Se vuoi continuare la consultazione di questo argomento clicca sui seguenti link :

http://www.cartomante-bantan.com/1/storia_della_cartomanzia_5848028.html
http://www.cartomante-bantan.com/1/storia_dei_pentacoli_a_cosa_servono_5848021.html
http://www.cartomante-bantan.com/1/oroscopo_tema_natale_ti_permette_di_vedere_dalla_nascita_le_tue_potenzialita_1350093.html
http://www.cartomante-bantan.com/1/felicita_si_puo_raggiungere_si_puo_trovare_5841380.html
http://www.cartomante-bantan.com/1/storia_dell_esoterismo_5837682.html
http://www.cartomante-bantan.com/1/biotensor_o_bio_tensore_valore_dello_strumento_antico_per_ricerche_energetiche_5884786.html
http://www.bantan-sensitivo.com/1/storia_della_cartomanzia_5836497.html
http://www.bantan-sensitivo.com/1/storia_dei_pentacoli_a_cosa_servono_5840997.html
http://www.bantan-sensitivo.com/1/oroscopo_tema_natale_ti_permette_di_vedere_dalla_nascita_le_tue_potenzialita_518348.html
http://www.bantan-sensitivo.com/1/felicita_si_puo_raggiungere_si_puo_trovare_5847931.html
http://www.bantan-sensitivo.com/1/storia_dell_esoterismo_5847972.html
http://www.bantan-sensitivo.com/1/biotensor_o_bio_tensore_valore_dello_strumento_antico_per_ricerche_energetiche_5884561.html

Il vero Libro della Magia

INDICE DI RIFERIMENTO DEI TERMINI

Indice di Riferimento dei Termini

In questo supplemento, si è scelto di utilizzare una terminologia precisa riguardo agli effetti magici, e per non creare confusione nel lettore, i termini più usati sono descritti di seguito con il loro significato.

Termini Generici

Magia arcana: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo diretto delle energie magiche presenti nell' universo per influenzare la realtà circostante.
Essa è prerogativa dei maghi (o stregoni), degli elfi, delle razze fatate, e dei bardi (che tuttavia utilizzano le canzoni anziché le formule magiche per evocare la magia).
Magia divina: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo indiretto delle energie magiche, subordinato al vincolo con una divinità o una forza mistica universale (Legge o Caos). In pratica, coloro che utilizzano la magia divina non controllano direttamente il potere evocato, ma attingono al potere di una determinata forza ultraterrena che lo mette a loro disposizione.
Essa è prerogativa dei chierici (o sacerdoti), dei druidi, degli sciamani e di tutte quelle classi che ottengono poteri magici in seguito alla venerazione di una divinità o di uno spirito superiore.
Incantatore: si riferisce a qualsiasi individuo in grado di utilizzare la magia, sia essa arcana o divina.
Incantesimo: si riferisce all' effetto magico prodotto da un incantatore, sia esso arcano o divino.
Preghiera sacra: sinonimo di incantesimo divino (in opposizione alle preghiere comuni, che non sortiscono alcun effetto magico).
Dadi Vita (DV): il numero di dadi di un certo tipo (solitamente d8, a meno che non sia specificato il contrario), da tirare per determinare i PF delle creature, o per determinare il numero di creature influenzate da una magia (da notare che in caso di esseri con 1+ DV o simili, si considera il DV intero approssimato, 1 nell' esempio riportato).
Tiro per Colpire (TxC): tiro con d20 e bonus associati per colpire la CA del nemico. Da notare che i TxC di incantesimi a tocco sono modificati dal bonus di Destrezza e non da quello di Forza.
Tiro Salvezza (TS): tiro con d20 e bonus associati per evitare del tutto o parzialmente gli effetti di un incantesimo.
Il tipo esatto di Tiro Salvezza viene riportato per ogni incantesimo (laddove questo sia ammesso).

Effetti Fisici Limitanti

Cecità: penalità di -6 ai Tiri per Colpire; penalità di -4 ai TS contro effetti schivabili; CA ridotta di 4 punti; impossibile usare armi da tiro; maestrie nelle armi ridotte al grado Base; movimento normale dimezzato (ridotto a 2/3 se il cieco viene guidato da qualcuno); rischio di inciampare e cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale.
Paralisi: impossibile muoversi o parlare, possibile concentrarsi e udire normalmente. La visione è limitata al solo campo visivo fisso (non si possono muovere gli occhi), e la rigidità delle membra può essere forzata da interventi esterni con una prova di Forza, anche se non è possibile provocare fratture in questo modo.
Silenzio: impossibile udire o emettere alcun suono all' interno dell' area d' effetto; trattare come *sordità* per tutti i presenti nell' area del silenzio.
Soffocamento: condizione possibile per mancanza di aria (sia sott' acqua che nel vuoto o per effetto di incantesimi).
Si può trattenere il fiato per un numero di

round pari al suo punteggio di Costituzione se non si
fanno sforzi, o per metà della Costituzione in situazione
di sforzo, dopo di che è necessaria una prova di Costituzione
con penalità cumulativa di -1 ad ogni round
successivo: ad ogni fallimento il soggetto perde 1/3 dei
PF totali per danni debilitanti, finchè i PF scendono
sotto zero e sopraggiunge la morte.
Sordità: penalità di -1 alla Destrezza e di -2 a tutti
i tiri per la Sorpresa (compreso l' abilità generale *Allerta*),
a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente
acuti (a parte l' udito), impossibilità di utilizzare
l' abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati
hanno inoltre una probabilità del 30% di fallire il lancio
di qualsiasi incantesimo, se questo comprende una componente verbale.
Stordimento: penalità di -4 alla CA, ai TS e a qualsiasi
prova di abilità; movimento ridotto a un terzo
(impossibile correre); impossibile attaccare o concentrarsi;
maestrie nelle armi ridotte al grado Base.

Dimensioni e Taglia

Spesso nel testo si fa riferimento alle dimensioni di
creature o di oggetti. Per una più rapida consultazione
delle abbreviazioni o delle diciture riportate, la Tabella
I mostra una chiarificazione metrica riguardante le possibili
dimensioni di oggetti e creature. Per le Creature,
la dimensione elencata è l' Altezza o la Lunghezza, per
gli oggetti si intende la dimensione più grande (fra lunghezza,
larghezza o spessore). Il Coefficiente di Taglia
(***CdT***) indica per quanto occorre moltiplicare
l' ingombro di un oggetto (o il peso di una creatura) di
quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire
il suo peso, P.D. e costo, e viene usato anche per determinare
il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile.

Tab. I – Dimensioni di Creature e Oggetti

Taglia	Sigla	*CdT*	Creature	Oggetti
Minuscolo	D	1/8	Fino a 20 cm	Fino a 10 cm
Minuto	T	¼	21 cm – 60 cm	11 cm – 30 cm
Piccolo	S	½	61 cm – 1,20 m	31 cm – 80 cm
Medio	M	1	1,21 m – 2,1 m	81 cm – 1,60 m
Grande	L	2	2,2 m – 3,6 m	1,61 m – 3 m
Enorme	H	4	3,7 m – 7,5 m	3,1 m – 6 m
Gigantesco	G	8	Oltre 7,5 m	Oltre 6 m

Occorre ricordare che le creature più piccole colpiscono
più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per
ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore
riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre
quella più grande un malus cumulativo di -1.
Inoltre, è consigliabile anche modificare i Dadi Vita
delle Classi in base alla taglia di una creatura. Infatti,
come i danni prodotti dalle armi variano in
funzione delle dimensioni dell' arma (una spada minuscola non
causa gli stessi danni di una spada media - vedere il
manuale *Armeria di Mystara* per maggiori dettagli),
così un personaggio di taglia più piccola dovrebbe avere
meno PF di un personaggio di taglia più grande (a
parità di livello e Costituzione). In caso contrario, un
guerriero di taglia minuscola avrebbe gli stessi PF di
uno di taglia Media o Enorme, e sarebbe più resistente
ai danni inferti dalle armi della propria taglia. Per ovviare
a questo paradosso, si consiglia semplicemente di
considerare i Dadi Vita associati ad ogni Classe e pensati
per personaggi di taglia Media e convertirli in base

alla taglia del personaggio, come da tabella

Tab. II – Dadi Vita in base alla Taglia

Taglia	Creature	DV	DV	DV
Minuscolo	Fino a 20 cm	1	d3	d4
Minuto	21 cm – 60 cm	d2	d4	d5
Piccolo	61 cm – 1,20 m	d3	d5	d6
Medio	*1,21 m – 2,1 m*	*d4*	*d6*	*d8*
Grande	2,2 m – 3,6 m	d5	d8	d10
Enorme	3,7 m – 7,5 m	d6	d10	d12
Gigantesco	Oltre 7,5 m	d8	d12	2d8

seguente:

Esempio: un guerriero (d8) halfling (taglia piccola)
usa d6 (come i normali halfling riportati nella *Rules Cyclopedia*), mentre un guerriero troll (taglia grande)
usa d10. Un mago (d4) kubitta (taglia minuta) userà d2,
mentre un ladro (d4) halfling (taglia piccola) usa d3.
Infine, creature più grandi sono notoriamente più forti di quelle più piccole, che invece sono più agili a
causa della minore massa corporea. Per questo ad ogni
taglia si accompagna un bonus e un malus alla Forza e
alla Destrezza, come mostra la Tabella III:

