono il soggetto al lancio di *protezione dal veleno* sono neutralizzati. Un personaggio morto per avvelenamento può essere rianimato se l'incantesimo viene lanciato entro 10 round dalla morte.



Respirare Sott'Acqua

Durata: 1 giorno

Gittata: 9 m

L'incantesimo permette a un soggetto di respirare liberamente sott'acqua.

- ▶ **Respirare aria:** l'incantesimo non influenza la capacità del soggetto di respirare aria.
- ▶ **Nuotare:** non viene conferita nessuna competenza aggiuntiva nel nuoto.

Invertito: Respirare Aria

Permette a un soggetto acquatico di respirare aria liberamente. Non influenza la sua capacità di respirare acqua e non conferisce alcuna abilità aggiuntiva per muoversi sulla terra.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

Controllo della Temperatura

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 3 m attorno all'utilizzatore

L'utilizzatore può controllare la temperatura circostante in un raggio limitato.

- **Variazione di temperatura:** può essere alzata o abbassata per abbracciare gli intervalli possibili nel mondo naturale. (Ad es. dal freddo artico al calore tropicale.)
- **Controllo:** l'utilizzatore può aggiustare a piacere la temperatura per la durata dell'incantesimo.

Cura Ferite Gravi

Durata: Istantaneo

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

Il tocco dell'utilizzatore ripristina 2d6+2 punti ferita a un soggetto vivente. Questo non può far superare al soggetto il suo normale punteggio massimo.

Invertito: Infliggi Ferite Gravi

Infligge 2d6+2 punti ferita di danno a una creatura toccata. In combattimento è necessario un tiro per colpire in mischia.

Dissolvi Magie

Durata: Istantaneo

Gittata: 36 m

Mette fine a incantesimi di durata non istantanea entro un'area cubica con 6 metri di lato.

- **Livelli dell'utilizzatore:** se chi ha generato l'effetto da cancellare è di livello più alto rispetto a chi lancia *dissolvi magie*, c'è un 5% di probabilità per ogni livello di differenza che il tentativo di dissolvere fallisca.
- **Oggetti magici:** non sono influenzati.

Parlare con le Piante

Durata: 3 turni

Gittata: 9 m

L'incantesimo può essere usato in due modi:

1. **Piante normali:** comunicazione con le piante comuni. L'utilizzatore può fare domande e ricevere risposte, chiedendo anche semplici favori. Le piante possono acconsentire alla richiesta se possono comprenderla ed esaudirla. Per esempio, della fitta vegetazione potrebbe liberare un passaggio attraversabile dall'utilizzatore e il suo gruppo.
2. **Piante mostruose:** comunicazione con mostri simili a piante o di origine vegetale.

Protezione da Fuoco e Fulmine

Durata: 1 turno per livello

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

Il soggetto è immune a un certo ammontare di danno elettrico o da fuoco.

- **Fuoco o fulmine:** quando lancia l'incantesimo, l'utilizzatore deve scegliere il tipo di energia da cui proteggere il soggetto.
- **Negazione del danno:** il soggetto viene protetto da 6pf di danno del tipo scelto per livello.
- **Termine:** l'incantesimo termina quando tutti i punti ferita di protezione sono stati utilizzati.



Richiama Animali

Durata: 3 turni

Gittata: 108 m

Gli animali normali entro gittata sono chiamati in aiuto dell'utilizzatore. Le creature che rispondono al richiamo sono determinate come segue:

- ▶ **Limitazioni:** non richiama insetti, aracnidi o altre specie simili, così come creature magiche o più intelligenti di un animale.
- ▶ **Indirizzare il richiamo:** l'utilizzatore può scegliere di limitare il richiamo a creature di certe specie o a determinati esemplari conosciuti.
- ▶ **Numero di animali:** al richiamo rispondono animali per un totale di DV pari al livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Animali piccoli:** a questo fine, gli animali normali di piccola taglia (ad es. topi, passeri, scoiattoli, ecc.) sono trattati come un decimo di DV.

Creature richiamate: si comportano come segue:

- ▶ **Raggiungono:** l'utilizzatore il prima possibile.
- ▶ **Comprendono:** le parole dell'utilizzatore per la durata dell'incantesimo.
- ▶ **Aiutano:** l'utilizzatore in qualunque modo possibile.
- ▶ **Se l'utilizzatore è sotto attacco:** gli animali richiamati attaccano il nemico, fuggendo solo se falliscono un tiro sul morale.
- ▶ **Se l'utilizzatore non è sotto attacco:** gli animali richiamati tendono a fuggire se subiscono danni.
- ▶ **Dopo che un animale è fuggito:** l'incantesimo è per esso interrotto.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

Comunicare con la Natura

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 750 m per livello

L'utilizzatore entra in uno stato di trance per comunicare con il mondo naturale.

- ▶ **Durante la trance:** l'utilizzatore apprende, lungo il corso di 1 turno, un dettaglio per livello riguardo il territorio circostante.
- ▶ **Conoscenza:** di un dettaglio, in una certa direzione, riguardante terreno, specchi d'acqua, piante, animali, minerali o abitanti intelligenti.
- ▶ **Limitazioni:** l'incantesimo non ha effetto se lanciato sottoterra o in un ambiente non naturale.

Controllo del Tempo Atmosferico

Durata: Concentrazione

Gittata: 240 m attorno all'utilizzatore

Concentrandosi (non può muoversi), l'utilizzatore può far manifestare attorno a sé una delle seguenti condizioni. L'incantesimo funziona solo all'aperto.

- ▶ **Calma:** una schiarita del maltempo (anche se i suoi effetti collaterali, ad es. il fango dopo la pioggia, rimangono).
- ▶ **Caldo estremo:** scioglie la neve o secca il fango (incluso quello di *trasforma roccia in fango*). Le creature nell'area si spostano a metà della loro capacità di movimento.
- ▶ **Nebbia:** la visibilità è limitata a 6 m. Le creature nella nebbia si spostano a metà della loro capacità di movimento. A discrezione dell'arbitro, possono perdersi.
- ▶ **Venti sostenuti:** le capacità di movimento sono dimezzate. Il volo e gli attacchi a distanza sono impossibili. I venti sostenuti possono essere utilizzati per incrementare del 50% la velocità a vela di

una nave, se viaggia seguendo il vento. Nelle zone sabbiose possono causare tempeste di sabbia, limitando la visibilità a 6 m.

- ▶ **Pioggia:** penalità di -2 agli attacchi a distanza. In 3 turni si forma del fango, che dimezza le capacità di movimento.
- ▶ **Neve:** la visibilità è limitata a 6 m. Le capacità di movimento sono dimezzate. Gli specchi d'acqua possono gelare. Dopo che la neve si scioglie, rimane comunque il fango a ostacolare il movimento.
- ▶ **Tornado:** l'utilizzatore controlla il tornado, che si muove di 36 m per round. È possibile ordinare al tornado di attaccare (vedere sotto). Le navi travolte dal tornado hanno un 75% di probabilità di subire 12 punti di danno allo scafo.

Tornado

Una colonna d'aria vorticante, alta 7,5 m e larga 2, che crea scompiglio tra le navi e le creature volanti.

CA 0 [19], DV 12* (54pf), Att 1 × colpo (2d8), THACO 10 [+9], MV 108 m (36 m) volando, TS M6 B7 P8 S8 I10 (12), ML 10, AL Neutrale, PX 1.900, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Vortice:** le creature con meno di 2 DV vengono spinte da parte (**tiro salvezza contro morte**).
- ▶ **Immunità ai danni normali:** può essere ferito solo da attacchi magici.
- ▶ **Pericoloso per le creature in volo:** infligge 1d8 danni extra.

Muro di Spine

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 24 m

Una barriera di piante spinose e resistenti si manifesta in un punto scelto dall'utilizzatore.

- ▶ **Dimensioni:** il muro può avere qualunque dimensione ed estendersi in qualunque forma o direzione l'utilizzatore desideri, fino a un massimo di 120 m². Per esempio, può essere un muro diritto o curvarsi in un circolo protettivo.



- ▶ **Avviluppare delle creature:** ogni creatura che si trovi nel punto in cui viene evocato il muro subisce danni pari a 1d8 più il proprio punteggio di CA.
- ▶ **Attraversarlo:** è possibile che delle creature si facciano strada attraverso il muro, ma subiscono ogni 3 m danni pari a 1d8 più il proprio punteggio di CA.
- ▶ **CA ascendente:** se si usa la regola opzionale della Classe Armatura Ascendente (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*), il danno inflitto dalle spine è 1d8 + (19 - punteggio di CAA).
- ▶ **Farsi strada tagliando le piante:** è possibile e non infligge danno a chi passa. Ogni sezione di 3 m richiede 4 turni.
- ▶ **Fuoco:** il muro è immune al fuoco normale, mentre quello magico lo incenerisce completamente in 2 turni.

Passa-Piante

Durata: Istantaneo
Gittata: L'utilizzatore

L'utilizzatore entra in un albero ed esce istantaneamente in un altro luogo da un albero della stessa specie. I tronchi di entrambi devono essere abbastanza larghi per consentire all'utilizzatore di entrarci.

Distanza massima tra i due alberi: dipende dal tipo.

- ▶ **Quercia:** 600 m
- ▶ **Frassino, olmo, tasso e tiglio:** 360 m
- ▶ **Altri alberi caducifogli:** 300 m
- ▶ **Tutti gli altri alberi:** 240 m

Protezione da Piante e Animali

Durata: 1 turno per livello
Gittata: L'utilizzatore

Una barriera invisibile si manifesta intorno all'utilizzatore, impedendo il contatto con piante o animali.

- ▶ **Piante o animali:** quando lancia l'incantesimo, l'utilizzatore deve decidere se la barriera ha effetto contro le piante (inclusi i mostri simili a piante) o gli animali (normali o giganti, escludendo le creature fantastiche o quelle più intelligenti di un animale).
- ▶ **Gittata:** la barriera magica si estende per appena 2,5 cm dal corpo dell'utilizzatore.
- ▶ **Forme di vita del tipo scelto:** non possono toccare o attaccare fisicamente l'utilizzatore.
- ▶ **Attacchi dell'utilizzatore:** le forme di vita influenzate possono essere da lui toccate o attaccate solo usando incantesimi.
- ▶ **Una barriera di protezione dalle piante:** può essere usata per liberare un sentiero, poi percorribile da altri, attraverso una fitta boscaglia.

Trasforma Roccia in Fango

Durata: 3d6 giorni / Permanente
(trasforma fango in roccia)
Gittata: 36 m

L'incantesimo trasforma fino a 300 m² di roccia in fango profondo 3 m.

- ▶ **Movimento:** la capacità di movimento di qualunque creatura che passi attraverso il fango è ridotta del 90%.

Invertito: Trasforma Fango in Roccia

Trasforma un'area di fango (fino a 300 m² per 3 m di profondità) in roccia. Questa alterazione è permanente.

INCANTESIMI DELL'ILLUSIONISTA

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

Artificio

Durata: 2d6 round +2 per livello

Gittata: L'utilizzatore

L'utilizzatore si ammantava di un'illusione, assumendo l'aspetto di un altro umanoide. Quando si lancia l'incantesimo si può scegliere tra due varianti:

1. **Forma immaginaria:** l'utilizzatore assume sembianze immaginarie.
2. **Duplicato di un individuo:** l'utilizzatore tocca un individuo vivente e ne copia le sembianze, effettuando un tiro per colpire se il bersaglio non è consenziente.

Condizioni: si applicano le seguenti:

- ▶ **Altezza:** l'aspetto illusorio può essere al massimo 30 cm più alto o più basso di quello naturale dell'utilizzatore.
- ▶ **Peso:** il peso apparente può essere alterato in qualunque modo.
- ▶ **Equipaggiamento:** vestiti e oggetti possono essere alterati in qualunque modo.
- ▶ **Osservatori:** se l'incantesimo viene usato per copiare le sembianze altrui, chiunque conosca tale individuo può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per scoprire l'inganno.

Creazione Spettrale

Durata: Concentrazione

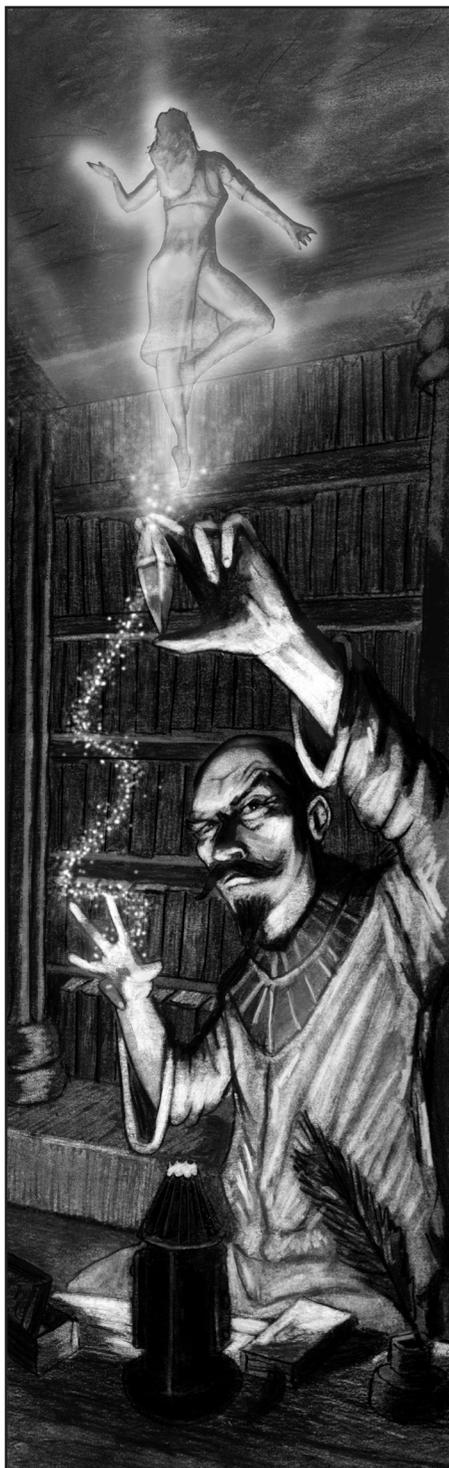
Gittata: 72 m

Un'illusione visiva scelta dall'utilizzatore si manifesta in un'area cubica con 6 m di lato. Sono possibili tre tipi di illusione:

1. **Un mostro illusorio:** a cui si può dare ordine di attaccare. Il mostro ha una Classe Armatura di 9 [10] e svanisce se colpito in combattimento.
2. **Un attacco illusorio:** per esempio, una valanga, un soffitto che crolla, un dardo incantato, ecc. I bersagli che superano un **tiro salvezza contro incantesimi** non ne sono influenzati.
3. **Una scena:** cambiando l'aspetto dell'area influenzata o creando l'apparenza di qualcosa di nuovo. La scena scompare se toccata.

Condizioni: si applicano le seguenti:

- ▶ **Concentrazione:** è necessaria per mantenere un'illusione. Se l'utilizzatore si muove o perde la concentrazione, l'incantesimo termina.
- ▶ **Mostri o attacchi illusori:** possono creare l'apparenza di ferite e danni, ma questi non sono reali. Un personaggio che sembra morire in realtà sviene solamente, un personaggio trasformato in pietra rimane paralizzato e così via. Tali effetti durano 1d4 turni.
- ▶ **Illusioni prese dall'immaginazione:** se l'illusione è qualcosa che l'utilizzatore non ha mai visto, l'arbitro può assegnare un bonus a qualunque tiro salvezza applicabile.



Globo Cromatico

Durata: Istantaneo

Gittata: 18 m

Lincantesimo evoca un globo di puro colore per colpire un bersaglio visibile entro gittata.

- **Colore:** l'utilizzatore può scegliere il colore del globo dalla tabella a fianco, in base all'esperienza e alle gemme disponibili.
- **Gemma:** il globo viene creato riflettendo e amplificando il colore puro e le proprietà intrinseche di una gemma, che l'utilizzatore deve avere a disposizione. Lanciare *globo cromatico* non consuma la gemma.
- **Valore:** la gemma usata deve avere un certo valore minimo (indicato nella tabella a fianco).
- **A segno:** il globo è infallibile, danneggiando il bersaglio e infliggendo un altro effetto a seconda del colore.

Effetti del Globo Cromatico

Luce: se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, il bersaglio è circondato per 1d4 round da un'area di luce del raggio di 4,5 m. In condizioni di scarsa illuminazione, i tiri per colpire contro di esso ottengono un bonus di +2. È possibile che l'effetto vanifichi eventuali tentativi del bersaglio di nascondersi o attaccare di sorpresa.

Calore: se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, il bersaglio subisce per 1d4 round una penalità di -2 a tiri per colpire, tiri salvezza e CA. Il calore del globo di rubino può anche essere usato per sciogliere fino a 1 m³ di ghiaccio.

Fuoco: tutti gli oggetti infiammabili entro 60 cm dal bersaglio prendono fuoco. Se questi fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, prendono fuoco anche i materiali infiammabili sulla sua persona (ad es. vestiti, capelli, ecc.). Questo infligge 1d3 danni per 1d4 round, a meno che il bersaglio non impieghi 1 round per spegnere le fiamme.



Cecità: il bersaglio è accecato per 1d4 round se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**. Una creatura cieca non può attaccare.

Fetore: una nube di vapore puzzolente del raggio di 1,5 m emerge dal punto in cui si trova il bersaglio. Le creature dentro la nube (bersaglio incluso) devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere sopraffatte dalla nausea, incapaci di agire se non per spostarsi per metà della propria capacità di movimento. La nausea passa 1d4 round dopo aver lasciato la nube, che si disperde dopo 1 turno.

Magnetismo: l'energia elettrica del globo provoca una forte magnetizzazione di tutti gli oggetti metallici sul bersaglio (ad es. armi e armatura) se questo non supera un **tiro salvezza contro incantesimi**. La carica magnetica dura 1d4 round e fa in modo che gli oggetti metallici si attacchino l'uno all'altro. Un bersaglio che indossa un'armatura metallica subisce una penalità di -2 alla CA e non è in grado di attaccare con armi di metallo.

Paralisi: il bersaglio è paralizzato per 1d4 round se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**.

Illusione Uditiva

Durata: 3 turni

Gittata: 72 m

L'utilizzatore evoca un suono a sua scelta, che si propaga da un qualunque punto entro gittata.

► **Movimento:** il suono può spostarsi finché rimane entro gittata.

► **Cambiamento:** l'utilizzatore può cambiare e far evolvere il suono come desidera per tutta la durata dell'incantesimo.

► **Volume del suono:** è limitato dal livello dell'utilizzatore, con un massimo più o meno equivalente a 4 umani che urlano per livello. (Per esempio, uno sciame di ratti equivale a 8 umani, il ruggito di un leone a 16 umani, quello di un drago a 24 o più umani).

Effetti del Globo Cromatico

Livello dell'Utilizzatore	Gemma (Valore)	Colore del Globo	Danno	Effetto
1° o superiore	Quarzo (10 mo)	Trasparente	1d4	Luce
2° o superiore	Rubino (50 mo)	Rosso	1d6	Calore
3° o superiore	Agata (100 mo)	Arancione	1d8	Fuoco
4° o superiore	Onice (250 mo)	Nero	1d10	Cecità
5° o superiore	Smeraldo (500 mo)	Verde	1d12	Fetore
6° o superiore	Magnetite (500 mo)	Grigio	2d6	Magnetismo
7° o superiore	Zaffiro (1.000 mo)	Blu	2d8	Paralisi



Individuazione delle Illusioni

Durata: 3 turni

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

Il soggetto può riconoscere le illusioni entro 3 m per livello dell'utilizzatore. Vengono anche rilevate le creature o gli oggetti invisibili.

Ipnatismo

Durata: 1 round +1 per livello

Gittata: 9 m

I gesti e il cantilenare dell'utilizzatore aprono la mente di uno o più soggetti entro gittata a una suggestione ipnotica pronunciata come parte del lancio dell'incantesimo.

► **Numero di bersagli:** influenza fino a 1d6 creature. Il numero è determinato dopo aver pronunciato la suggestione.

► **Formulazione:** la suggestione deve avere la forma di un breve discorso (al massimo una o due frasi), che suggerisce ai soggetti un corso d'azione.

► **Comprensione:** è necessario usare un linguaggio comprensibile dai soggetti.

► **Suggestioni autolesioniste:** un corso d'azione evidentemente nocivo per un soggetto fa automaticamente fallire per esso l'incantesimo.

► **Tiro salvezza:** i soggetti possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per resistere alla suggestione. Se fallisce, il soggetto segue l'indicazione dell'utilizzatore per un tempo massimo corrispondente alla durata dell'incantesimo.

► **Suggestioni ragionevoli:** aggiungono una penalità di -2 al tiro salvezza.

Limitazioni: i non-morti sono immuni.



Lettura del Magico

Durata: 1 turno

Gittata: L'utilizzatore

Tramite *lettura del magico*, l'utilizzatore può decifrare iscrizioni magiche o rune, come segue:

- ▶ **Pergamene:** permette di comprendere le iscrizioni magiche su una pergamena di incantesimi arcani. L'utilizzatore potrà in seguito attivare la pergamena in qualunque momento.
- ▶ **Libri degli incantesimi:** è possibile decifrare un libro degli incantesimi scritto da un altro utilizzatore di magia arcana.
- ▶ **Iscrizioni:** è possibile comprendere rune o parole magiche incise su un oggetto o una superficie.
- ▶ **Leggere nuovamente:** dopo che l'utilizzatore ha letto un'iscrizione usando *lettura del magico*, rimane sempre in grado di leggere quel particolare documento senza ricorrere all'incantesimo.

Luce

Durata: 6 turni +1 per livello

Gittata: 36 m

L'incantesimo può essere usato in tre modi:

1. **Evocare luce:** in un'area di 9 m di diametro. La luce magica è sufficiente per leggere, ma meno intensa di quella diurna. È possibile lanciare l'incantesimo su un oggetto, nel qual caso la luce si muove con esso.
2. **Accecare una creatura:** lanciando l'incantesimo sui suoi occhi. Se il bersaglio fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, viene accecato per la durata. Una creatura cieca non può attaccare.
3. **Cancellare l'oscurità:** l'incantesimo *luce* può essere usato per cancellare *oscurità* (vedere sotto).

Invertito: Oscurità

Crea *oscurità* magica in un'area di 9 m di diametro, precludendo la visibilità normale (ma non l'infravisione). Come *luce*, può essere usato in alternativa per accecare altre creature o dissolvere l'incantesimo *luce*.

Luci Danzanti

Durata: 1 turno

Gittata: 12+3 m per livello

L'utilizzatore evoca e controlla delle luci, ordinando loro di muoversi in qualunque punto entro gittata. L'utilizzatore può scegliere di evocare uno dei seguenti tipi di luce:

1. **Torcia:** 1-4 luci che ricordano torce o lanterne, emettendo il relativo volume luminoso.
2. **Sfera:** 1-4 sfere brillanti, simili a fuochi fatui.
3. **Umanoide:** una singola e brillante forma umanoide.

Muro di Nebbia

Durata: 1 turno

Gittata: 18 m

Un muro di nebbia opaca appare in un punto scelto dall'utilizzatore entro gittata.

- ▶ **Area:** la nebbia riempie un'area cubica di 3 m per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Visibilità:** la nebbia blocca la vista normale e l'infravisione.
- ▶ **Venti forti:** disperdono la nebbia prima del termine dell'incantesimo.



Spaventare

Durata: Finché non viene interrotto
(vedere sotto)

Gittata: 3 m

L'utilizzatore gesticola minaccioso contro un bersaglio intelligente entro gittata.

► **Tiri salvezza:** il bersaglio può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare gli effetti.

► **Un bersaglio influenzato:** scambia l'utilizzatore per un mostro uscito dai suoi incubi peggiori e cerca di sfuggirgli alla massima velocità.

► **Infrangere l'incantesimo:** il bersaglio può effettuare ogni round un nuovo **tiro salvezza contro incantesimi**, interrompendo l'incantesimo con un successo. Finché questo non avviene, il bersaglio crede di essere inseguito dalla creatura che lo terrorizza.

Limitazioni: i non-morti e le creature meno intelligenti di un animale sono immuni.

Spruzzo Colorato

Durata: Istantaneo

Gittata: Cono di 6 m, largo 6 m
all'estremità

Una scarica di colori vistosi e iridescenti scaturisce dalla mano dell'utilizzatore.

► **Bersagli:** 1d6 creature nell'area d'effetto.

Effetto: dipende dal confronto tra i DV di ogni bersaglio e quelli dell'utilizzatore:

► **DV inferiori o uguali all'utilizzatore:** il bersaglio sviene per 1d4 round. (Le creature con almeno 6 DV possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**.)