Esempio: un guerriero (d8) halfling (taglia piccola)
usa d6 (come i normali halfling riportati nella *Rules Cyclopedia*), mentre un guerriero troll (taglia grande)
usa d10. Un mago (d4) kubitta (taglia minuta) userà d2,
mentre un ladro (d4) halfling (taglia piccola) usa d3.
Infine, creature più grandi sono notoriamente più forti di quelle più piccole, che invece sono più agili a
causa della minore massa corporea. Per questo ad

Tab. III – Forza e Destrezza in base alla Taglia

Taglia	Creature	FOR	DES
Minuscolo	Fino a 20 cm	–4	+4
Minuto	21 cm – 60 cm	–2	+2
Piccolo	61 cm – 1,20 m	–1	+1
Medio	*1,21 m – 2,1 m*	+0	+0
Grande	2,2 m – 3,6 m	+1	–1
Enorme	3,7 m – 7,5 m	+2	–2
Gigantesco	Oltre 7,5 m	+4	–4

ogni
taglia si accompagna un bonus e un malus alla Forza e
alla Destrezza, come mostra la Tabella III:

Lista delle Fonti

Di seguito viene riportata la lista dei manuali dai
quali sono stati tratti molti degli incantesimi e delle regole
che caratterizzano questo manuale. Occorre notare che, benchè si siano utilizzati tutti i manuali editi dalla
TSR/WotC per D&D Mystara, in realtà solo quelli qui
sotto riportati esibivano sezioni rilevanti ai fini della
compilazione di questo tomo.
Si ricorda il lettore inoltre che la consultazione dei
manuali disponibili gratuitamente online *Armeria di Mystara* e *Manuale delle Abilità Generali* è d' obbligo per integrare le informazioni qui contenute.

Dungeons & Dragons Classico

AC10: Book of Dragons and Giants
Champions of Mystara boxed set
CM4: Earthshaker!
CM8: The Endless Stair
Dawn of the Emperors boxed set
D&D Basic set
D&D Companion set
D&D Expert set
D&D Master set
GAZ1: The Grand Duchy of Karameikos
GAZ2: The Emirates of Ylaruam
GAZ3: The Principalities of Glantri
GAZ5: The Elves of Alfheim
GAZ6: The Dwarves of Rockhome
GAZ7: The Northern Reaches
GAZ8: The Five Shires
GAZ9: The Minrothad Guilds
GAZ10: The Orcs of Thar
GAZ11: The Republic of Darokin
GAZ12: The Golden Khan of Ethengar
GAZ13: The Shadow Elves
GAZ14: The Atruaghin Clans
Hollow World boxed set
HWA1: Nightwail
HWR1: Sons of Azca
HWR2: The Kingdom of Nithia
HWR3: The Milenian Empire

PC1: Tall Tales of the Wee Folk
PC2: Top Ballista
PC3: The Sea Creatures
PC4: Night Howlers
Rules Cyclopedia
Wrath of the Immortals boxed set
Advanced Dungeons & Dragons (1st Edition)
Oriental Adventures
Advanced Dungeons & Dragons (2nd Edition)
AD&D Player' s Handbook
Arabian Adventures Sourcebook (Al-Qadim)
Complete Bard' s Handbook
Complete Druid' s Handbook
Complete Priest' s Handbook
Complete Ranger' s Handbook
Complete Wizard' s Handbook
Domains of Dread (Ravenloft)
Glantri: Kingdom of Magic boxed set
Red Steel boxed set
Savage Coast Sourcebook
Tome of Magic
Dungeons & Dragons 3.5 Edition
D&D Player' s Handbook
Nephandum - Avventure nel Terrore [Asterion Press]
Riviste
Dragon Magazine

Capitolo 1. LA MAGIA ARCANA

Natura della Magia Arcana

Come tutti sanno, ogni incantatore inizia la propria carriera sotto la guida di un maestro, che gli insegna i segreti della magia. Nel caso dei maghi si tratta di maestri delle arti arcane che prendono il personaggio come apprendista, oppure che insegnano in importanti collegi o scuole di magia (come ne esistono a Glantri, Thyatis e Alphatia): i maestri donano ai loro allievi tutte le conoscenze necessarie per imparare a muovere da soli i primi passi nel mondo della magia, anche una volta che il loro apprendistato cessi. I maghi imparano così a interpretare e leggere la lingua arcana (fatta di simboli di potere che, scritti in un certo ordine, evocano determinate forze magiche presenti in tutto l' universo, come fossero formule chimiche), e ottengono l' incantesimo *lettura del magico* per proseguire nelle ricerche. Per ogni livello guadagnato studiando in compagnia del proprio mentore, essi imparano un nuovo incantesimo del livello appropriato, che il maestro magnanimamente concede loro. Tuttavia, qualora l' apprendista, giunto al 9° livello, non abbia ancora lasciato il suo mentore, qualsiasi maestro insiste affinchè i propri allievi continuino le proprie ricerche magiche autonomamente (ovvero cessa di fornire loro incantesimi). Questo perché, nonostante la buona volontà dei maestri, tutti gli incantatore arcani sono particolarmente gelosi dei propri segreti, e laddove è ammissibile condividere con gli allievi gli incantesimi più comuni fino al 4° livello di potere, diventa improponibile mettere nelle loro mani incantesimi personali o semplicemente magie così potenti da rendere l' allievo un potenziale rivale.
Perciò, i maghi si ritrovano ben presto ad aggirarsi nelle biblioteche alla ricerca di antichi trattati di magia e alchimia, a mescolare componenti preziosi e pericolosi, e a mettere così insieme, poco per volta, tutte le nozioni che consentiranno loro di padroneggiare gli incantesimi desiderati. Per questo motivo, uguali incantesimi possono spesso risultare diversi fra loro, in termini di formule o gesti di evocazione. I maghi talvolta riescono a capire dove ha studiato un incantatore dal modo in cui lancia gli incantesimi, dato che ognuno apprende i propri incantesimi sulla base della tradizione

arcana che studia. Esistono infatti diverse tradizioni di magia arcana diffuse su Mystara, caratterizzate dalle formule e dai gesti che utilizzano i loro adepti oltre che dalle diverse tipologie di incantesimi conosciuti. Le più famose sono la tradizione alphatiana (gestualità fluida ed enfatica e formule essenziali), quella thyatiana (gestualità veloce e geometrica e formule difficili), quella elfica (gestualità minima e formule prolisse), quella glantriana (combina tra loro tutte le tre tradizioni appena elencate, creando un melange unico), quella herathiana (gestualità bizzarra e formule dai suoni schioccanti), quella nithiana (gestualità tanto più enfatica quanto più potente è l' incantesimo e formule brevi) e quella marina (gestualità lenta e formule brevi ma urlate con enfasi).

Una menzione particolare merita la magia elfica, che risulta totalmente differente da quella dei comuni maghi delle altre razze. Essa infatti si basa sulla natura parzialmente magica dell' incantatore elfico, in grado di evocare le energie magiche non dall' esterno ma dalla propria energia interiore, plasmandola in base alla sua volontà e utilizzando formule magiche simili a quelle degli incantatore umani. Tuttavia, proprio perché la magia elfica trova la fonte dell' incantamento all' interno dell' elfo, egli non è soggetto, come i maghi di qualsiasi altra razza, alla limitazione posta dall' utilizzo di armature. Infatti, questo tipo di protezioni normalmente, oltre che ostacolare i gesti rituali necessari agli incantatori, agisce da barriera, da filtro distorcente tra la volontà del mago e le energie esterne che cerca di convogliare dentro di sé e plasmare. Nel caso degli elfi invece, visto che il potere magico promana dal loro spirito e fuoriesce dal loro corpo già plasmato, l' armatura non è di grande impaccio, e i gesti rituali per evocare determinati effetti magici sono stati modificati da millenni per poter essere eseguiti anche indossando protezioni simili.

Comunque, qualsiasi incantatore arcano può cercare una maggiore protezione utilizzando armature alla stregua di altri personaggi, ma facendo questo è conscio di andare incontro a grossi impedimenti al suo potere di evocare, plasmare e controllare la magia. In base al tipo di protezione indossata e di materiale con cui è fatta, il mago ha sempre una certa probabilità di fallire il lancio dei suoi incantesimi, come riportato nella Tabella 1.1. In particolare, se i materiali con cui è fatta la protezione indossata appartengono al regno animale o vegetale, l' interferenza è minima (a parità di protezione offerta), rispetto invece alla barriera creata da protezioni ricavate da minerali e leghe metalliche.

In definitiva, i tessuti inerti e ricavati da fibre vegetali sembrano gli unici che non offrono particolare resistenza al controllo dei poteri magici, e per questo vengono comunemente usati dagli incantatori arcani, che invece disdegnano le protezioni pesanti come armature e scudi.

Nota: questa regola opzionale dà anche ai maghi la possibilità di utilizzare armature e protezioni generiche, sacrificando però la totale maestria delle energie magiche. Ogniqualvolta lanci incantesimi mentre indossa un' armatura, infatti, c' è una certa probabilità che l' incantesimo fallisca e venga sprecato (tirare

1d100 e consultare la seconda colonna della Tabella
1.1), che viene accresciuta dal materiale con cui è fatta
la protezione indossata (vedi la quarta e quinta colonna).
Inoltre, un' armatura riduce il punteggio di Destrezza
del mago (si vedano le regole nel manuale *Armeria di Mystara*) e impone una penalità a tutti i suoi attacchi, poiché egli non è abituato a muoversi e a
combattere indossando protezioni pesanti.