► **Fino a 2 DV più dell'utilizzatore:** il bersaglio è accecato per 1d4 round se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**. Una creatura accecata non può attaccare.

► **Almeno 3 DV più dell'utilizzatore:** il bersaglio è incapace di muoversi, attaccare o compiere qualunque altra azione per 1 round se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**.

Creature prive di vista: sono immuni a questo incantesimo.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

Ammaliare

Durata: Vedere sotto

Gittata: 9 m

L'incantesimo fa in modo che una singola creatura percepisca l'utilizzatore come estremamente affascinante, a prescindere dal suo aspetto.

- ▶ **Limitazioni:** non influenza le creature meno intelligenti di un animale.
- ▶ **Tiro salvezza:** il soggetto può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**.

Soggetti influenzati: si comportano come segue:

- ▶ **Infatuati:** il soggetto è innamorato dell'utilizzatore e lo segue ovunque, a meno che farlo non presenti un serio pericolo.
- ▶ **Obbedienza:** se l'utilizzatore riesce a comunicare con il soggetto (anche solo a gesti), questo può obbedire alle richieste. Ogni volta che chiede qualcosa al soggetto, l'utilizzatore deve tirare sul CAR (eventualmente con una penalità se la richiesta è contro la natura o i migliori interessi del soggetto). Se il tiro fallisce, l'incantesimo si interrompe e il bersaglio inizia a percepire l'utilizzatore con orrore, rabbia e odio.
- ▶ **Animali:** rimangono ammalati per 1d4 giorni, quindi potrebbero attaccare l'utilizzatore (se maltrattati) o andarsene semplicemente. Se un animale è stato trattato bene, c'è una probabilità pari al CAR dell'utilizzatore che esso rimanga al suo fianco di propria volontà.

Bocca Magica

Durata: Permanente fino all'attivazione

Gittata: Tocco

L'utilizzatore infonde in un oggetto inanimato un messaggio, che una bocca magica

pronuncia ad alta voce quando si verifica una certa condizione.

- ▶ **Il messaggio:** dev'essere in una lingua conosciuta dall'utilizzatore e può avere al massimo 25 parole.
- ▶ **Condizione per l'attivazione:** l'utilizzatore può decidere quanto debba essere vaga o specifica. Può includere condizioni sul fatto che l'oggetto incantato venga toccato o sulla presenza di creature entro 9 m da esso. La condizione può tenere conto solo dell'aspetto esteriore (ad es. non può fare distinzione per allineamento, classe, livello, ecc. delle eventuali creature).
- ▶ **Una volta attivata:** la bocca appare, si anima e pronuncia il messaggio predeterminato. A quel punto, l'incantamento termina.
- ▶ **Lanciare incantesimi:** il messaggio attivato non può lanciare incantesimi.

Cecità / Sordità

Durata: Permanente

Gittata: 9 m

Una singola creatura è afflitta da un'allucinazione che annulla la sua percezione visiva o uditiva (a scelta dell'utilizzatore), rendendolo cieco o sordo.

- ▶ **Tiro salvezza:** il bersaglio può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare l'allucinazione.
- ▶ **Rimozione:** dato che la cecità o sordità causata da questo incantesimo è illusoria, non si rimuove con cure magiche per malattie, ma con incantesimi che dissolvono magia o illusioni.
- ▶ **Annullamento:** a piacere dell'utilizzatore.

Creazione Spettrale Migliorata

Durata: Concentrazione

Gittata: 72 m

Un'illusione scelta dall'utilizzatore si manifesta in un'area cubica con 6 m di lato. Essa può includere suoni minori, ma non parlato. Sono possibili tre tipi di illusione:

1. **Un mostro illusorio:** a cui si può dare ordine di attaccare. Il mostro ha una

Classe Armatura di 7 [12] e svanisce se colpito in combattimento.

2. **Un attacco illusorio:** per esempio, una valanga, un soffitto che crolla, un dardo incantato, ecc. I bersagli che superano un **tiro salvezza contro incantesimi** non ne sono influenzati.
3. **Una scena:** cambiando l'aspetto dell'area influenzata o creando l'apparenza di qualcosa di nuovo. La scena scompare se toccata.

Condizioni: si applicano le seguenti:

- ▶ **Concentrazione:** è necessaria per mantenere un'illusione. Se l'utilizzatore si muove per più di metà della propria capacità o perde la concentrazione, l'incantesimo termina.
- ▶ **Persistenza:** anche se l'utilizzatore smette di concentrarsi sull'incantesimo, l'illusione persiste per altri 2 round.
- ▶ **Mostri o attacchi illusori:** possono creare l'apparenza di ferite e danni, ma questi non sono mai reali. Un personaggio che sembra morire in realtà sviene solamente, un personaggio trasformato in pietra rimane paralizzato e così via. Tali effetti durano 1d4 turni.
- ▶ **Illusioni prese dall'immaginazione:** se l'illusione è qualcosa che l'utilizzatore non ha mai visto, l'arbitro può assegnare un bonus a qualunque tiro salvezza applicabile.

Falsa Aura

Durata: 1 turno

Gittata: 9 m

Laura di una creatura o di un oggetto viene celata.

- ▶ **Incantesimi di individuazione:** (ad es. *individuazione del magico*, *individuazione del male*) vengono deviati, rivelando un'altra creatura od oggetto nelle vicinanze.
- ▶ **Incantesimi di divinazione:** (ad es. *apprendi allineamento*) rivelano il contrario della verità se lanciati contro il soggetto.

Immagine Illusoria

Durata: 6 turni

Gittata: L'utilizzatore

Appaiono 1d4 duplicati illusori dell'utilizzatore.

- ▶ **Comportamento:** le immagini illusorie hanno lo stesso aspetto e si comportano esattamente come l'utilizzatore.
- ▶ **Attacchi contro l'utilizzatore:** distruggono una delle immagini illusorie (anche se l'attacco manca).

Individuazione del Magico

Durata: 2 turni

Gittata: 18 m

Oggetti, aree o creature incantate vengono fatti luccicare magicamente. Sono svelati sia gli incantamenti temporanei che quelli permanenti.

Invisibilità

Durata: Permanente (può essere interrotto, vedere sotto)

Gittata: 72 m

L'utilizzatore o un'altra creatura od oggetto entro gittata diventa invisibile:

- ▶ **Se lanciato su una creatura:** viene reso invisibile anche tutto l'equipaggiamento che il soggetto sta portando (compresi vestiti e armatura). Gli oggetti che una creatura invisibile appoggia o lascia cadere tornano visibili. Se il soggetto attacca o lancia un incantesimo, l'invisibilità si interrompe e l'incantesimo termina.
- ▶ **Se lanciato su un oggetto:** l'invisibilità è permanente.
- ▶ **Fonti di luce:** se una fonte di luce viene resa invisibile (come parte dell'equipaggiamento di una creatura o come oggetto individuale), la luce che proietta rimane inalterata.

Mormorii nel Vento

Durata: Speciale

Gittata: 1,5 km per livello

L'incantesimo permette all'utilizzatore di inviare attraverso il vento un messaggio o altri suoni non verbali a un luogo distante entro gittata.

- ▶ **La destinazione:** dev'essere nota all'utilizzatore.
- ▶ **Il messaggio:** fino a 100 parole o 1 minuto di suono non verbale.
- ▶ **Velocità:** il messaggio viaggia assieme al vento, senza essere notato, a 1,5 km per turno.
- ▶ **Consegna:** dopo aver raggiunto l'area designata, i sussurri del vento consegnano il messaggio dell'utilizzatore, silenzioso come un mormorio, anche se può essere sentito da chiunque si trovi entro 9 m. Il messaggio viene consegnato a prescindere dalla presenza di qualcuno per ascoltarlo.

Quasimorfosi

Durata: 3d4 round +2 per livello

Gittata: L'utilizzatore

La forma fisica dell'utilizzatore è soggetta a una trasformazione quasi reale, assumendo l'aspetto di un'altra creatura.

- ▶ **La nuova forma:** è scelta dall'utilizzatore, tra quelle di qualsiasi creatura.
- ▶ **Taglia:** la nuova forma può essere al massimo il 50% più grande o più piccola dell'utilizzatore.

Le capacità fisiche della nuova forma: sono conferite all'utilizzatore entro certi limiti:

- ▶ **Volò:** se la nuova forma è in grado di volare, può farlo anche l'utilizzatore, ma solo per $\frac{1}{4}$ della capacità di movimento di questa.
- ▶ **Respirare:** se la nuova forma è in grado di respirare sott'acqua, può farlo anche l'utilizzatore.

▶ **Attacchi:** l'utilizzatore sembra attaccare come la forma scelta, ma non può effettuare più attacchi o infliggere più danni di quanto potrebbe normalmente (con qualsiasi arma in possesso).

▶ **Abilità speciali:** l'utilizzatore non acquisisce alcun attacco speciale o magico della nuova forma (ad es. soffio, veleno, charme, ecc.).

Sfocatura

Durata: 1 turno

Gittata: L'utilizzatore

L'utilizzatore appare sfocato e tremolante.

- ▶ **Penalità agli attacchi:** le creature che attaccano l'utilizzatore subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire, ridotta a -2 dal secondo tentativo in poi.
- ▶ **Bonus ai tiri salvezza:** +1 contro magia se l'utilizzatore è bersaglio diretto.

Trama Ipnotica

Durata: Concentrazione

Gittata: Quadrato di 9 m attorno all'utilizzatore

Una sequenza di colori intrecciati e vortici riempie l'aria in una zona di 9x9 m incentrata sull'utilizzatore.

- ▶ **Le creature che vedono la sequenza:** devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o rimanere ipnotizzate finché sono in grado di guardarla.
- ▶ **Numero di creature influenzate:** è possibile ipnotizzare fino a 24 DV di creature.
- ▶ **Le creature ipnotizzate:** rimangono semplicemente ferme a osservare la sequenza di colori.
- ▶ **Se una creatura ipnotizzata viene ferita:** la sequenza smette di attirarla e può agire nel round successivo.

Concentrazione: finché si concentra sull'incantesimo e rimane fermo, l'utilizzatore può mantenere la sequenza indefinitamente.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

Anti-Individuazione

Durata: 1 turno per livello

Gittata: L'utilizzatore

Finché l'incantesimo è attivo, l'utilizzatore è immune a tutte le forme magiche di localizzazione, sorveglianza e divinazione, inclusi effetti come chiaroveggenza, chiarudienza ed ESP.

Corda Truccata

Durata: 2 turni per livello

Gittata: Tocco

Una corda viene incantata per alzarsi a mezz'aria, permettendo all'utilizzatore e ad altri di arrampicarsi e sparire in uno spazio immaginario.

- ▶ **La corda:** si alza per tutta la sua lunghezza (9 m al massimo) e rimane rigida a mezz'aria, ancorata magicamente all'estremità superiore.
- ▶ **Arrampicarsi sulla corda:** è possibile farlo normalmente.
- ▶ **Spazio immaginario:** le creature di taglia umana (o inferiore) che si arrampicano lungo la corda scompaiono nello spazio immaginario alla sua estremità.
- ▶ **Capacità:** lo spazio immaginario può contenere fino a sei individui.
- ▶ **Nascoste:** le creature dentro lo spazio immaginario non possono essere percepite o influenzate in alcun modo da chi si trova nello spazio reale all'esterno.
- ▶ **Tirare su la corda:** la corda può essere ritirata nello spazio immaginario, scomparendo anch'essa.

Al termine dell'incantesimo: la corda si affloscia, lo spazio immaginario scompare e chi si trovava al suo interno riappare a mezz'aria.

Creazione Fantasma

Durata: Concentrazione

Gittata: 72 m

Un'illusione scelta dall'utilizzatore si manifesta in un'area cubica con 6 m di lato. Essa può includere suoni, odori ed elementi termici. Sono possibili tre tipi di illusione:

1. **Un mostro illusorio:** a cui si può dare ordine di attaccare. Il mostro ha una Classe Armatura di 5 [14] e svanisce se colpito in combattimento.
2. **Un attacco illusorio:** per esempio, una valanga, un soffitto che crolla, un dardo incantato, ecc. I bersagli che superano un **tiro salvezza contro incantesimi** non ne sono influenzati.
3. **Una scena:** cambiando l'aspetto dell'area influenzata o creando l'apparenza di qualcosa di nuovo. La scena scompare se toccata.

Condizioni: si applicano le seguenti:

- ▶ **Concentrazione:** è necessaria per mantenere un'illusione. Se l'utilizzatore si muove per più di metà della propria capacità o perde la concentrazione, l'incantesimo termina.
- ▶ **Persistenza:** anche se l'utilizzatore smette di concentrarsi sull'incantesimo, l'illusione persiste per altri 3 round.
- ▶ **Mostri o attacchi illusori:** possono creare l'apparenza di ferite e danni, ma questi non sono reali. Un personaggio che sembra morire in realtà sviene solamente, un personaggio trasformato in pietra rimane paralizzato e così via. Tali effetti durano 1d4 turni.
- ▶ **Illusioni prese dall'immaginazione:** se l'illusione è qualcosa che l'utilizzatore non ha mai visto, l'arbitro può assegnare un bonus a qualunque tiro salvezza applicabile.

Dissolvi Illusioni

Durata: Istantaneo
Gittata: 3 m per livello

Dissolvi illusioni pone fine a illusioni o allucinazioni in corso (ossia che non hanno una durata istantanea) entro un'area cubica di 6 m.

- ▶ **Incantesimi lanciati da un non illusionista:** sono dissolti automaticamente.
- ▶ **Incantesimi lanciati da un altro illusionista:** è possibile che non vengano dissolti. Se chi ha generato l'effetto da cancellare è di livello più alto rispetto a chi lancia *dissolvi illusioni*, c'è un 5% di probabilità per ogni livello di differenza che il tentativo di dissolvere fallisca.
- ▶ **Oggetti magici:** non sono influenzati.

Forma Spettrale

Durata: 1 turno
Gittata: L'utilizzatore

L'utilizzatore assume una forma indistinta, quasi eterea. L'effetto si estende a tutto ciò che indossa e porta con sé.

- ▶ **Movimento:** l'utilizzatore è in grado di insinuarsi in crepe e piccoli fori.
- ▶ **Azioni:** l'utilizzatore può lanciare incantesimi, ma attaccare solo creature incorporee.
- ▶ **Invulnerabilità:** l'utilizzatore può essere ferito solo da creature eteree o magia.
- ▶ **Oltrepassare i non-morti:** questi ignorano l'utilizzatore, ritenendolo un fantasma di qualche tipo. I non-morti con almeno 10 DV possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi (penalità di -4)** per notare l'illusione.
- ▶ **Annullamento:** l'utilizzatore può porre fine all'incantesimo quando desidera, tornando alla normalità.

Invisibilità nel Raggio di 3 Metri

Durata: Permanente (ma può essere interrotto, vedere sotto)
Gittata: 36 m

La creatura scelta e tutte le creature entro 3 m da essa diventano invisibili.

- ▶ **Area:** l'area d'effetto con raggio 3 m dell'incantesimo si muove insieme alla creatura scelta.
- ▶ **Uscire dall'area:** i soggetti che si allontanano per più di 3 m dalla creatura scelta tornano visibili.
- ▶ **Entrare nell'area:** le creature che entrano nell'area dopo che l'incantesimo è stato lanciato non diventano invisibili.
- ▶ **Equipaggiamento:** viene reso invisibile anche tutto l'equipaggiamento trasportato da un soggetto. Gli oggetti che una creatura invisibile appoggia o lascia cadere tornano visibili. Le fonti di luce trasportate diventano invisibili, ma non la luce che emettono.
- ▶ **Infrangere l'invisibilità:** se un soggetto attacca o lancia un incantesimo, la sua l'invisibilità si interrompe.



Luce Nera

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 18 m

Distorcendo la natura di luce e oscurità, questo incantesimo crea un'area illuminata del diametro di 9 m che non può essere percepita al di fuori di essa.

- ▶ **Furtività:** chi si trova nell'area di *luce nera* può vedere al buio senza rivelare la propria presenza.
- ▶ **Area:** l'utilizzatore può fare in modo che l'area di *luce nera* si manifesti in un punto a scelta o attorno alla propria persona, nel qual caso l'effetto magico si muove con essa.
- ▶ **Oscurità magica:** non viene rivelata dall'illuminazione creata dalla *luce nera*.

Paralisi

Durata: 6 turni o finché non viene annullato

Gittata: 3 m per livello

Un numero di creature entro un'area cubica di 6 m è afflitto dalla terribile allucinazione di non potersi muovere.

- ▶ **Numero di creature influenzate:** fino a 2 DV di creature per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Priorità:** le creature con meno DV vengono bersagliate per prime.
- ▶ **Tiro salvezza:** ciascun bersaglio può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere all'allucinazione.
- ▶ **Creature irrazionali:** sono immuni.
- ▶ **Annullamento:** l'utilizzatore può farlo quando desidera.

Paura

Durata: Istantaneo

Gittata: Cono di 18 m, largo 9 m all'estremità

Evoca un cono di energia magica che terrorizza chi si trova al suo interno.

- ▶ **Effetto:** le creature nel cono vengono colte dal terrore e scappano dall'utilizzatore alla loro massima velocità. La fuga dura 1 round per livello dell'utilizzatore. (Un **tiro salvezza contro incantesimi** nega l'effetto.)
- ▶ **Oggetti abbandonati:** c'è una probabilità del 60% che le creature influenzate lascino immediatamente cadere ciò che tengono in mano. La probabilità diminuisce del 5% per ogni livello o DV superiore a 1.





Stallone Fantasma

Durata: 6 turni per livello

Gittata: 3 m

L'incantesimo evoca una creatura d'ombra di sembianze equine per trasportarvi in groppa l'utilizzatore (o un'altra persona designata).

- ▶ **Aspetto:** lo stallone è di un nero profondo e ha zoccoli spettrali che non fanno rumore quando corre.
- ▶ **Carico:** lo stallone rifiuta di trasportare altro carico oltre al cavaliere e all'equipaggiamento di questi.
- ▶ **Punteggi:** lo stallone ha 12 punti ferita, CA 8 [11] e una capacità di movimento di 9 m (3 m) per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Se lo stallone viene ucciso:** diventa fumo ed evapora.

Abilità speciali: vengono acquisite dallo stallone fantasma a seconda del livello dell'utilizzatore:

- ▶ **8° livello:** lo stallone non è ostacolato da terreni instabili (ad es. fango o palude).
- ▶ **10° livello:** lo stallone può camminare sull'acqua.
- ▶ **12° livello:** lo stallone può camminare a mezz'aria e oltrepassare così crepacci e fosse.
- ▶ **14° livello:** lo stallone può volare.

Suggestione

Durata: 4 turni +4 per livello

Gittata: 9 m

L'utilizzatore pronuncia una suggestione per influenzare il comportamento di un soggetto.

▶ **Formulazione:** la suggestione deve avere la forma di un breve discorso (al massimo una o due frasi), che suggerisce al soggetto un corso d'azione.

▶ **Comprensione:** è necessario usare un linguaggio comprensibile dal soggetto.

▶ **Suggestioni autolesioniste:** un corso d'azione evidentemente nocivo per il soggetto fa automaticamente fallire per esso l'incantesimo.

▶ **Tiro salvezza:** è consentito un **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere alla suggestione. Se fallisce, il soggetto segue l'indicazione dell'utilizzatore per un tempo massimo corrispondente alla durata dell'incantesimo.

▶ **Suggestioni ragionevoli:** aggiungono una penalità di -2 al tiro salvezza.

Limitazioni: i non-morti sono immuni.

Terreno Illusorio

Durata: Finché non viene toccato

Gittata: 72 m

Terreno illusorio crea l'allucinazione che sia presente un certo tratto del terreno (ad es. una collina, bosco, palude, ecc.) o ne nasconde uno esistente.

▶ **Area:** l'illusione deve rientrare completamente nella gittata dell'incantesimo.

▶ **Tocco:** se l'illusione viene toccata da un essere intelligente, l'incantesimo è annullato.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

Assassino Spettrale

Durata: 1 round per livello

Gittata: 1,5 m per livello

Le paure inconscie di un singolo bersaglio si manifestano nella sua mente come una visione della più terribile mostruosità che riesca a immaginare.

- ▶ **Tiro salvezza:** il soggetto può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi con un bonus di +2** per resistere all'allucinazione.
- ▶ **Inseguimento:** il mostro insegue il soggetto senza fermarsi e, dato che esiste solo nella sua mente, può muoversi a qualunque velocità e oltrepassare ogni ostacolo.
- ▶ **Invulnerabilità:** il mostro è invulnerabile a tutti gli attacchi del soggetto.
- ▶ **Attacchi:** il mostro attacca il soggetto una volta per round con THAC0 16 [+3]. Se uno degli attacchi del mostro ha successo, il soggetto muore di terrore.
- ▶ **Annullamento:** uccidere o mettere fuori combattimento l'utilizzatore termina l'allucinazione.

Limitazioni: i non-morti e le creature meno intelligenti di un animale sono immuni.

Confusione

Durata: 12 round

Gittata: 36 m

L'incantesimo confonde 3d6 soggetti entro 18 m l'uno dall'altro, rendendoli incapaci di decidere da soli le proprie azioni.

- ▶ **Soggetti con almeno 2+1 DV:** possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** ogni round per resistere agli effetti dell'incantesimo, agendo liberamente per quel round in caso di successo.
- ▶ **Soggetti con 2 DV o meno:** non possono effettuare un tiro salvezza.

▶ **Comportamento:** ogni round, tirare separatamente sulla seguente tabella per ogni soggetto influenzato per vedere come agisce:

Confusione: Comportamento del Soggetto

2d6	Comportamento
-----	---------------

2-5	Attacca il gruppo dell'utilizzatore
-----	-------------------------------------

6-8	Nessuna azione
-----	----------------

9-12	Attacca il gruppo del soggetto
------	--------------------------------

Creazione Minore

Durata: 6 turni per livello

Gittata: Tocco

Nel corso di un turno, l'utilizzatore crea da un materiale di partenza un oggetto quasi reale, ma tangibile. Per esempio, è possibile creare una corda quasi reale da un filamento di canapa.

- ▶ **Non vivente:** è possibile creare solo oggetti non viventi legati al mondo vegetale (ad es. stoffa, corda, legno, ecc.).
- ▶ **Dimensioni:** l'oggetto non può essere più grande di 0,03 m³ per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Cibo:** è possibile creare del cibo, ma la sua natura quasi reale gli impedisce di fungere da nutrimento.
- ▶ **Al termine dell'incantesimo:** l'oggetto evocato scompare. Il frammento di materiale da cui è stato creato rimane.

Dissolvi Magie

Durata: Istantaneo

Gittata: 36 m

Mette fine a incantesimi di durata non istantanea entro un'area cubica con 6 metri di lato.

- ▶ **Livelli dell'utilizzatore:** se chi ha generato l'effetto da cancellare è di livello più alto rispetto a chi lancia *dissolvi magie*, c'è un 5% di probabilità per ogni livello di differenza che il tentativo di dissolvere fallisca.
- ▶ **Oggetti magici:** non sono influenzati.

Emozione

Durata: Concentrazione

Gittata: 3 m per livello

Tutte le creature in un'area quadrata di 12 m entro gittata devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere afflitte da un'emozione scelta dall'utilizzatore:

► **Disperazione:** i soggetti sono totalmente demoralizzati ed eseguono con aria abbattuta gli ordini dei nemici (ad es. di arrendersi o ritirarsi). Per ogni round di combattimento, c'è una probabilità di 1-su-4 che un soggetto non faccia nulla e sempre di 1-su-4 che si ritiri. La disperazione contrasta gli effetti in corso di odio.

► **Odio:** i soggetti guadagnano un bonus di +2 a tiri per colpire, danno, tiri salvezza e morale. L'odio contrasta gli effetti in corso di disperazione.

► **Paura:** i soggetti sono colti dal terrore e scappano dall'utilizzatore alla massima velocità. C'è una probabilità del 60% che le creature influenzate lascino immediatamente cadere ciò che tengono in mano. La probabilità diminuisce del 5% per ogni livello o DV superiore a 1. La paura contrasta gli effetti in corso di rabbia.

► **Rabbia:** i soggetti vengono travolti dalla furia, guadagnando un bonus di +1 ai tiri per colpire e +3 al danno. Combattono senza preoccuparsi della propria vita e senza usare scudi, guadagnando 5pf temporanei. Questi possono portare il totale di un soggetto oltre il suo normale punteggio massimo, ma scompaiono al termine dell'incantesimo termina. La rabbia contrasta gli effetti in corso di paura.

Concentrazione: è necessaria per continuare a proiettare l'emozione. Se l'utilizzatore si muove o perde la concentrazione, l'incantesimo termina.

Energia Illusoria

Durata: 3 turni per livello

Gittata: Tocco

Fino a quattro persone toccate dall'utilizzatore si sentono rinvigorite e alcuni dei loro punti ferita vengono temporaneamente ripristinati.