CA	*% base fallimento*	*Penalità TxC*	*Materiale della corazza*	*% aggiunta fallimento*
8	–	–	Vegetali/Stoffe	–
7	10%	–1	Materiali magici*	+5%
6	20%	–2	Pelli/ossa animali	+10%
5	30%	–3	Minerali puri	+15%
4	40%	–4	Leghe metalliche	+20%
3	50%	–5		
0	80%	–8		

* Materiali magici: con questa definizione si intendono
quei materiali creati magicamente (come il vetracciaio
e il legno pietrificato), quelli alieni e rari (come adamantite,
leghe plastiche) e quelli derivanti da mostri magici (come scaglie di drago), non armature incantate.
Esempio: il mago Niklaus decide di tentare la sorte
prima della battaglia e indossa una corazza di maglia in
acciaio. In questo modo la sua probabilità di fallire ogni
incantesimo sarà di: 30 + 20 = 50%, ed egli ha inoltre
una penalità di -3 ai Tiri per Colpire finchè porta
l' armatura e la sua Destrezza è limitata a 15 punti.

Memorizzare ed Evocare Incantesimi Arcani

Un incantatore arcano necessita di meditare
un' ora ogni giorno (solitamente al risveglio) e di riposare
per almeno otto ore (senza interruzioni più lunghe di cinque minuti tra un' ora e l' altra) per recuperare gli
incantesimi, e al momento di memorizzare i vari incantesimi,
la sua scelta è limitata sia dalle magie che effettivamente
conosce (ovvero che ha scritto nel proprio libro degli incantesimi), sia dal livello di potere massimo
che padroneggia. Se però un incantatore utilizza magie poco prima di studiare nuovamente il suo libro,
o mentre riposa (interrompendo il suo sonno), questo
prosciuga le sue capacità magiche del giorno avvenire.
In pratica, quando un incantatore arcano prepara gli
incantesimi per il nuovo arco di tempo, tutti gli incantesimi
che ha lanciato nelle ultime 8 ore contano nel suo nuovo limite giornaliero (ad esempio, se un mago
può lanciare tre incantesimi di 1° e due di 2°, e ne lancia
uno di 1° e uno di 2° entro 8 ore prima di ristudiarli
nuovamente, allora ne dovrà studiare uno in meno di 1°
e di 2°, poiché non ha risparmiato energie sufficienti).
Inoltre, alcune magie possono essere utilizzate anche per evocare un effetto completamente contrario a
quello standard: queste magie vengono chiamate incantesimi
inversi o invertiti. Per lanciare un incantesimo invertito, qualsiasi incantatore arcano necessita semplicemente
di recitare la formula invertendo alcune parole con il loro opposto, e questo può farlo tranquillamente
nel momento in cui sceglie di lanciare l' incantesimo
studiato. Non è quindi necessario memorizzare la magia
già al contrario, ma si può invertirla direttamente
sul momento (a meno che non venga detto il contrario
nella descrizione di qualche classe in particolare). Inoltre,
il mago non ha limitazioni per quanto riguarda l' uso di incantesimi invertiti, se non quelle imposte dalla
sua coscienza (allineamento) in base alla situazione.

Limiti della Magia Arcana

La magia arcana è sicuramente una forma di energia magica meno limitante rispetto a quella divina, proprio perché dipende dalle capacità individuali dell' incantatore che la utilizza invece che dal rapporto che si ha con una divinità (il che è quindi condizionato da un lato dalla personalità del sacerdote e dall' altro da quella dell' immortale). Per questo normalmente si ritiene che la magia arcana sia la forma più pura e più potente di energia esistente in natura.
In termini di gioco, questo si riflette sulle possibilità degli incantatori arcani di creare incantesimi e oggetti magici, possibilità che sono limitate solo dalla quantità di denaro disponibile (per la ricerca e la creazione magica si faccia riferimento al Volume 3), dal livello dell' incantatore e dall' approvazione del DM. In generale, possiamo dire che gli incantatori arcani possono ideare qualsiasi tipo di magia, con l' esclusione di:

magie curative: i maghi non hanno facile accesso alla capacità di guarire il corpo e in generale di prolungare la vita, area di dominio naturale degli immortali, e per questo essi non possono replicare nessuno degli incantesimi curativi e di resurrezione dei chierici;

magie di viaggio temporale: i maghi non possono influenzare lo scorrere del tempo in alcun modo (*ferma tempo* e *velocità* accelerano infatti solo il metabolismo dell' individuo). Infatti i segreti del tempo nell' universo di Mystara sono di esclusivo dominio degli Immortali della Sfera del Tempo, e solo loro sono in grado di concedere la conoscenza di questi segreti agli individui più meritevoli;

magie di livello planetario: i maghi non possono creare effetti che influenzino un' area più grande di 1,5 km per livello di potere, e in generale non possono causare sconvolgimenti di livello universale o planetario utilizzando semplicemente un incantesimo (per impedire la totale alterazione o distruzione di interi pianeti o specie e l' assoluto dominio da parte degli incantatori sulle altre creature);

magie clericali: oltre alle magie curative (e il loro inverso), tutte le magie clericali basate sulla comunicazione con l' aldilà e quelle che offrono un qualche tipo di bonus sacro alle creature non possono essere replicate dalla magia arcana (eccettuato tramite *desiderio*). Gli incantesimi clericali che possono essere replicati invece, saranno sempre di un livello di potere superiore rispetto al loro corrispondente clericale (es. *animazione dei morti* è di 4° per i chierici, ma per i maghi è di 5°), a meno che non vengano create versioni limitate, nel qual caso possono essere dello stesso livello dell' incantesimo divino originale. Incantesimi delle scuole di Abiurazione e Divinazione (con l' esclusione dei casi sopra riportati) possono essere replicati allo stesso livello di potere dei chierici, e maghi specialisti possono replicare incantesimi clericali della loro stessa scuola al medesimo livello di potere dell' incantesimo clericale;

magie druidiche: in generale, tutte le magie che influenzano la natura o gli animali dovrebbero restare dominio dei druidi, ovvero quei chierici che si specializzano nel venerare e proteggere la natura in tutti i suoi aspetti, salvo quelle già previste nella lista di incantesimi arcani comuni qui riportata.
Inoltre, esiste un' ulteriore limitazione agli incantesimi che possono essere inventati dagli incantatori arcani, ed essa riguarda la pericolosità degli effetti distruttivi riproducibili. In generale:

incantesimi che danno la morte immediata (in caso di mancato Tiro Salvezza) alla vittima senza ulteriori effetti secondari (in caso di favorevole TS) devono essere di 6° livello o superiore;

incantesimi che danno la morte immediata (in caso di mancato Tiro Salvezza) alla vittima, e causano ulteriori effetti secondari (in caso di favorevole TS) devono essere di 7° livello o superiore;

incantesimi non mortali che non concedono alcun TS per essere evitati devono avere una durata limitata, oppure un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, oppure influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (solitamente 4 per livello di potere dell'incantesimo) o una classe specifica;

incantesimi mortali che non concedono alcun TS per essere evitati devono essere almeno di 6° livello, avere un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, e influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (al massimo 1 per livello di potere dell'incantesimo) o una classe specifica;

il danno massimo quantificabile che un singolo effetto magico può causare ad una creatura deve essere di 20d6 Punti Ferita. L'unica eccezione ammessa è la *pioggia di meteore* (9° livello), che può arrivare a causare fino a 40d6 Pf ad un singolo essere se lanciata nelle condizioni ideali.

Infine, occorre specificare alcuni punti che riguardano la permanenza di certi effetti magici:

nessun incantesimo che dia un bonus magico di qualsiasi tipo ad un'arma o a un'armatura, o che potenzi le caratteristiche di un individuo, può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza* (cioè deve essere sempre temporaneo);

nessun incantesimo di 8° e 9° livello di potere può essere associato ad una *permanenza*, a meno che non venga indicato esplicitamente il contrario nella descrizione dell'incantesimo (il che implica che la magia sia bilanciata);

nessun incantesimo che acceleri la velocità corporea di un individuo può essere reso permanente, se non si vuole creare scompensi biologici che possono portare alla morte della creatura influenzata (ogni round dopo la prima mezzora in questo stato infatti, occorre effettuare un TS contro Raggio della morte o perire per lo choc corporeo);

nessuna magia di durata istantanea o permanente, o che dipende dalla concentrazione (ovverosia dura finchè l'incantatore resta concentrato) può essere resa permanente.

Per concludere, è importante ricordare che le regole soprastanti devono essere sempre e comunque integrate dalla saggezza e dal buon senso del Master: se infatti capitasse che venga introdotto un incantesimo che, pur rispettando le regole sopraccitate, si rivela troppo potente (o squilibrante nel caso venisse reso permanente), il DM ha sempre l'ultima parola su ciò che è o non è possibile fare con gli incantesimi.