► **Punti ferita temporanei:** ogni soggetto ne guadagna un bonus pari al 50% dei pf che gli mancano attualmente per raggiungere il massimo. Per esempio, se il soggetto ha 30pf massimi e il suo totale attuale è 12, ne guadagna 9 temporanei (50% di 18).

► **Qualsiasi danno inflitto:** viene prima sottratto dai pf bonus.

► **Quando l'incantesimo termina:** scompaiono eventuali pf bonus rimasti.

Invisibilità Migliorata

Durata: 4 round +1 per livello

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

L'utilizzatore o un'altra creatura toccata diventa invisibile:

► **Attaccare:** il soggetto può farlo da invisibile.

► **Essere attaccato:** è possibile che le creature consapevoli della presenza del soggetto (pur senza vedere l'invisibile) si accorgano di un leggero luccichio che permette di individuarlo. Il soggetto ha un bonus di +4 alla CA e ai tiri salvezza contro gli attacchi di tali avversari.

► **Equipaggiamento:** viene reso invisibile anche tutto l'equipaggiamento portato dal soggetto (compresi vestiti e armatura). Gli oggetti che una creatura invisibile appoggia o lascia cadere tornano visibili.

► **Fonti di luce:** se una fonte di luce viene resa invisibile (come parte dell'equipaggiamento di una creatura), la luce che proietta rimane inalterata.



Metamorfosi di Massa

Durata: Permanente

Gittata: 72 m

Un gruppo di creature di taglia umana entro un'area del diametro di 72 m viene avvolto da un'illusione che lo fa sembrare un boschetto o un frutteto.

- **Passarci attraverso:** una volta che è attiva, l'illusione inganna anche le creature che passano in mezzo ai soggetti nascosti.
- **Soggetti che lasciano l'area di effetto:** cessano di essere nascosti.
- **Congedare:** l'utilizzatore può terminare l'intera illusione in qualunque momento.

Mostri d'Ombra

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'utilizzatore evoca uno o più mostri quasi reali composti di ombra solida.

- **Dadi Vita:** il totale di DV dei mostri non può superare il livello dell'utilizzatore.
- **Tipo:** tutti i mostri devono essere dello stesso tipo.
- **Punti ferita:** i mostri hanno 1d2pf per DV (invece del solito d8).
- **Controllo:** i mostri sono sotto il controllo dell'utilizzatore.

Tiro salvezza: ogni creatura che vede i mostri d'ombra può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**:

- **Se supera il tiro salvezza:** il soggetto vede i mostri per quello che sono, vaghe ombre mutevoli. Per questo soggetto, i mostri d'ombra hanno CA 9 [10] e infliggono $\frac{1}{4}$ del loro danno normale (arrotondato per difetto). Questo soggetto è immune a qualunque attacco magico o speciale abbiano i mostri.
- **Se fallisce il tiro salvezza:** il soggetto percepisce i mostri come creature reali del tipo prescelto. Per questo soggetto, i mostri d'ombra attaccano e infliggono danno normalmente. Possono utilizzare qualunque attacco speciale o magico a loro disposizione, ma eventuali effetti come risucchio di energia o pietrificazione non sono reali, potendo al massimo portare un avversario a essere svenuto o paralizzato per 1d4 turni.

Nebbia Solida

Durata: 1 turno

Gittata: 18 m

Un muro di vapore opaco appare in un punto scelto dall'utilizzatore entro gittata.

- ▶ **Area:** il banco di nebbia riempie un'area cubica di 3 m per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Visibilità:** la *nebbia solida* blocca la vista normale e l'infravisione.
- ▶ **Movimento:** le creature che attraversano la nebbia si muovono a un decimo della loro capacità.
- ▶ **Venti molto forti:** possono disperdere la nebbia prima del termine dell'incantesimo.
- ▶ **Fuoco magico:** un'ampia area di fuoco magico può far dissipare la nebbia in 1 round.

Trama Iridescente

Durata: Concentrazione

Gittata: Quadrato di 9 m attorno all'utilizzatore

Una fascia vorticante di colori intrecciati e iridescenti riempie l'aria in una zona di 3×3 m incentrata sull'utilizzatore.

- ▶ **Le creature che vedono la sequenza:** devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o rimanere ipnotizzate finché sono in grado di guardarla.
- ▶ **Numero di creature influenzate:** è possibile ipnotizzare fino a 24 DV di creature.
- ▶ **Le creature ipnotizzate:** rimangono semplicemente ferme a osservare la sequenza di colori.
- ▶ **Se una creatura ipnotizzata viene ferita:** la sequenza smette di attirla ed essa può agire nel round successivo.

Mantenere la sequenza: la sequenza può essere mantenuta e indirizzata come segue:

- ▶ **Concentrazione:** finché si concentra sull'incantesimo e rimane fermo, l'utilizzatore può mantenere la sequenza indefinitamente.
- ▶ **Rilascio:** l'utilizzatore ha la possibilità di smettere di concentrarsi e inviare la sequenza verso una certa direzione. Essa si allontana con una capacità di movimento di 9 m per round e svanisce dopo 1d4 round. Le creature ipnotizzate fanno del loro meglio per seguirla, ma possono effettuare un altro **tiro salvezza contro incantesimi** per svegliarsi dalla trance se farlo li conduce in un'area pericolosa.

Velo dell'Abbandono

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 3 m per livello

Un'area viene ammantata da una combinazione di invisibilità e illusione, facendola sembrare disabitata e trascurata: coperta di polvere, ragnatele e sporco, come se fosse abbandonata da tempo.

- ▶ **Le creature:** nell'area influenzata al lancio dell'incantesimo non vengono celate.
- ▶ **Gli oggetti inanimati:** nell'area influenzata diventano invisibili e velati in modo che solo il contatto diretto riveli la loro presenza. Anche in quel caso, un osservatore deve effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per comprendere che l'intera area è sotto l'effetto di un'illusione: se fallisce, l'osservatore crede che l'oggetto individuato sia semplicemente invisibile.
- ▶ **Creature che passano attraverso l'area:** credono che il loro passaggio lasci impronte nella polvere, rompa le ragnatele, ecc.
- ▶ **Individuazione:** le creature in grado di individuare l'invisibile non riescono a riconoscere questa illusione.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

Apparenza

Durata: 12 ore

Gittata: 3 m

L'incantesimo fa somigliare l'aspetto di una o più persone a quello di un altro tipo di umanoide.

- ▶ **Numero di soggetti:** è possibile influenzare fino a due soggetti per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Aspetto illusorio:** tutti i soggetti assumono l'aspetto dello stesso tipo di creatura (ad es. umano, elfo, goblin, ecc.), ma ognuno rimane un individuo riconoscibile, senza sembrare dei cloni.
- ▶ **Taglia e peso:** l'aspetto illusorio può essere al massimo 30 cm più alto o più basso di quello del soggetto. Il peso apparente può essere alterato in qualunque modo.
- ▶ **Vestiti ed equipaggiamento:** possono essere alterati in qualunque modo.
- ▶ **Copia:** l'incantesimo non può essere usato per copiare esattamente le sembianze altrui.
- ▶ **Tiro salvezza:** i soggetti non consenzienti possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare gli effetti.

Caos

Durata: 12 round

Gittata: 36 m

L'incantesimo confonde tutte le creature in un'area del diametro di 18 m, rendendole incapaci di decidere da sole le proprie azioni.

- ▶ **Tiro salvezza:** i soggetti in grado di lanciare incantesimi dell'illusionista o con poteri illusori innati possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere agli effetti.
- ▶ **Comportamento:** ogni round, tirare separatamente sulla seguente tabella per ogni soggetto influenzato per vedere come agisce:

Caos: Comportamento del Soggetto

2d6	Comportamento
2-5	Attacca il gruppo dell'utilizzatore
6-8	Nessuna azione
9-12	Attacca il gruppo del soggetto

Creazione Maggiore

Durata: 12 o 6 turni per livello

Gittata: Tocco

Nel corso di un turno, l'utilizzatore crea da un materiale di partenza un oggetto quasi reale, ma tangibile. Per esempio, è possibile creare una spada da una scheggia d'acciaio.

- ▶ **Non vivente:** è possibile creare solo oggetti non viventi legati al mondo vegetale o minerale (ad es. stoffa, corda, legno, metallo, pietra, ecc.).
- ▶ **Dimensioni:** l'oggetto non può essere più grande di 0,03 m³ per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Cibo:** è possibile creare del cibo, ma la sua natura quasi reale gli impedisce di fungere da nutrimento.
- ▶ **Durata:** 12 turni per livello per oggetti di natura vegetale, 6 turni per livello altrimenti.
- ▶ **Al termine dell'incantesimo:** l'oggetto evocato scompare. Il frammento di materiale da cui è stato creato rimane.

Flusso Temporale

Durata: 6 turni per livello

Gittata: 3 m

Questo potente incantesimo modifica lo scorrere del tempo nel luogo in cui viene lanciato.

► **Accelerazione temporale:** per chi si trova nell'area di effetto, ogni turno che passa vale come un'ora intera. Entro l'area influenzata, gli incantesimi terminano più velocemente e i personaggi devono mangiare e dormire a un ritmo accelerato.

► **Riposo:** se si percepisce di trascorrere abbastanza tempo nell'area influenzata, è possibile seguire le normali regole per il recupero dei pf e la memorizzazione degli incantesimi.

► **Interazione:** qualsiasi interazione tra i personaggi nella zona incantata e al di fuori di essa avviene a velocità normale. Per esempio, i personaggi nella distorsione temporale non guadagnano o perdono azioni in combattimento.

► **Limite d'uso:** lanciare *flusso temporale* più di una volta in una settimana causa la perdita di 1 punto di COS.

Illusione

Durata: 1 round per livello

Gittata: 72 m

Un'illusione scelta dall'utilizzatore si manifesta in un'area cubica con 6 m di lato. Essa può includere suoni, odori ed elementi termici. Sono possibili tre tipi di illusione:

1. **Un mostro illusorio:** a cui si può dare ordine di attaccare. Il mostro ha una Classe Armatura di 5 [14]. Se questo viene colpito in combattimento, l'attaccante può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**. Se ha successo, l'attaccante realizza la natura illusoria del mostro, che a quel punto non può più ferirlo.
2. **Un attacco illusorio:** per esempio, una valanga, un soffitto che crolla, un dardo incantato, ecc. I bersagli che superano un **tiro salvezza contro incantesimi** non ne sono influenzati.
3. **Una scena:** cambiando l'aspetto dell'area influenzata o creando l'apparenza di qualcosa di nuovo.

Condizioni: si applicano le seguenti:

- **Reattività:** l'illusione si comporta e risponde come deciso dall'utilizzatore al lancio dell'incantesimo. Per mantenere l'illusione non è richiesta concentrazione.
- **Mostri o attacchi illusori:** possono creare l'apparenza di ferite e danni, ma questi non sono reali. Un personaggio che sembra morire in realtà sviene solamente, un personaggio trasformato in pietra rimane paralizzato e così via. Tali effetti durano 1d4 turni.
- **Illusioni prese dall'immaginazione:** se l'illusione è qualcosa che l'utilizzatore non ha mai visto, l'arbitro può assegnare un bonus a qualunque tiro salvezza applicabile.

Immagine Proiettata

Durata: 6 turni

Gittata: 72 m

Un duplicato illusorio dell'utilizzatore appare entro gittata.

- ▶ **Duplicato:** l'immagine è un duplicato esatto dell'utilizzatore che si può distinguere solo con il tocco.
- ▶ **Incantesimi lanciati in seguito:** sembrano provenire dall'immagine. (Il bersaglio deve comunque essere visibile all'utilizzatore.)
- ▶ **Incantesimi e attacchi a distanza:** l'immagine sembra non subire gli effetti di incantesimi e attacchi a distanza.
- ▶ **Mischia o tocco:** se l'immagine viene toccata o colpita in mischia, scompare.

Labirinto di Specchi

Durata: Dipende dall'INT del soggetto

Gittata: 1,5 m per livello

Un singolo soggetto entro gittata viene trasportato in un mutevole labirinto di specchi extradimensionale.

- ▶ **Durata:** il soggetto è intrappolato nel labirinto per un periodo che dipende dalla sua intelligenza. Vedere la tabella sotto.
- ▶ **Fuggire dal labirinto:** quando riesce a uscire dal labirinto, il soggetto riappare nel luogo da cui era stato prelevato.

Durata del Labirinto di Specchi

INT del Soggetto	Durata
Meno di 3	2d4 turni
3-5	1d4 turni
6-8	5d4 round
9-11	4d4 round
12-14	3d4 round
15-17	2d4 round
18 o superiore	1d4 round



Mostri di Semi-Ombra

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'utilizzatore evoca uno o più mostri quasi reali composti di ombra solida.

- ▶ **Dadi Vita:** il totale di DV dei mostri non può superare il livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Tipo:** tutti i mostri devono essere dello stesso tipo.
- ▶ **Punti ferita:** i mostri hanno 1d4pf per DV (invece del solito d8).
- ▶ **Controllo:** i mostri sono sotto il controllo dell'utilizzatore.

Tiro salvezza: ogni creatura che vede i mostri d'ombra può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi:

- ▶ **Se supera il tiro salvezza:** il soggetto vede i mostri per quello che sono, vaghe ombre mutevoli. Per questo soggetto, i mostri d'ombra hanno CA 9 [10] e infliggono metà del loro danno normale (arrotondato per difetto). Questo soggetto è immune a qualunque attacco magico o speciale abbiano i mostri.



► **Se fallisce il tiro salvezza:** il soggetto percepisce i mostri come creature reali del tipo prescelto. Per questo soggetto, i mostri d'ombra attaccano e infliggono danno normalmente. Possono utilizzare qualunque attacco speciale o magico a loro disposizione, ma eventuali effetti come risucchio di energia o pietrificazione non sono reali, potendo al massimo portare un avversario a essere svenuto o paralizzato per 1d4 turni.

Specchio

Durata: 1 round per livello

Gittata: Tocco

Uno specchio d'argento finemente lavorato viene incantato per servire da strumento divinatorio, consentendo all'utilizzatore di vedere brevemente qualunque luogo od oggetto abbia in mente:

- **Chiarezza della visione:** dipende dalla familiarità dell'osservatore con il soggetto.
- **Lanciare incantesimi:** sulla scena osservata attraverso lo specchio non è possibile.

Costo del materiale: lo specchio deve valere almeno 1.000 mo.

Teatro d'Ombre

Durata: Fino a 6 turni +1 per livello

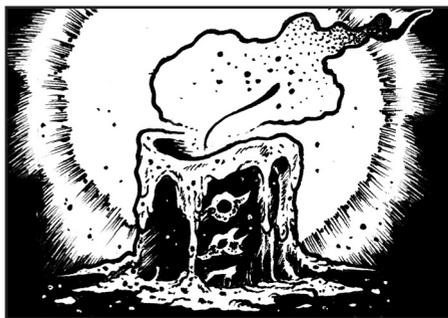
Gittata: 9 m

L'incantesimo incanta le ombre proiettate dalla luce di una candela in modo che ricreino eventi avvenuti precedentemente nell'area.

- **Candela:** l'utilizzatore deve accendere una candela e posizionarla al centro dell'area interessata, che per il resto deve essere buia. La candela si consuma completamente nel corso della durata dell'incantesimo.
- **Lasso temporale:** l'utilizzatore può decidere di guardare nel passato fino a 6 turni più 1 per livello.
- **Gioco d'ombre:** stabilito un punto di partenza per la rappresentazione, l'incantesimo dura per quell'ammontare di tempo, riproducendo con le ombre il passato fino al momento in cui è stato lanciato l'incantesimo.

Potenziamento: si può aumentare il potere dell'illusione con una candela appositamente creata:

- **Candela speciale:** deve essere composta dal cerume di un mostro gigante (da ottenere durante un'avventura) e decorata da sottili rune in foglia d'oro (al costo di 200 mo).
- **Effetti sonori:** se si utilizza una candela del genere, il gioco d'ombre è accompagnato da effetti sonori, riprodotti flebilmente dal crepitare della candela.



Trasformazione d'Ombr

Durata: 1d4 round +1 per livello

Gittata: L'utilizzatore, un oggetto o una creatura toccata

Un oggetto o una creatura toccata assume una forma indistinta, quasi eterea.

Se si tocca un oggetto:

- ▶ **Intangibile:** l'oggetto diventa del tutto intangibile. Non può essere toccato e non offre resistenza fisica. Per esempio, è possibile oltrepassare liberamente una porta trasformata dall'incantesimo.
- ▶ **Dimensioni:** l'oggetto non può essere più grande di 0,03 m³ per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Oggetti magici:** non è possibile colpire oggetti magici o creati da incantesimi (ad es. un muro di pietra).

Se si tocca una creatura:

- ▶ **Intangibile:** il soggetto e tutto ciò che trasporta diventano intangibili.
- ▶ **Movimento:** il soggetto è in grado di insinuarsi in crepe e piccoli fori.
- ▶ **Invulnerabilità:** il soggetto può essere ferito solo da creature eteree o magia.

▶ **Oltrepassare i non-morti:** questi ignorano il soggetto, ritenendolo un fantasma di qualche tipo. I non-morti con almeno 10 DV possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** (penalità di -4) per notare l'illusione.

▶ **Tiro salvezza:** un soggetto non consenziente può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare la trasformazione.

Visitazione

Durata: 5 minuti

Gittata: Illimitata

L'incantesimo manda un'apparizione a recapitare un messaggio all'individuo nominato.

- ▶ **L'apparizione:** assume la forma di una figura spettrale dall'aria sinistra o affascinante, a scelta dell'utilizzatore.
- ▶ **Il messaggio recapitato:** può durare fino a 5 minuti.
- ▶ **Oggetto simpatico:** l'utilizzatore ha bisogno di un oggetto strettamente legato al bersaglio (ad es. un anello, un indumento indossato di frequente, una ciocca di capelli, ecc.).
- ▶ **Tiro salvezza:** se il soggetto non è consenziente, può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare la visitazione.



INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

Attraverso lo Specchio

Durata: 1 round per livello

Gittata: 3 m

Uno specchio d'argento a figura intera finemente lavorato viene incantato per servire da strumento divinatorio, consentendo all'utilizzatore di vedere qualunque luogo od oggetto abbia in mente:

- ▶ **Chiarezza della visione:** dipende dalla familiarità dell'osservatore con il soggetto.
- ▶ **Lanciare incantesimi:** sulla scena osservata attraverso lo specchio non è possibile.

Mettere piede nello specchio: l'utilizzatore può entrare nella scena osservata:

- ▶ **Portale:** una debole distorsione spaziale è presente nel punto da cui l'utilizzatore è entrato nella scena. Il portale è invisibile, ma può essere percepito dall'utilizzatore o con la magia.
- ▶ **Tornare indietro:** chiunque percepisca il portale può uscire dallo specchio nel luogo da cui è partito l'utilizzatore.
- ▶ **Al termine dell'incantesimo:** il portale scompare. Qualunque creatura (incluso l'utilizzatore) che è entrata nello specchio/portale e non è tornata indietro deve superare un **tiro salvezza contro morte** o perdersi in un altro piano di realtà.

Costo del materiale: lo specchio deve valere almeno 5.000 mo.

Diversivo

Durata: 1 round per livello

Gittata: L'utilizzatore

L'incantesimo crea un duplicato illusorio dell'utilizzatore, rendendo al contempo invisibile quello reale.

- ▶ **Aspetto:** l'illusione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e tattili. Si tratta di un duplicato del tutto convincente.
- ▶ **Azioni:** il duplicato può agire in modo completamente indipendente, ad esempio muovendosi, parlando, attaccando e lanciando incantesimi (se memorizzati dall'utilizzatore).
- ▶ **Combattimento:** il duplicato ha le stesse capacità in combattimento dell'utilizzatore e una riserva separata di punti ferita, uguale a quella dell'utilizzatore quando viene lanciato l'incantesimo.

L'utilizzatore: diventa invisibile come segue:

- ▶ **Attaccare:** il soggetto può farlo da invisibile.
- ▶ **Essere attaccato:** è possibile che le creature consapevoli della presenza dell'utilizzatore (pur senza vedere l'invisibile) si accorgano di un leggero luccichio che permette di individuarlo. L'utilizzatore ha un bonus di +4 alla CA e ai tiri salvezza contro tali attacchi.
- ▶ **Equipaggiamento:** viene reso invisibile anche tutto l'equipaggiamento portato dall'utilizzatore (compresi vestiti e armatura). Gli oggetti appoggiati o lasciati cadere tornano visibili.
- ▶ **Fonti di luce:** se una fonte di luce viene resa invisibile (come parte dell'equipaggiamento dell'utilizzatore), la luce che proietta rimane inalterata.

Illusione Innescata

Durata: Permanente fino all'attivazione, poi 1 round per livello

Gittata: 72 m

Un'area entro gittata viene incantata per produrre un'illusione scelta dall'utilizzatore al verificarsi di condizioni specifiche. Essa può includere suoni, odori ed elementi termici. Una volta attivata, l'illusione si manifesta in un'area cubica con 6 m di lato e permane per un tempo massimo di 1 round per livello. A quel punto, l'incantamento termina. Sono possibili tre tipi di illusione:

1. **Un mostro illusorio:** a cui si può dare ordine di attaccare. Il mostro ha una Classe Armatura di 5 [14]. Se questo viene colpito in combattimento, l'attaccante può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**. Se il tiro ha successo, l'attaccante realizza la natura illusoria del mostro, che a quel punto non può più ferirlo.
2. **Un attacco illusorio:** per esempio, una valanga, un soffitto che crolla, un dardo incantato, ecc. I bersagli che superano un **tiro salvezza contro incantesimi** non ne sono influenzati.
3. **Una scena:** cambiando l'aspetto dell'area influenzata o creando l'apparenza di qualcosa di nuovo. La scena scompare se toccata.

Condizioni: si applicano le seguenti:

- ▶ **Reattività:** l'illusione si comporta e risponde come deciso dall'utilizzatore al lancio dell'incantesimo.
- ▶ **Mostri o attacchi illusori:** possono creare l'apparenza di ferite e danni, ma questi non sono reali. Un personaggio che sembra morire in realtà sviene solamente, un personaggio trasformato in pietra rimane paralizzato e così via. Tali effetti durano 1d4 turni.
- ▶ **Illusioni prese dall'immaginazione:** se l'illusione è qualcosa che l'utilizzatore non ha mai visto, l'arbitro può assegnare un bonus a qualunque tiro salvezza applicabile.

▶ **Condizione per l'attivazione:** l'utilizzatore può decidere quanto debba essere vaga o specifica. Può includere condizioni sul fatto che oggetti nell'area incantata vengano toccati o sulla presenza di creature nella stessa. La condizione può tenere conto solo dell'aspetto esteriore (ad es. non può fare distinzione per allineamento, classe, livello, ecc. delle eventuali creature).

Illusione Permanente

Durata: Permanente

Gittata: 72 m

Un'illusione scelta dall'utilizzatore si manifesta in un'area cubica con 6 m di lato. Essa può includere suoni, odori ed elementi termici. Sono possibili due tipi di illusione:

1. **Un mostro illusorio:** a cui si può dare ordine di attaccare. Il mostro ha una Classe Armatura di 5 [14]. Se questo viene colpito in combattimento, l'attaccante può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**. Se il tiro ha successo, l'attaccante realizza la natura illusoria del mostro, che a quel punto non può più ferirlo.
2. **Una scena:** cambiando l'aspetto dell'area influenzata o creando l'apparenza di qualcosa di nuovo.

Condizioni: si applicano le seguenti:

- ▶ **Reattività:** l'illusione si comporta e risponde come deciso dall'utilizzatore al lancio dell'incantesimo.
- ▶ **Mostri o attacchi illusori:** possono creare l'apparenza di ferite e danni, ma questi non sono reali. Un personaggio che sembra morire in realtà sviene solamente, un personaggio trasformato in pietra rimane paralizzato e così via. Tali effetti durano 1d4 turni.
- ▶ **Illusioni prese dall'immaginazione:** se l'illusione è qualcosa che l'utilizzatore non ha mai visto, l'arbitro può assegnare un bonus a qualunque tiro salvezza applicabile.



Imitazione

Durata: 1 turno per livello

Gittata: L'utilizzatore o una persona toccata

Il soggetto assume l'aspetto di una persona a scelta dell'utilizzatore.

- ▶ **Aspetto:** il soggetto diventa fisicamente identico all'individuo scelto, assumendone altezza, età, razza, sesso, ecc.
- ▶ **Comportamento:** anche i gesti, la voce, il modo di parlare e i modi di fare del soggetto diventano identici a quello del bersaglio imitato.
- ▶ **Mente:** il soggetto non acquisisce ricordi, facoltà mentali, esperienze o abilità del bersaglio.
- ▶ **Osservatori:** è possibile che chi conosce il bersaglio imitato possa effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** se il soggetto fa o dice qualcosa che l'originale non farebbe o direbbe.