La Lingua della Magia

Come abbiamo già fatto rilevare, esistono diversi modi di evocare uno stesso tipo di fenomeno magico, ovvero diverse formule magiche in base al tipo di scuola o di filosofia della magia a cui un incantatore arcano appartiene. Questo indica che la cosiddetta "lingua della magia" è ben lungi dall'essere definita "unica e comune" a tutti gli esperti di magia. Esistono infatti varie lingue dotate di unità sintattiche che possono essere considerate simili, ma ne esistono altrettante i cui simboli e fonemi potrebbero risultare estranei ed incomprensibili anche al più esperto tra gli incantatori arcani. Questo dipende dal fatto che esistono differenti lingue della magia: a volte alcune di esse condividono diversi fonemi o simboli magici (come quella glantriana nei confronti di tutte le altre diffuse nel Mondo Conosciuto), altre volte invece si tratta di idiomi totalmente estranei o alieni (come quello alphatiano o quello herathiano). Eppure, in entrambi i casi, tutte le lingue

della magia esistenti condividono una similarità: sono
in grado di evocare le stesse energie magiche, e sono
dunque in qualche modo legate inestricabilmente
all' energia magica che permea il Multiverso. La domanda
che occorre porsi è: in che modo una formula
magica è legata all' effetto che intende produrre?
Iniziamo col dire che ogni mago apprende durante
la sua istruzione a distinguere e a sillabare i singoli
fonemi che compongono l' area semantica e sintattica
della lingua della magia che caratterizza la scuola a
cui l' incantatore appartiene. Imparare a pronunciare i
diversi fonemi non significa in questo caso riuscire a
capire sempre cosa significhi un determinato accostamento
di determinati simboli, poiché non si tratta in
questo caso di simboli ideografici (ovvero che comunicano
un' idea). Il paragone che può chiarire questo concetto
è quello con un novizio alchimista: all' inizio egli
apprende ciò che i simboli dei diversi elementi alchemici
indicano, ma è solo col tempo e con l' esperienza
che impara a conoscere il significato dell' accostamento
di quei simboli (le formule alchemiche) e i composti o
le reazioni a cui ciascuna formula si riferisce. Allo
stesso modo il mago necessita di un codice che gli consenta
di comprendere gli scritti magici e gli effetti a cui
essi sono legati.
La *lettura del magico* (espressa coi simboli
più semplici esistenti) permette all' incantatore di comprendere
e riconoscere il potere inscritto nelle pergamene
magiche, fornendo a un determinato accostamento di
simboli un significato universale. In questo modo
l' incantatore comprende le proprietà e lo scopo di una
magia, il modo in cui evocare e controllare le energie
per ottenere quel determinato effetto, e le formule oltre

% fallimento incantesimi oltre liv. max padroneggiato
(liv. della magia – liv. di potere max padroneggiato) × 5%

che i gesti necessari per richiamare le energie necessarie
all' incantamento. Una volta compreso in questo
modo un certo incantesimo scritto su una pergamena
magica, il mago non avrà alcun bisogno di utilizzare
un' altra *lettura del magico* per leggerlo e capirlo una
seconda volta.
Come è già stato precedentemente fatto notare
esistono diversi tipi di lingue della magia, ciascuna associata
ad una determinata tradizione magica (o scuola),
che si è sviluppata diversamente in base alla cultura
e alle conoscenze arcane che una civiltà ha accumulato
nei secoli. Questo indica che i fonemi e i simboli scelti
per evocare a controllare le forze magiche
dell' universo sono scelti arbitrariamente: essi non sono
che veicoli esteriori e variabili attraverso cui le energie
universali vengono evocate ed incanalate nel corpo del
mago per produrre determinati effetti soggetti alla sua
volontà. L' unica cosa che hanno in comune questi idiomi
è il fatto di essere sempre collegati in maniera
più sensibile (rispetto alle lingue comuni) con le energie
che governano l' universo, come se fossero codici
privilegiati attraverso i quali queste energie possono
essere più facilmente comprese e utilizzate dagli incantatori.
C' è anche chi sostiene che le lingue della magia
derivino tutte da un unico idioma ancestrale, da cui si
sono evolute tutte le lingue attuali una volta che le diverse
razze sono apparse e l' universo si è frammentato,
e mentre le lingue comuni si sarebbero imbarbarite a tal
punto da perdere qualsiasi connessione con l' energia
primordiale del Multiverso, le lingue della magia sarebbero
l' ultimo legame esistente con la Prima Lingua
e l' energia che essa controllava.

Ciò che risulta chiaro comunque, è che la lingua della magia non è onnipotente, né possiede potere di per se stessa, ma è un mezzo tramite cui accedere alle energie arcane dell' universo e le plasma. Questo indica che la capacità effettiva di lanciare incantesimi dipende in minima parte dalla lingua della magia, e in massima parte da chi la utilizza. La lingua della magia è in pratica come la chiave per attivare un congegno, senza la quale il congegno non parte; però, se colui che mette in funzione il congegno non è in grado di dirigerlo e usarlo efficacemente, esso ben presto si rivela inutile o pericoloso.
In sostanza dunque, tutti gli incantatori sanno di essere limitati dal proprio livello di esperienza nell' utilizzo delle arti arcane, e non tutti si azzardano a lanciare incantesimi troppo potenti prima del tempo (ovvero di un livello di potere che non riescono ancora a padroneggiare), ma perché non riuscirebbero a comprenderlo e a controllarlo totalmente una volta evocato.
Quindi, quando si trovano in presenza di una pergamena magica della quale riconoscono il potere ma che non riescono ad identificare, potrebbero tranquillamente sillabare l' intera formula senza conoscerne il risultato, ma in questo modo evocherebbero energie magiche senza imbrigliarle, con rischi devastanti per chiunque.
Qualsiasi incantatore tenti di lanciare un incantesimo di un livello di potere superiore a quello da lui effettivamente padroneggiato (la qual cosa è possibile solo leggendo una magia iscritta su una pergamena) ha le seguenti probabilità di fallire:

Esempio: se un mago di 3° livello (massimo livello di potere padroneggiato: 2°) tenta di lanciare una *tempesta di ghiaccio* (incantesimo di 4° livello di potere) da una pergamena, la percentuale di fallimento sarà la seguente:
(4 - 2) × 5% = 2 × 5 = 10%.
Quando un incantesimo fallisce, esso si rivolta contro l' incantatore (centrato su di esso) se produce effetti deleteri, mentre in qualsiasi altro caso semplicemente non accade nulla e la pergamena va sprecata.

Libro degli Incantesimi e Pergamene Arcane

Grazie alle loro superiori capacità mnemoniche e alla loro conoscenza, gli incantatori arcani possono memorizzare incantesimi e utilizzarli quando più gli aggrada. Ma cosa significa questo esattamente?
Bisogna notare innanzitutto, che quando si incanta una pergamena (o un qualsiasi altro supporto) con una formula magica, essa si carica anche dell' energia magica necessaria per evocare l' effetto desiderato.
L' energia viene rilasciata al momento della pronuncia della formula, cancellando di fatto la formula stessa dal supporto su cui era stata scritta mentre le energie fuoriescono da essa (difatti l' utilizzo di incantesimi scritti su pergamene può eccedere il numero massimo di incantesimi normalmente memorizzabili e lanciabili dall' incantatore).
Per questo il libro degli incantesimi è di importanza vitale per il mago, poiché esso è il tomo su cui vengono scritti con minuzia di particolari le formule e i gesti che servono per evocare determinate forze magiche, e il metodo per dominarle e rilasciare un certo tipo di effetti. A differenza di una pergamena magica, tuttavia, un un libro degli incantesimi insegna semplicemente come raccogliere l' energia magica, e l' incantatore non può leggere un incantesimo direttamente

dal suo libro, poiché normalmente lì non c' è l' energia magica imbrigliata e già pronta (come dentro una pergamena incantata), ma semplicemente una lunga descrizione di come si è giunti a creare una determinata formula e di quali siano le parole e i gesti rituali per evocare un potere. In questo caso, l' incantatore deve trovare l' energia necessaria coi propri sforzi, e questo può essere fatto solo entro i limiti del suo livello di potere (ovvero può evocare ogni giorno solo il numero di incantesimi previsto dal suo livello). La lingua della magia, come infatti già specificato, possiede un legame particolare con le energie magiche, ma non basta per evocarle, senza la padronanza delle arti arcane che l' incantatore acquista con studio ed esperienza.
Un libro degli incantesimi è un tomo voluminoso con 400 pagine che può contenere svariati incantesimi.
Le sue pagine e la copertina sono state trattate alchemicamente per proteggerle da comuni effetti deleteri (umidità e fuoco). Esso ha un ingombro di 240 monete, costa 1.500 m.o., ed è immune al fuoco e all' umidità normale (ma le pergamene possono essere strappate e distrutte!). Ogni formula scritta dentro il libro con inchiostro normale occupa 1 pagina per livello di potere a cui appartiene (visto che gli effetti più potenti richiedono descrizioni più lunghe e particolareggiate, per non sbagliare ad invocare il potere). È possibile apporre nuove formule nel libro in due modi:
a. ricercando l' incantesimo desiderato con le procedure comuni (vedi Volume 3);
b. copiando la formula da un altro libro di magia (se il possessore lo permette), impiegando 1 turno per livello di potere dell' incantesimo copiato;
Proprio perché si tratta di una serie di informazioni particolarmente complesse e dettagliate, i maghi hanno bisogno di ripassare tutte le loro formule giorno per giorno, rileggendo il loro libro ogni mattina.
Con l' andare del tempo diventano certamente più avvezzi agli incantesimi più semplici e si concentrano su quelli più difficili, e questo rende la pratica della lettura un esercizio che comunque non consuma mai più di un' ora al giorno. Tuttavia esso è necessario ai maghi come respirare, e se venisse meno la fonte della loro conoscenza, cioè se il loro libro andasse perduto, questo sarebbe un grave colpo.
Ogni mago può infatti ricordare senza rileggerli gli incantesimi del proprio libro solo per un massimo di 1 giorno per bonus di Intelligenza, dopo di che comincia a non raccapezzarsi più. Nel caso non abbia con sé il proprio libro, l' unica soluzione che ha è mettere per iscritto quel che ricorda prima che la memoria cominci a fare cilecca (procedimento che impiega 1 turno per livello di potere di ogni incantesimo), e quindi scrivere un nuovo libro degli incantesimi (ecco perché molti maghi ne tengono sempre una copia nascosta).
Per fare ciò è necessaria una prova di Intelligenza per ogni incantesimo che intende ricordare, con penalità cumulativa di -1 per livello di potere della magia. La penalità poi raddoppia nel caso il mago tenti di ricordare una formula oltre il periodo massimo della sua memoria, e se la prova fallisce significa che non ricorda più quel determinato incantesimo (quindi potrà recuperarlo solo leggendolo dal suo libro o dal libro di qualche altro mago, oppure ricercandolo ex novo - v. Volume 3). Questo spiega come mai ogni mago custodisca gelosamente il proprio libro degli incantesimi e sia

sempre restio a separarsene, oltre che la pratica quotidiana
di ripassare le formule ivi contenute.