Oggetto simpatico: l'utilizzatore deve avere un effetto personale o campione organico (ad es. una goccia di sangue, una ciocca di capelli) del bersaglio da imitare.

Nebbia Acida

Durata: 1d4 round +1 per livello

Gittata: 9 m

Un muro di vapore opaco e acido appare in un punto scelto dall'utilizzatore entro gittata.

- ▶ **Area:** il banco di nebbia riempie un'area cubica di 3 m per livello dell'utilizzatore.

- ▶ **La vegetazione nella nebbia:** avvizzisce e muore. Per l'erba e gli arbusti servono 2 round, mentre gli alberi sono più resistenti ed è possibile che impieghino fino a 16 round per annerirsi e morire.

- ▶ **Creature nella nebbia:** subiscono 1 danno nel primo round in cui vi si trovano, 2 danni nel secondo, 4 danni nel terzo e 8 danni nei successivi.

- ▶ **Visibilità:** la *nebbia acida* blocca la vista normale e l'infravisione.

- ▶ **Movimento:** le creature che attraversano la nebbia si muovono a un decimo della loro capacità.

- ▶ **Venti molto forti:** possono disperdere la nebbia prima del termine dell'incantesimo.

- ▶ **Fuoco magico:** un'ampia area di fuoco magico può far dissipare la nebbia in 1 round.

Ombre Animate

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'utilizzatore evoca uno o più mostri quasi reali composti di ombra solida.

- ▶ **Dadi Vita:** il totale di DV dei mostri non può superare il livello dell'utilizzatore.

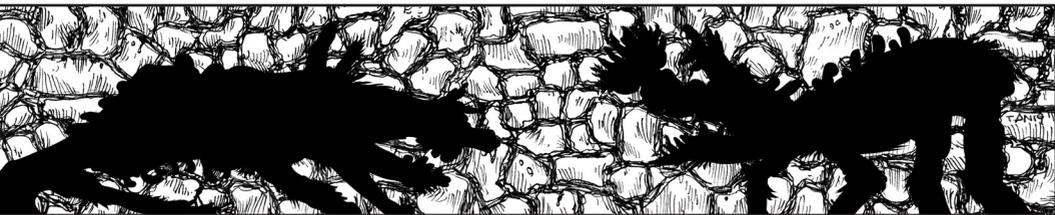
- ▶ **Tipo:** tutti i mostri devono essere dello stesso tipo.

- ▶ **Punti ferita:** i mostri hanno 1d6pf per DV (invece del solito 1d8).

- ▶ **Controllo:** i mostri sono sotto il controllo dell'utilizzatore.

Tiro salvezza: ogni creatura che vede i mostri d'ombra può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** :

- ▶ **Se supera il tiro salvezza:** il soggetto vede i mostri per quello che sono, vaghe ombre



mutevoli. Per questo soggetto, i mostri d'ombra hanno CA 9 [10] e infliggono $\frac{3}{4}$ del loro danno normale (arrotondato per difetto). Questo soggetto è immune a qualunque attacco magico o speciale abbiano i mostri.

► **Se fallisce il tiro salvezza:** il soggetto percepisce i mostri come creature reali del tipo prescelto. Per questo soggetto, i mostri d'ombra attaccano e infliggono danno normalmente. Possono utilizzare qualunque attacco speciale o magico a loro disposizione, ma eventuali effetti come risucchio di energia o pietrificazione non sono reali, potendo al massimo portare un avversario a essere svenuto o paralizzato per 1d4 turni.

Sogno Manifesto

Durata: Dipende dalla manifestazione (esempi in basso)

Gittata: L'utilizzatore

L'incantesimo sfrutta la potenza immaginifica e malleabile del mondo onirico, facendo manifestare il desiderio dell'utilizzatore.

► **Sognare:** dopo aver lanciato l'incantesimo, l'utilizzatore deve stendersi e addormentarsi visualizzando la manifestazione desiderata. A quel punto, quanto visualizzato viene assorbito dal subconscio dell'utilizzatore e sperimentato nella forma di un potente sogno.

► **Al risveglio:** se l'utilizzatore dorme per 8 ore ininterrotte, la manifestazione desiderata si realizza.

Potenza: anche se *sogno manifesto* può creare una vasta gamma di effetti, il suo potere non è illimitato. Seguono alcuni esempi della potenza massima dell'incantesimo:

► **Guarigione:** tutte le ferite di un individuo.

- **Rigenerazione:** di una parte del corpo perduta (ad es. una mano o un piede).
- **Rivelazione:** di un percorso attraverso le terre selvagge, di un'entrata segreta in una fortezza o della posizione di un oggetto perduto. (Purché l'oggetto o il luogo non siano protetti dalla magia.)
- **Divinazione:** della forza approssimativa dei nemici. (Creature con almeno 7 DV appartenenti alle forze nemiche possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare di essere rilevate.)
- **Ripristino temporaneo:** di una creatura morta o di un oggetto distrutto. Dura 1 turno per livello dell'utilizzatore.

Limite d'uso: l'incantesimo non può essere usato più di una volta alla settimana. Un utilizzatore che superi questo limite diventa permanentemente folle.



Suggerzione di Massa

Durata: 4 turni +4 per livello

Gittata: 27 m

L'utilizzatore pronuncia una suggestione per influenzare il comportamento dei soggetti scelti entro gittata.

- ▶ **Numero di soggetti:** è possibile bersagliare fino a un soggetto per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Formulazione:** la suggestione deve avere la forma di un breve discorso (al massimo una o due frasi), che suggerisce ai soggetti un corso d'azione.
- ▶ **Comprensione:** è necessario usare un linguaggio comprensibile dai soggetti.
- ▶ **Suggerzioni autolesioniste:** un corso d'azione evidentemente nocivo per un soggetto fa automaticamente fallire per esso l'incantesimo.
- ▶ **Tiro salvezza:** è consentito un **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere alla suggestione. Se fallisce, il soggetto segue l'indicazione dell'utilizzatore per un tempo massimo corrispondente alla durata dell'incantesimo.
- ▶ **Suggerzioni ragionevoli:** aggiungono una penalità di -2 al tiro salvezza.

Limitazioni: i non-morti sono immuni.

Viaggio Onirico

Durata: Permanente fino al completamento

Gittata: 18 m

L'utilizzatore ordina a un singolo soggetto di portare a termine uno specifico compito o impresa, comunicato attraverso un sogno ricorrente.

- ▶ **Il sogno:** finché l'incantesimo ha effetto, il bersaglio fa sempre lo stesso sogno quando dorme, vedendosi completare l'impresa prescritta.
- ▶ **Esempi di imprese:** salvare un prigioniero, uccidere uno specifico mostro, portare all'utilizzatore un oggetto magico o recarsi in pellegrinaggio da un oracolo.
- ▶ **Imprese suicide:** l'impresa imposta non può essere apertamente suicida.
- ▶ **Tiro salvezza:** il soggetto può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**. Un successo indica che l'incantesimo non ha effetti ulteriori oltre al sogno iniziale.
- ▶ **Rifiuto:** il soggetto deve dedicarsi all'impresa o cominciare a sparire dalla realtà. Perde 1pf ogni giorno in cui non cerca di portarla a termine. Questo danno non può essere fatale (ad es. se il soggetto ha solo 1pf non subisce ulteriori danni per questo incantesimo). Il danno accumulato non può però essere guarito in alcun modo se non completando l'impresa.
- ▶ **Completamento:** una volta che la missione è completata, l'incantesimo termina. Tutti i pf persi vengono recuperati.



Visione

Durata: 1 turno

Gittata: L'utilizzatore

L'utilizzatore richiama un'entità soprannaturale, chiedendo l'invio di una visione che risponda a una domanda che lo assilla.

► **L'entità da richiamare:** può essere scelta dall'utilizzatore.

► **Sacrificio:** nella supplica all'entità soprannaturale da contattare, l'utilizzatore deve sacrificare qualcosa che abbia valore per sé o per essa. Sacrifici di maggior valore incrementano le possibilità che la domanda dell'utilizzatore abbia una risposta (come spiegato di seguito).

La risposta dell'entità: è determinata lanciando 2d6:

- **2-6:** l'entità è offesa e non invia alcuna visione. Viene posto invece sull'utilizzatore un potente incantamento che lo costringe a portare a termine una qualche impresa per l'entità.
- **7-9:** viene inviata una visione minore. È possibile che non sia direttamente collegata alla domanda dell'utilizzatore.

► **10 o superiore:** viene inviata una visione che risponde alla domanda dell'utilizzatore.

Valore del sacrificio: i 2d6 sono modificati dal valore del sacrificio (a discrezione dell'arbitro):

- **Molto prezioso:** +1
- **Estremamente prezioso:** +2
- **Senza prezzo:** +3

Visione del Vero

Durata: 1 round per livello

Gittata: L'utilizzatore o una creatura toccata

L'utilizzatore vede tutto ciò che si trova entro 18 m com'è veramente.

- **Porte segrete:** sono rivelate.
- **Invisibilità:** si percepiscono le creature e gli oggetti invisibili.
- **Illusioni:** vengono riconosciute.
- **Incantamenti:** diventa chiaro quando una creatura o un oggetto è incantato.

OPEN GAME LICENSE

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, and presentation are product identity. The names “Necrotic Gnome” and “Old-School Essentials” are product identity. All text and tables not declared as Open Game Content are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

The descriptions of the following spells are Open Game Content: *speak with animals, create water, cure light wounds, water breathing, cure serious wounds, dispel magic, speak with plants, transmute rock to mud, light, phantasmal force, read magic, detect magic, invisibility, mirror image, hallucinatory terrain, invisibility 10' radius, confusion, projected image.*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and

descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003,

Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker. Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman, author Gavin Norman.

B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman, author Gavin Norman.

B/X Essentials: Cleric and Magic-User Spells © 2017 Gavin Norman, author Gavin Norman.

B/X Essentials: Monsters © 2018 Gavin Norman, author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Cleric and Magic-User Spells © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Advanced Fantasy: Druid and Illusionist Spells © 2018 Gavin Norman.

END OF LICENSE

INDICE DEGLI INCANTESIMI

Amicizia con gli Animali	6	Falsa Aura	23
Ammaliare	22	Flusso Temporale	34
Anti-Individuazione	25	Forma Arborea	11
Apparenza	33	Forma Spettrale	26
Artificio	16	Foschia Oscurante	8
Assassino Spettrale	29	Fuoco Fatato	6
Attraverso lo Specchio	38	Globo Cromatico	17
Blocca Animali	10	Illusione	34
Bocca Magica	22	Illusione Innescata	39
Caos	33	Illusione Permanente	39
Cecità / Sordità	22	Illusione Uditiva	18
Comunicare con la Natura	14	Imitazione	40
Confusione	29	Immagine Illusoria	23
Controllo del Tempo Atmosferico	14	Immagine Proiettata	35
Controllo della Temperatura	12	Individuazione del Magico	23
Corda Truccata	25	Individuazione del Pericolo	7
Creazione dell'Acqua	8	Individuazione delle Illusioni	19
Creazione Fantasma	25	Intralcicare	7
Creazione Maggiore	33	Invisibilità	26
Creazione Minore	29	Invisibilità agli Animali	7
Creazione Spettrale	16	Invisibilità Migliorata	30
Creazione Spettrale Migliorata	22	Invisibilità nel Raggio di 3 Metri	27
Crescita della Natura	10	Ipnatismo	19
Cura Ferite Gravi (Infliggi Ferite Gr.)	12	Labirinto di Specchi	35
Cura Ferite Leggere (Infliggi Ferite Leg.)	8	Lettura del Magico	20
Dissolvi Illusioni	26	Localizzare Piante o Animali	7
Dissolvi Magie (Druido)	12	Luce (Oscurità)	20
Dissolvi Magie (Illusionista)	29	Luce Nera	27
Diversivo	38	Luci Danzanti	20
Emozione	30	Metamorfosi di Massa	31
Energia Illusoria	30	Mormorii nel Vento	24
Evoca Fulmini	10	Mostri d'Ombra	31



Mostri di Semi-Ombra	35	Sfocatura	24
Muro di Nebbia	20	Sogno Manifesto	41
Muro di Spine	14	Spaventare	21
Nebbia Acida	40	Specchio	36
Nebbia Solida	32	Spruzzo Colorato	21
Ombre Animate	40	Stallone Fantasma	28
Paralisi	27	Suggestione	28
Parlare con gli Animali	7	Suggestione di Massa	42
Parlare con le Piante	12	Teatro d'Ombre	36
Passa-Piante	15	Terreno Illusorio	28
Paura	27	Torci Legno	9
Pelle Coriacea	8	Trama Iridescente	32
Predire il Tempo	7	Trama Ipnotica	24
Produrre Fiamma	8	Trasforma Roccia in Fango (Fango in Roccia)	15
Protezione da Fuoco e Fulmine	12	Trasformazione d'Ombra	37
Protezione da Piante e Animali	15	Velo dell'Abbandono	32
Protezione dal Veleno	11	Viaggio Onirico	42
Quasimorfosi	24	Visione	43
Rallenta Veleno	8	Visione del Vero	43
Respirare Sott'Acqua (Respirare Aria)	11	Visitazione	37
Richiama Animali	13		
Riscaldare il Metallo	9		



OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY

Incantesimi del Druido e dell'Illusionista

Questo manuale contiene la selezione completa di incantesimi del druido e dell'illusionista:

- ▶ 34 incantesimi del druido: dal 1° al 5° livello. Semplici benedizioni per domare la natura selvaggia, preghiere indispensabili per curare ferite e proteggersi dal male, potenti invocazioni per scatenare i poteri distruttivi della natura.
- ▶ 72 incantesimi dell'illusionista: dal 1° al 6° livello. Astuti artifici per ingannare e lusingare, spettacolari illusioni provenienti dal sogno e dall'immaginazione, bizzarre stregonerie che deformano il tempo e modificano la realtà.