Vincolare un Famiglio Animale

Ogni incantatore arcano può scegliere di vincolare a sé un animale come proprio famiglio, ovvero un servitore particolarmente fedele che condivide con
l'incantatore un vincolo spirituale e telepatico. Per poter vincolare un famiglio animale,
l'incantatore deve possedere i seguenti requisiti:
essere almeno di 3° livello;
possedere l'incantesimo *evoca alleato animale*;
possedere sufficienti Punti Esperienza per non regredire
di livello.
Prima di evocare l'animale, l'incantatore deve preparare un'offerta di cibo gradito alla creatura che
intende richiamare, sufficiente a sfamare per un giorno
l'essere (ad esempio quindi, per una tigre occorre una
gran quantità di carne fresca, per un pipistrello potrebbero
bastare bacche in una ciotola con del sangue, e così via). Una volta allestito il banchetto, l'incantatore
brucia un incenso speciale (costo: 20 m.o.) avendo cura
di mettervi parti della pelle (pelo, scaglie, piume)
dell'animale che vuole chiamare e concentrandosi su di
esso lancia *evoca alleato animale*, che in questo caso fa
comparire la creatura scelta. L'animale può avere al
massimo un numero di Dadi Vita pari al doppio del livello
del mago che vuole vincolarlo (mai più di 10DV).
L'animale rimane il tempo necessario per consumare
il pasto, e un round prima che l'incantesimo abbia termine, il mago può proporre all'animale di vincolarsi
a lui come famiglio. Occorre effettuare una prova di Carisma per conoscere la reazione della creatura:
se la prova fallisce, l'animale rifiuta e scompare, ponendo
termine alla magia, e l'incantatore perde comunque
100 PE per DV della creatura nel tentativo. È possibile ritentare di evocare un altro animale per vincolarlo
a sé solo trascorso un giorno, anche se nel frattempo
il mago può comunque far uso dell'incantesimo *evoca alleato animale* nel modo comune.
Se invece la prova di Carisma ha successo,
l'animale si lega all'incantatore, che perde permanentemente
300 PE per DV della creatura per stabilire il legame empatico, e perde temporanemente 1d4 Punti Ferita che trasferisce all'animale per vincolarlo a sé. Il
famiglio da questo momento è in costante contatto telepatico
con l'incantatore e obbedisce ad ogni suo ordine.
Egli cerca di rimanere sempre entro 9 metri dal suo padrone (a meno di ordini diversi) e di proteggerlo
quando questo non mette in pericolo la sua vita (a meno
di ordini diversi). L'incantatore concentrandosi può
vedere e udire grazie ai sensi della creatura, e può
comprenderne i pensieri (che saranno comunque sempre
piuttosto semplici, data l'intelligenza animale), conversando telepaticamente con essa per darle ordini.
Inoltre, ogni famiglio dà al proprio padrone un certo bonus in virtù di questo legame magico. L'esatta
natura del bonus dipende dal tipo di animale selezionato,
e dovrebbe sempre trattarsi dell'accesso ad una abilità
generale collegata ad una peculiarità fisica o comportamentale
dell'animale. Se il mago già la possiede,
essa guadagna un bonus di +2, viceversa egli acquisisce

[3] Anche i sacerdoti dal 18° livello in poi possono evocare e vincolare un homunculus. La procedura è la medesima, ma nel loro caso si usa l'incantesimo *evocazione*.

l'abilità gratuitamente fino a che mantiene il proprio famiglio. Alcuni esempi di abilità legate ai famigli
più comuni sono le seguenti (il Master è invitato a creare

altre corrispondenze a proprio piacere):

Camaleonte: *Camuffare*	Leopardo: *Scatto*
Cane: *Fiutare*	Orso: *Robustezza*
Cavallo: *Resistenza*	Pipistrello: *Ascoltare*
Corvo: *Allerta*	Rana/Rospo: *Saltare*
Donnola: *Sorpresa*	Scimmia: *Acrobazia*
Falco: *Osservare*	Scoiattolo: *Scalare*
Gatto: *Equilibrio*	Serpente: *Movimento furtivo*
Gufo: *Concentrazione*	Tigre: *Intimidire*
Leone: *Coraggio*	Topo: *Nascondersi*

Il famiglio invece beneficia delle stesse protezioni
offerte dagli incantesimi protettivi del suo padrone
fino a che rimane a 3 metri da lui. Inoltre guadagna
dei vantaggi in base al crescere di livello del suo padrone,
nel modo seguente (i bonus sono cumulativi):

Tab. 1.2 – Progressione del Famiglio Animale

Liv. padrone	*Bonus del famiglio*
5°-9°	+1 DV, +1 TS,
10°-15°	+1 DV, –1 CA, +1 TxC
16°-24°	+1 DV, +1 TS, +1 danni
25°-30°	+1 DV, –1 CA, +1 TxC
31°+	+1 DV, +1 TS, +2 danni

Se un famiglio muore, l'incantatore a cui è legato
deve effettuare un TS contro Raggio della Morte:
in caso riesca, egli rimane stordito per 1 round e riacquista
i Punti Ferita trasferiti al famiglio, divenendo
conscio della sua morte. Se invece il TS fallisce, oltre a
rimanere stordito 2 round, l'incantatore perde anche
permanentemente i Punti Ferita trasferiti all'animale, e
deve attendere il nuovo livello di esperienza per cercare
di vincolare un nuovo famiglio.

Vincolare un Homunculus

Giunto a livelli più alti, un incantatore può
scegliere di evocare come famiglio un Homunculus,
una creatura immortale dei Piani Esterni che appare
come un umanoide alto circa 60 cm (taglia Minuta).
Solo incantatori di 18° livello o più potenti possono
tentare, e il rituale richiede almeno una settimana di
preparazione in cui il mago spende circa 10.000 monete
d'oro per reperire tutti i componenti magici necessari
per l'evocazione e per vincolare l'anima
dell'homunculus (tra questi è fondamentale avere terreno
proveniente da un piano esterno allineato con la
sfera dell'homunculus che si desidera evocare). Giunto
al termine del rituale vero e proprio che dura un'ora, il
mago lancia *evoca alleato planare* 3 e l'homunculus in
questione compare alla sua presenza, rimanendo vincolato
in un cerchio magico precedentemente preparato
con terreno di un piano esterno.

L'incantatore ha quindi due strade per vincolare
l'homunculus a sé: convincerlo o obbligarlo. Un
homunculus può essere convinto ad agire come famiglio
se il mago gli propone un contratto per legarsi a lui
per un determinato lasso di tempo, al termine del quale
l'immortale sarà libero di tornare nel suo piano insieme
ad una generosa ricompensa da parte del mago.
L'homunculus può accettare il patto o rifiutarlo, nel
qual caso l'evocazione termina e la creatura ritorna nel
suo piano d'origine. Alternativamente, l'incantatore
può tentare di sottomettere la volontà dell'homunculus
facendo prevalere la propria e obbligandolo a servirlo.
In tal caso occorre una prova contrapposta tirando 1d20
e sommando i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma.
Se vince il mago, l'homunculus si convince a
diventare suo famiglio a tempo indeterminato (o finchè
una potenza superiore lo libera dal vincolo), anche se
obbedirà in maniera abbastanza restia agli ordini del

suo padrone. Se invece vince la creatura, è libera di andarsene
o di assalire l' evocatore. Se il tentativo fallisce,
è possibile evocare un altro homunculus per vincolarlo
a sé solo dopo aver guadagnato un nuovo livello.
Se l' homunculus si lega all' incantatore, questi
perde permanentemente 10.000 PE che vengono assorbiti
dalla creatura per stabilire il vincolo spirituale col
suo padrone. L' homunculus da questo momento obbedisce
agli ordini del mago in base alla propria personalità
(il padrone deve comunque garantirgli cibo per sfamarsi e un riparo per dormire e sopravvivere) e finchè
rimangono entro una distanza di 2 km il padrone
può sfruttare tutti i sensi del famiglio e comunicare con
lui telepaticamente semplicemente concentrandosi (anche
l' homunculus può comunicare col padrone di propria
iniziativa, ma non può leggerne i pensieri nascosti).
Inoltre, se il mago è in contatto fisico diretto con
l' homunculus, egli gode di un bonus di +3 a tutti i suoi
Tiri Salvezza.
L' homunculus può sfruttare tutti i suoi poteri
mentre è vincolato all' incantatore, e una volta alla settimana
può (se vuole) sfruttare le sue conoscenze per
dare informazioni importanti al suo maestro (come usare
contattare piani esterni parlando con un immortale
di 3° Livello, senza la possibilità di impazzire).
Se l' homunculus viene ridotto in fin di vita
(zero Punti Ferita o meno), il suo legame col mago si
spezza ed il suo corpo si dissolve, mentre l' anima torna
libera nel piano di origine. Questo evento è drammatico
sia per l' homunculus (che riceve una diminuzione di
potere tra i ranghi immortali e deve spendere nuove
energie per riformare un corpo) sia per l' incantatore,
che perde permanentemente 1d4+1 Punti Ferita dal totale
e non potrà tentare di evocare nuovi homunculi
prima che sia trascorso un anno intero.
Se contro un homunculus viene usato
l' incantesimo *esilio* o *bandire* è possibile rimandare
indietro la creatura spezzando il vincolo con
l' incantatore senza perdita di Punti Ferita. Tuttavia il
padrone deve effettuare un TS contro Incantesimi o rimanere
stordito per 1d4 round a causa dell' improvviso
contraccolpo psichico. Incantesimi di protezione dal
male tengono a distanza il familiare, mentre una *distruzione*
del male lanciata con successo lo obbliga ad al
lontanarsi (ma non lo rimanda nel piano di origine).
Campi anti-magia influenzano le capacità magiche
dell' homunculus ma non spezzano il suo legame col
padrone. La creatura può cadere vittima di incantesimi
di controllo da parte di terzi, ma non farà mai nulla che
sia in contrasto con ordini espliciti del vero padrone.
Esistono tre tipi di homunculi, uno per ogni
asse dell' allineamento (Legge, Equilibrio, Caos), e anche
se condividono particolari poteri, ciascuno ha un
aspetto e delle peculiarità che lo distinguono. I tre tipi
di homunculi e i loro poteri sono descritti di seguito,
insieme alla lista di sfere a cui può appartenere ogni
singolo homunculus in base al sottotipo.
Poteri comuni a tutti gli homunculi:
- immune alle armi non magiche
- immune al fuoco e al freddo normali
- infravisione entro 18 metri
- *invisibilità* a volontà
- *individuare il male* e *il magico* a volontà
- rigenera 1 PF al round (potere concesso anche al padrone finchè resta entro 3 metri)

Statistiche	FYLGAR	GRETCH	ULZAQ
C.A.	0	0	0
Dadi Vita	3	3	3
Movimento	18 / 6 / 2	45 / 15 / 5	18 / 6 / 2
Volando	72 / 24 / 8	54 / 18 / 6	–
Attacchi	1 pugno o 1 coda	1 morso o 1 coda	2 artigli + 1 morso
Danni	1d4 o 1d3	1d4 o 1d4+TS	1d3x2/1d4+TS
T.S.	Mago 21°	Mago 21°	Mago 21°
Allineam.	Legale	Neutrale	Caotico
FOR	10	12	14
DES	18	16	14
COS	12	14	18
INT	12	10	8
SAG	16	16	16
CAR	16	14	12

Fylgar: I fylgar hanno sempre un aspetto aggraziato e
innocuo, sembrano bambini paffutelli con un
paio d' ali piumate molto colorate sulla schiena
(come i putti della tradizione rinascimentale),
pelle rosea e una coda bianca come quella di un
gatto. I fylgar possono trasformarsi a volontà in
gatti neri o falchi, sono molto veloci a reagire a
qualsiasi situazione (+1 all' Iniziativa) e in forma
umanoide possono attaccare a pugni oppure
usando la loro coda lunga 60 cm come una frusta
(quest' ultimo attacco beneficia di un bonus
di +4). Tutti i fylgar possono *vedere l'invisibile*
costantemente e tre volte al giorno possono evocare
un *cerchio di protezione dal male* come incantatori
di 21° livello.
Sfere possibili: Materia, Pensiero, Tempo
Gretch: Questi homunculi hanno pelle grigiastra o nera
molto elastica, mani grandi e sproporzionate,
un paio di piccole corna gialle o nere sulla testa,
piccole ali simili a quelle di un pipistrello e una
coda irta di spine e barbigli. Chiunque venga
colpito dalla coda velenosa deve effettuare un
TS contro Veleno o perdere 1 punto di Destrezza
per 2d4 turni: se la Destrezza viene ridotta a
zero o meno, la vittima rimane paralizzata finchè
la caratteristica non ritorna in positivo. I
gretch possono trasformarsi a volontà in corvi o
ratti, e sono immuni a qualsiasi incantesimo che
influenzi direttamente la mente. Infine, una volta
al giorno un gretch può evocare un effetto di
lentezza su una vittima come mago di 21° .
Sfere possibili: Energia, Pensiero, Tempo
Ulzaq: Gli ulzaq sono gli homunculi dall' aspetto più
disgustoso, dato che assomigliano a umanoidi
deformi con pelle squamata, lunghi artigli, zanne
contorte e corna ricurve sulla testa spelacchiata.
A differenza degli altri homunculi, gli
ulzaq non possono volare nella loro forma umanoide
poiché non hanno ali, ma suppliscono a
questa mancanza coi loro temibili artigli e le
zanne, con cui possono portare attacchi debilitanti:
ogni vittima del loro morso (indipendentente
dalla forma assunta) perde infatti 1 punto
di Forza per 2d4 turni se non effettua con successo
un TS contro Veleno. Se la Forza di un
soggetto si riduce a zero o meno, la vittima crolla
inerte al suolo e rimane svenuta finchè la Forza
non ritorna ad almeno 3 punti. Gli ulzaq possono
trasformarsi a piacere in rospi o pipistrelli,
e sono immuni ad attacchi basati
sull' elettricità.
Infine, una volta al giorno l' ulzaq può causare
confusione come mago di 21° .
Sfere possibili: Energia, Entropia, Pensiero

Scuole di Magia e Specializzazione

Ogni incantatore arcano distingue tra scuola e
tradizione arcana per indicare un certo tipo di incantesimi
che hanno in comune effetti o obiettivi (scuole o
discipline) e una serie di incantesimi caratteristici di
determinate culture o accademie magiche (tradizioni).
Tutti gli incantatori appartengono ad una tradizione,
ma non tutti si specializzano in una scuola.
Esistono otto diverse Scuole (o discipline) della
magia arcana, e ciascun incantesimo appartiene ad
una e una sola di queste scuole, con l' unica eccezione
di *desiderio*, non associato ad alcuna. Di seguito vengono
elencate in ordine alfabetico (fare riferimento alle
loro peculiarità per capire a che tipo di scuola può appartenere
ogni nuovo incantesimo che si vuole creare):
Abiurazione: incantesimi che proteggono, bloccano o
bandiscono creando barriere fisiche o magiche, negando
caratteristiche fisiche o magiche e danneggiando i
trasgressori. Da notare che se l' abiurazione crea una

barriera che tiene certi tipi di creature alla larga, la barriera non può essere forzata per spingere quelle creature da parte. Se si forza la barriera, si sente una pressione evidente, e se si continua a forzare, la barriera si dissolve (ad esempio nel caso del *cerchio di protezione dal male*). Lo specialista è chiamato Abiuratore.

Ammaliamento: incantesimi che infondono al ricevente qualità carismatiche attraverso cui influenzare il comportamento di terzi o gli permettono di controllare la mente altrui. Tutti gli ammaliamenti sono incantesimi che influenzano la mente con una fascinazione (rendendo l' incantatore più affabile e convincente per le vittime), una compulsione (forzando il comportamento del bersaglio) o un' alterazione della memoria (cancellandone o modificandone i ricordi). Lo specialista è chiamato Ammaliatore.

Divinazione: incantesimi che rivelano, raccolgono o permettono lo scambio di informazioni e smascherano le illusioni. Lo specialista è chiamato Divinatore.

Evocazione: incantesimi che portano creature o oggetti all' incantatore (convocazione), manipolano la materia per creare un elemento o un essere (creazione), o permettono lo spostamento istantaneo (trasporto). Le convocazioni portano esseri o cose che di solito al termine della magia o una volta morte tornano nel loro piano d' origine, e che non possono sfruttare eventuali poteri propri di convocazione. Le creazioni materializzano oggetti o creature che solitamente hanno una durata non istantanea. I trasporti invece permettono di percorrere grandi distanze in pochissimo tempo o di superare le barriere planari. Lo specialista è chiamato Evocatore.

Illusione: incantesimi che alterano la percezione (mente o sensi) o creano immagini false. Le illusioni possono creare immagini che sembrano reali ma esistono solo nella mente di una vittima (allucinazioni), possono creare una falsa sensazione per una o più persone (finzioni), possono modificare le caratteristiche di cose, luoghi o persone per farle scomparire o apparire diverse (mascheramento), oppure creare effetti parzialmente reali sfruttando l' energia della Dimensione dell' Incubo (trame e ombre). Lo specialista è chiamato Illusionista.

Invocazione: incantesimi che manipolano l' energia o creano energia dal nulla. Gli effetti di queste magie sono spesso spettacolari e dannosi, di durata istantanea o permanente. Lo specialista è chiamato Invocatore.

Necromanzia: incantesimi che manipolano, creano o distruggono la vita o la forza vitale. Gli incantesimi riguardano per lo più i non-morti, l' energia negativa, la forza vitale e l' anima delle creature viventi. Lo specialista è chiamanto Necromante.

Trasmutazione: incantesimi che modificano le caratteristiche fisiche del bersaglio, le proprietà di esseri, cose o condizioni. Lo specialista è chiamato Trasmutatore.