Altri manuali Advanced Fantasy

Regole di Ambientazione

Mostri

Tesori

Richiede Old-School Essentials Classic Fantasy



**NECROTIC
GNOME**



**NEED
GAMES!**

ISBN 978-88-31334-60-0



9 788831 334600 >

Incantesimi del Druido di 1° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Amicizia con gli Animali	6	–	Permanente	3 m
2	Fuoco Fatato	6	–	1 turno	18 m
3	Individuazione del Pericolo	7	–	6 turni/3 turni	1,5 m/livello
4	Intralciare	7	–	1 turno	24 m
5	Invisibilità agli Animali	7	–	1 turno	Utilizzatore/Tocco
6	Localizzare Piante o Animali	7	–	6 turni	36 m
7	Parlare con gli Animali	7	–	6 turni	9 m
8	Predire il Tempo	7	–	Istantaneo	1,5 km/livello

Incantesimi del Druido di 2° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Creazione dell'Acqua	8	–	Permanente	Tocco
2	Cura Ferite Leggere	8	Si	Istantaneo	Utilizzatore/Tocco
3	Foschia Oscurante	8	–	1 turno/livello	3 m/livello
4	Pelle Coriacea	8	–	1 turno/livello	Utilizzatore/Tocco
5	Produrre Fiamma	8	–	2 turni/livello	Utilizzatore
6	Rallenta Veleno	8	–	1 ora/livello	Utilizzatore/Tocco
7	Riscaldare il Metallo	9	–	7 round	9 m
8	Torci Legno	9	–	Permanente	72 m

Memorizzare gli Incantesimi

Tempo e riposo: dopo una notte di riposo ininterrotto, un utilizzatore di magia può memorizzare in un'ora tutti gli incantesimi che è in grado di imparare.

Incantesimi duplicati: un personaggio può memorizzare lo stesso incantesimo più di una volta, purché sia in grado di memorizzare più di un incantesimo di quel livello.

Lanciare Incantesimi

Una sola volta: quando un incantesimo viene lanciato, la conoscenza di quell'incantesimo si cancella dalla mente dell'utilizzatore finché non lo memorizza nuovamente.

Libertà: il personaggio deve essere in grado di parlare e muovere le mani.

Linea di vista: a meno che non venga specificato nella descrizione dell'incantesimo, il bersaglio prefissato (uno specifico mostro, personaggio, oggetto o area d'effetto) deve essere visibile all'utilizzatore.

Effetti degli Incantesimi

Selezionare i bersagli: alcuni incantesimi influenzano bersagli multipli, o per vicinanza o per totale di Dadi Vita. Se la descrizione dell'incantesimo non specifica come vengono selezionati i bersagli, l'arbitro deve decidere se vengono scelti a caso, dall'utilizzatore, ecc.

Concentrazione: alcuni incantesimi specificano che l'utilizzatore deve concentrarsi per mantenere l'effetto magico. A meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti, compiere qualunque altra azione o venire distratti (ad es. da un attacco) mette fine alla concentrazione.

Effetti cumulativi: non è possibile usare più incantesimi per aumentare la stessa abilità (ad es. bonus a tiri per colpire, CA, tiri di danno, tiri salvezza, ecc.). È possibile combinare gli incantesimi con gli effetti degli oggetti magici.

Incantesimi del Druido di 3° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Blocca Animali	10	–	1 turno/livello	54 m
2	Crescita della Natura	10	–	12 turni/perm.	36 m
3	Evoca Fulmini	10	–	1 turno/livello	108 m
4	Forma Arborea	11	–	6 turni +1/livello	Utilizzatore
5	Protezione dal Veleno	11	–	1 turno/livello	Utilizzatore/Tocco
6	Respirare Sott'Acqua	11	Si	1 giorno	9 m

Incantesimi del Druido di 4° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Controllo della Temperatura	12	–	1 turno/livello	3 m attorno all'utilizzatore
2	Cura Ferite Gravi	12	Si	Istantaneo	Utilizzatore/Tocco
3	Dissolvi Magie	12	–	Istantaneo	36 m
4	Parlare con le Piante	12	–	3 turni	9 m
5	Protezione da Fuoco e Fulmine	12	–	1 turno/livello	Utilizzatore/Tocco
6	Richiama Animali	13	–	3 turni	108 m

Incantesimi del Druido di 5° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Comunicazione con la Natura	14	–	1 turno	750 m/livello
2	Controllo del Tempo Atmosferico	14	–	Concentrazione	240 m
3	Muro di Spine	14	–	1 turno/livello	24 m
4	Passa-Piante	15	–	Istantaneo	Utilizzatore
5	Protezione da Piante e Animali	15	–	1 turno/livello	Utilizzatore
6	Trasforma Roccia in Fango	15	Si	3d6 giorni/Perm.	36 m

Magia Arcana

Memorizzare gli incantesimi: è possibile farlo con quelli contenuti nel libro degli incantesimi, che deve essere a portata di mano.

Incantesimi invertibili: la forma normale o invertita dell'incantesimo deve essere scelta al momento di memorizzarlo.

Magia Divina

Memorizzare gli incantesimi: è possibile farlo pregando una divinità. Si può scegliere qualsiasi incantesimo il cui livello sia disponibile per il livello del personaggio.

Incantesimi invertibili: la forma normale o invertita dell'incantesimo può essere scelta quando viene lanciato.

Favore della divinità: a discrezione dell'arbitro, il personaggio potrebbe ricevere delle penalità se dovesse perderlo.

Allineamento della divinità: lanciando incantesimi (o la loro versione invertita) i cui effetti vanno contro l'allineamento della propria divinità, un utilizzatore di magia divina può attirare il suo sfavore.

Incantesimi dell' Illusionista di 1° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Artificio	16	-	2d6 round +2/livello	Utilizzatore
2	Creazione Spettrale	16	-	Concentrazione	72 m
3	Globo Cromatico	17	-	Istantaneo	18 m
4	Illusione Uditiva	18	-	3 turni	72 m
5	Individuazione delle Illusioni	19	-	3 turni	Utilizzatore/Tocco
6	Ipnatismo	19	-	1 round +1/livello	9 m
7	Letture del Magico	20	-	1 turno	Utilizzatore
8	Luce	20	Sì	6 turni +1/livello	36 m
9	Luci Danzanti	20	-	1 turno	12 m +3 m/livello
10	Muro di Nebbia	20	-	1 turno	18 m
11	Spaventare	21	-	Fino a interruzione	3 m
12	Spruzzo Colorato	21	-	Istantaneo	Cono di 6 m

Incantesimi dell' Illusionista di 2° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Ammaliare	22	-	Speciale	9 m
2	Bocca Magica	22	-	Perm. fino attivazione	Tocco
3	Cecità / Sordità	22	-	Permanente	9 m
4	Creazione Spettrale Migliorata	22	-	Concentrazione	72 m
5	Falsa Aura	23	-	1 turno	9 m
6	Immagine Illusoria	23	-	6 turni	Utilizzatore
7	Individuazione del Magico	23	-	2 turni	18 m
8	Invisibilità	23	-	Fino a interruzione	72 m
9	Mormorii nel Vento	24	-	Speciale	1,5 km/livello
10	Quasimorfosi	24	-	3d4 round +2/livello	Utilizzatore
11	Sfocatura	24	-	1 turno	Utilizzatore
12	Trama Ipnocica	24	-	Concentrazione	Quadrato di 9 m

Incantesimi dell' Illusionista di 3° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Anti-Individuazione	25	-	1 turno/livello	Utilizzatore
2	Corda Truccata	25	-	2 turni/livello	Tocco
3	Creazione Fantasma	25	-	Concentrazione	72 m
4	Dissolvi Illusioni	26	-	Istantaneo	3 m/livello
5	Forma Spettrale	26	-	1 turno	Utilizzatore
6	Invisibilità nel Raggio di 3 Metri	27	-	Perm. fino a interruzione	36 m
7	Luce Nera	27	-	1 turno/livello	18 m
8	Paralisi	27	-	6 turni	3 m/livello
9	Paura	28	-	1 round/livello	Cono di 18 m
10	Stallone Fantasma	26	-	6 turni/livello	3 m
11	Suggestione	28	-	4 turni +4/livello	9 m
12	Terreno Illusorio	28	-	Finché non viene toccato	Utilizzatore

Incantesimi dell' Illusionista di 4° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Assassino Spettrale	29	-	1 round/livello	1,5 m/livello
2	Confusione	29	-	12 round	36 m
3	Creazione Minore	29	-	6 turni/livello	Tocco
4	Dissolvi Magie	29	-	Istantaneo	36 m
5	Emozione	30	-	Concentrazione	3 m/livello
6	Energia Illusoria	30	-	3 turni/livello	Tocco
7	Invisibilità Migliorata	30	-	4 round +1/livello	Utilizzatore/Tocco
8	Metamorfosi di Massa	31	-	Permanente	72 m
9	Mostrì d'Ombra	31	-	1 round/livello	9 m
10	Nebbia Solida	32	-	1 turno	18 m
11	Trama Iridescente	32	-	Concentrazione	Quadrato di 9 m
12	Velo dell'Abbandono	32	-	1 turno/livello	3 m/livello

Incantesimi dell' Illusionista di 5° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Apparenza	33	-	12 ore	3 m
2	Caos	33	-	12 round	36 m
3	Creazione Maggiore	33	-	12 o 6 turni/livello	Tocco
4	Flusso Temporale	34	-	6 turni/livello	3 m
5	Illusione	34	-	1 round/livello	72 m
6	Immagine Proiettata	35	-	6 turni	72 m
7	Labirinto di Specchi	35	-	Dipende dall'INT	1,5 m/livello
8	Mostrì di Semi-Ombra	35	-	1 round/livello	9 m
9	Specchio	36	-	1 round/livello	Tocco
10	Teatro d'Ombre	36	-	6 turni +1/livello	9 m
11	Trasformazione d'Ombra	37	-	1d4 round +1/livello	Utilizzatore/Tocco
12	Visitazione	37	-	5 minuti	Illimitata

Incantesimi dell' Illusionista di 6° Livello

#	Nome	Pag.	Inv.	Durata	Gittata
1	Attraverso lo Specchio	38	-	1 round/livello	3 m
2	Diversivo	38	-	1 round/livello	Utilizzatore
3	Illusione Innescata	39	-	Perm. fino attivazione	72 m
4	Illusione Permanente	39	-	Permanente	72 m
5	Imitazione	40	-	1 turno/livello	Utilizzatore/Tocco
6	Nebbia Acida	40	-	1d4 round +1/livello	9 m
7	Ombre Animate	40	-	1 round/livello	9 m
8	Sogno Manifesto	41	-	Speciale	Utilizzatore
9	Suggerione di Massa	42	-	4 turni +4/livello	27 m
10	Viaggio Onirico	42	-	Fino al completamento	18 m
11	Visione	43	-	1 turno	Utilizzatore
12	Visione del Vero	43	-	1 round/livello	Utilizzatore/Tocco