Ciascun incantatore può scegliere se specializzarsi in una delle scuole di magia o meno. La maggior parte dei maghi mystarani sono incantatori generici, e preferiscono spaziare tra tutte le discipline piuttosto che acquistare la padronanza di una sola. I maghi specialisti invece sono coloro che scelgono di privilegiare una scuola sulle altre, e grazie alla loro particolare devozione a questa disciplina acquisiscono diversi vantaggi quando utilizzano incantesimi legati ad essa. Dal momento in cui decide di specializzarsi, la scelta del mago è irrevocabile, e ciò di solito avviene all' inizio

della sua carriera (1° livello). Nel caso in cui un incantatore
voglia diventare uno specialista una volta maturata
una certa esperienza, ciò è possibile solo dopo aver
studiato presso una scuola di magia o un maestro specialista
per un periodo di 1 mese per proprio livello.
Grazie alla specializzazione, il mago è in grado
di lanciare un incantesimo della propria scuola in
più per ciascun livello di potere rispetto al massimo
numero di magie usabili al giorno in base al suo livello.
Ogni specialista guadagna un bonus di +1 a
tutti i TS contro magie della propria scuola, mentre impone
una penalità di ↕1 ai TS per evitare effetti da lui
creati basati sulla sua scuola di specializzazione.
L' unica eccezione la fanno gli Abiuratori, che guadagnano
un bonus di +1 ai TS contro incantesimi e un
bonus di +10% per dissolvere magie, e i Divinatori, che
hanno un bonus di +2 ai TS contro effetti di Illusione e
impongono un -2 ai TS per evitare i loro incantesimi.
Inoltre, gli effetti della propria scuola sono sempre considerati
"comuni" per determinare le probabilità per
creare incantesimi o oggetti magici (vedi Volume 3).
Tuttavia, gli specialisti devono rinunciare ai
poteri di una scuola considerata opposta. In pratica, gli
specialisti non possono né apprendere né usare incantesimi
che appartengono alla scuola proibita, poiché non
hanno le capacità per manipolare questo tipo di energie,
e rifiutano pertanto anche oggetti incantati con poteri
della scuola proibita. Per ognuna scuola ne esiste
una opposta o proibita secondo questo schema:
Abiurazione - Invocazione
Ammaliamento - Negromanzia
Divinazione - Illusione
Evocazione - Trasmutazione
Gli specialisti delle scuole di Divinazione e di
Illusione tuttavia, dato il limitato potenziale offensivo
di queste scuole, possono apprendere gli incantesimi
dei primi tre livelli di potere della scuola opposta.
Giunto al 9° livello, uno specialista riesce poi
a manipolare l' energia della propria scuola in maniera
sorprendente producendo effetti particolari.
Abiuratore: le magie di abiurazione sono difficili da
annullare (-30% alla probabilità) e la durata raddoppia.
Ammaliamento: i suoi incantesimi ammaliatori sono
più difficili da dissolvere (-20%) e guadagna +2 a prove
di Carisma nei confronti delle sue vittime sempre.
Divinatore: supera qualsiasi barriera che gli impedisca
di ottenere informazioni con prova di Saggezza con
penalità pari al livello della magia da superare.
Evocatore: raddoppia la durata dell' evocazione o aumenta
del 50% i DV di esseri evocati.
Illusionista: può modificare qualsiasi illusione finchè
non scompare semplicemente concentrandosi.
Invocatore: può modificare l' energia originale
dell' invocazione scegliendo tra fuoco, gelo e elettricità.
Necromante: controlla non-morti come chierico di pari
livello e più si avvicina alla morte più i suoi incantesimi
negromantici si rafforzano (-1 al TS ogni 30% dei
suoi PF persi dal totale).
Trasmutatore: può modificare la propria forma finchè
dura l' incantesimo di alterazione senza interromperlo.
Di seguito vengono presentati tutti gli incantesimi
arcani conosciuti in base al livello di potere, suddivisi
per scuole. Gli incantesimi includono quelli comuni
descritti nella *Rules Cyclopedia*, quelli introdotti
nei supplementi ufficiali per Mystara editi dalla TSR, e
quelli aggiunti dagli autori di questo manuale. Gli incantesimi
invertibili vengono elencati due volte: quelli
affiancati da un asterisco sono la versione normale,
mentre quelli in *italico* sono la forma inversa.

Tab. 1.3 – Incantesimi di Primo Livello

	Abiurazione	Ammal.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necroman.	Trasmutaz.
1	Barriera impermeabile	Amicizia	Analizzare	Catrame	Aura dissimulante	Dardo incantato	Guarigione necromantica	Aiuto domestico
2	Contrastare elementi	Charme persone	Bussola	Cavalcatura fatata	Camuffa-mento	Disco levitante	Simbolo di svenimento	Aria calda
3	Guardiano naturale	Esitazione	Individuare costruzioni nascoste	Esplosione elementale	Celarsi ai non-morti	Luce magica*	Soffocare	Arma ritornante
4	Protezione dal male	Oratoria	Individuare il magico	Servitore invisibile	Mentire	Luci fatate	Sussurro maledetto	Caduta morbida
5	Resistenza	Parola del comando	Individuare mutaforma		Nascondere tracce	Mani brucianti	Tocco del ghoul	Colorare*
6	Scudo magico	Sonno	Individuare non-morti		Suono fantasma	Onda sonica	Tosse spastica	Dardo infallibile
7	Sigillo d'allarme	Stordire	Intuizione		Ventriloquio	Raggio incandescente		Equilibrio marinaro*
8			Lettura dei linguaggi			Spinta possente		Estetismo
9			Lettura del magico			Stretta folgorante		*Evaporazione magica*
10			Localizzare metalli			*Tenebre magiche*		Fluttuare
11			Localizzare specie					Galleggiare
12			Lungavista					*Gambe molli*
13			Marcatempo					Inciampare
14			Ricercare informazioni					Infreddolire
15			Stimare					Intralciare
16			Visioni della memoria					Lungopasso
17								Movimenti del ragno
18								Pioggia magica*
19								Proiettili magici
20								Psicocinesi
21								Saltare
22								Scavare
23								*Scolorire*
24								Unto

Tab. 1.4 – Incantesimi di Secondo Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutaz.
1	Allarme magico	Charme animali	Comunicazione	Corda magica	Bocca magica	Dardi elementali	Cadavere ambulante	*Affogare*
2	Apnea	Controllare umanoidi	ESP	Evoca alleato animale	Creazione spettrale	Dardo accecante	Indebolire non-morti*	Alterare fuochi normali
3	Barriera riflettente	Estasi	Individuare il male	Freccia acida	Immagini illusorie	Fiamma magica	Mano spettrale	Arma magica
4	Cerchio di simulazione	Paura	Lingua animale	Nube maleodorante	Invisibilità	Folata di vento	Morte apparente	Capacità temporanea
5	Chiavistello magico	Risata incontenibile	Localizzare oggetti	Ragnatela	Maschera di morte	Muro di vuoto	*Potenziare non-morti*	Carenare
6	Protezione mentale	Simbolo di stordimento	Sensi arcani	Stretta rocciosa	Mimetismo	Pirocinesi	Raggio di indebolimento	Colpo sicuro
7	Rune esplosive	*Zona di falsità*	Vedere l'invisibile		Silenzio individuale	*Raggio di luna*	Tocco devastante	Elasticità
8	Scudo deflettente	Zona di verità*	Vento sussurrante		Trama ipnotica	Raggio di sole*		Fusione corporea
9						Sfera incendiaria		Guardia notturna
10						Soffio arcano		Levitazione
11								Mano di pietra
12								Marcire
13								Nuotare*
14								Occhi di bragia
15								Rinnovare
16								Scassinare

Tab. 1.5 – Incantesimi di Terzo Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocaz.	Necroman.	Trasmutazione
1	Barriera elettrica	Amnesia	Carta geografica	Contenitore magico*	Allucinazione mortale	Cono di freddo	Distruggere non-morti*	Arma elementale
2	Cerchio di prot. dal male	Blocca persone	Custode vigile	*Contenitore maledetto*	Iscrizione segreta	Fulmine magico	Dolore mortale	Climatizzare ambiente
3	Concentrazione	Controllare animali	Identificare specie	Controllo degli elementi	Muro illusorio	Luce perenne*	*Guarire non-morti*	Dardi incendiari
4	Dissolvi magie	Simbolo di paura	Lingue	Creare aria	Sfera di invisibilità	Muro di vento	Potenzia-mento vitale	Fertilità*
5	Libera persone	Sonno fatato	Ombra strisciante	Pugno di roccia		Palla di fuoco	Rubare il respiro	Forma gassosa
6	Pelle di legno	Suggestione	Presagio	Sigillo del serpente		Rombo di tuono		Forma liquida
7	Protezione da proiet. normali		Spiare	Simulacro liquido		*Tenebre perenni*		Infravisione
8	Riparo sicuro		Verità del sangue	Spruzzo acido				Ingrandire*
9	Trappola di fuoco		Visione della morte	Viceversa				*Lentezza*
10								Metamorfosi animale
11								Respirare elemento
12								Riflessi fulminei
13								Rifocillare
14								*Rimpicciolire*
15								*Rocce in sassi*
16								Sassi in rocce*
17								*Sterilità*
18								Trasmutare liquidi
19								Velocità*
20								Volare

Tab. 1.6 – Incantesimi di Quarto Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necroman.	Trasmutaz.
1	Armatura spirituale	Abilità rubata	Localizzare creatura	Ali della fenice	Distorsione	Attacco solare	Contagio	Abilità eccezionale
2	Aura difensiva	Charme mostri	Mappa focalizzata	Copia fedele	Invisibilità migliorata	Lancia di ghiaccio	Freccia nera	Acqua aeriforme*
3	Barriera anti-animali	Confusione	Occhi del morto	Creare atmosfera	Metamor-fosi vegeta-le di massa	Mano interposta	Maledizione	Acqua in ghiaccio*
4	Cerchio mistico	Controllare emozioni	Occhio dello stregone	Creare proiettili	Mostro d'ombra	Muro d'acqua	Manipolazione corporea	*Aria liquida*
5	Guscio rivelatore	Controllare piante	Scrutare	Creare tessuto	Pensieri fittizi	Muro di fuoco	Morso del vampiro	Autometa-morfosi
6	Runa di guardia	Disperazione opprimente	Seconda vista	Evoca alleato mostruoso	Terreno illusorio	Muro di ghiaccio	Possessione delle spoglie	Conversione magica
7	Scaccia maledizioni	Simbolo di amnesia	Sesto senso	Evoca rifugio	Terrori notturni	Sfere elettrizzanti	Vincolo spirituale	Crescita vegetale*
8	Scudo di fuoco	Sonnambu-lismo	Vista a raggi X	Fauci della terra	Trama iridescente	Strali infuocati		Forma bestiale
9				Museruola magica		Tempesta di ghiaccio		*Ghiaccio in acqua*
10				Nebbia solida				Gittata eccezionale
11				Parete di pietra				Incantare oggetti
12				Passa roccia				Magnetismo
13				Porta dimensionale				Metamorfosi
14				Tromba d'aria				Passa pareti
15								Pilota automatico
16								*Riduzione vegetale*
17								Scolpire pietra
18								Veicolo incantato

Tab. 1.7 – Incantesimi di Quinto Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinaz.	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutaz.
1	Barriera intercetta incantesimi	Blocca mostri	Contattare piani esterni	Creare legno	Immagine persistente	Fiamma purificatrice	Animazione dei morti	Agilità felina*
2	Libertà	Comando inconscio	Déjà-vu	Creazione minore	Incantesimo d'ombra	Frusta di vento	Assorbire energia vitale	Consumare cinnabryl
3	Pelle di pietra	Controllare giganti	Lingua universale	Evoca elementali	*Incubo*	Fulmine oscuro	Blocca non-morti	Dardo fatale
4	Protezione elementale	Demenza precoce	Telepatia	Muro di pietra	Sogno *	Memoria	Giara magica	*Debolezza*
5	Schermo occultante	Dominare persone	Traccia di fuoco	Nube mortale	Travestimento	Onda congelante	Metamorfosi necromantica	Dissoluzione*
6		Imposizione	Vista rivelante	Pioggia di terrore	Visione falsa	Onda di fuoco	Oblio	Distorsione spaziale
7		Nebbia mentale		Teletrasporto		Scarica di fulmini	Supplizio empatico	*Fiacchezza*
8		Simbolo di discordia		Tunnel dimensionale			Vincola golem	Forma elementale
9								Forza taurina*
10								Frantumare
11								Fuoco d'assedio
12								*Goffaggine*
13								*Indurire*
14								Penetrare le difese
15								Porta di roccia
16								Telecinesi
17								Tempra ferrea*
18								Trasformazione forzata
19								Trasparenza

Tab. 1.8 – Incantesimi di Sesto Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinaz.	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necroman.	Trasmutaz.
1	Ancora dimensionale	Alterare la memoria	Fiamma di giustizia	Amante fantasma	Fuorviare	Lampo solare	Controllare non-morti	Animare armi
2	Barriera anti-magia	Controllare draghi	Richiamo telepatico	Convocare*	Illusione programmata	Mano possente	Creare non-morti	Arma mortale
3	Gabbia di forza	Regressione mentale	Vista arcana	Creare pietra	Inganno	Sfera raggelante	Morte	Carne in pietra*
4	Globo di in-vulnerabilità	Suggestione di massa		*Disperdere*	Olografia	Tocco infiammante	Reincarna-zione	Controllare i liquidi
5	Lucchetto magico			Evoca alleato planare		Trasferire incantamento	Servigio mortale	Controllare i venti
6	Protezione elementale estesa			Muro di ferro			Sguardo penetrante	Controllare le correnti
7	Spezzare incantamento			Nebbia acida			Simbolo di dolore	Controllo inerziale
8				Nube velenosa				Disintegrazione
9				Salto dimensionale				Estensione
10				Tentacolo infuocato				Evanescenza
11				Viaggio elementale				Forma eterea
12								Legno pietrificato
13								*Pietra in carne*
14								Porta magica
15								Roccia in lava
16								Spaccaossa
17								Specchio comunicante
18								Terre mobili
19								Trasmutare solidi
20								Verga del Drago

Tab. 1.9 – Incantesimi di Settimo Livello

	Abiuraz.	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necroman.	Trasmutaz.
1	Armatura magica	Charme piante	Conoscenza	Creare ferro	Gemello d'ombra	Catena di fulmini	Controllare costrutti	*Agitare le acque*
2	Baluardo	Collare dell' asservimento	Mente collettiva	Creare mostri normali	Incubo illusorio	Copia incantesimo	Frenesia necromantica	Calmare le acque*
3	Bandire	Danza	Specchio del passato	Duplicazione magica	Invisibilità di massa	Fuoco dilaniante	Fusione necromantica	Controllo della gravità
4	Barriera respingi incantesimi	Esigere		Evoca oggetti	Velo	Palla di fuoco ritardata	Lamento lugubre	Controllo del tempo atmosferico
5	Energia purificatrice	Parola incapacitante		Nube esplosiva		Ragnatela infiammante	Risucchio vitale	Corpo astrale
6	Epurare invisibilità	Risucchio magico		Pioggia acida		Spada		Eroismo
7	Pelle d'acciaio	Simbolo di sonno		*Prigione dimensionale*				Metamorfosi naturale
8	Scudo dimensionale			Rifugio dimensionale*				Preservare
9				Soccorso				Roccia
10				Spostamento planare				Vascello incantato
11				Teletrasporto ogni oggetto				
12				Trasporto via roccia				
13				Vincola elementali				

Tab. 1.10 – Incantesimi di Ottavo Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocaz.	Necroman.	Trasmutaz.
1	Barriera mentale	Apertura mentale	Assorbire conoscenze	Catene imprigionanti	Impersonare	Ghiaccio perenne	Clonare	Aura elementale
2	Campo di forza	Charme di massa	Divinazione ultima	Creare acciaio	Incantesimo d'ombra superiore	Mano stritolante	Corpo di sabbia	Attacco devastante
3	Rimuovi ammaliamento	Controllare viventi	Momento di prescienza	Creare mostri magici	Miraggio arcano	Morte esplosiva	Creare non-morti superiori	Forza dei giganti
4	Schermo di invulnerabilità	Parola accecante	Rivela locazioni	Creazione maggiore	Trama scintillante	Spruzzo prismatico	*Distruggi filatterio*	Metamorfosi ogni oggetto
5	Scudo da duello	Risonanza empatica		Nave di nuvola			Filatterio vitale*	Permanenza
6	Sfera di prot. dalla magia	Simbolo di follia		Nube corrosiva			Orrido avvizzimento	Pietre incandescenti
7	Zona di interdizione						Trappola arcana	*Ripristino vitale*
8								Ritardo
9								Stasi temporale*
10								Vetracciaio

Tab. 1.11 – Incantesimi di Nono Livello

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutaz.
1	Barriera intercetta inc. superiore	Dominare mostri	Globo della sapienza	Cancello	Illusione mortale	Connessione	Alter Ego	Annullare immunità
2	Distruzione del magico	Paralisi di massa	Mappa rivelatrice	Cerchio di teletrasporto	Realtà illusoria	Furia infuocata	Creare ibridi	Cambiaforma
3	Immunità	Parola del sonno	Previsione	Creare qual-siasi mostro	Ubiquità	Memoria superiore	*Invecchiamento*	Cristallizzare
4	Muro prismatico			Fiume di sabbia		Pioggia di meteore	*Liberare l'anima*	Ferma tempo
5	Raggio anti-magia			Labirinto astrale		Raggio polare	Longevità*	Potere elementale
6	Scudo entropico			Maremoto		Ruggito possente	Parola mortale	Preparazione magica
7				Uragano		Spada di luce	Simbolo di morte	
8						Tempesta di fulmini	Sonno maledetto	
9							Vincolare l'anima*	

Tradizioni Arcane

Le Tradizioni arcane sono più numerose delle scuole, dato che sono un prodotto dell' ambiente culturale
e storico da cui derivano gli incantatori. In pratica
le tradizioni raccolgono tutti gli incantesimi considerati
comuni o comunemente noti agli incantatori di una certa
regione o etnia, ovvero quelli che solitamente vengono
insegnati nelle accademie di magia di determinate nazioni. Per ciascuna tradizione esiste quindi una specifica
lista di incantesimi dal primo al nono livello di potere considerati "comuni" dai suoi membri.
La tradizione più antica risale ad un' epoca di molti millenni antecedente l' ascesa della razza umana,
ovvero all' Era dei Carnifex, grandi carnosauri intelligenti
evoluti dagli ultimi dinosauri che calcarono il suolo mystarano oltre ventimila anni prima di Blackmoor.
Questa tradizione è completamente scomparsa
in seguito alla distruzione della civiltà carnifex a opera
degli immortali, che rinchiusero i pochi sopravvissuti

nei Pozzi dell' Esilio, un piano prigione ben sorvegliato
dove razze o creature pericolose sono state confinate
nel corso delle ere (vedi avventura *M3: Twilight Calling*).
Successivamente si affermò la tradizione dei giganti,
la seconda razza ad ottenere il predominio su Mystara, ma con l' ascesa di umani e semi-umani intorno
al 6000 PI, le tradizioni magiche cominciarono a moltiplicarsi, a partire da quelle elfica e thoniana (la
prima tradizione arcana fondata da un' etnia umana)
fino alle più recenti tradizioni dell' ultimo millennio,
come quella glantriana (la più famosa). A queste vanno
aggiunte anche tradizioni che giunsero su Mystara quando popolazioni aliene si insediarono sul pianeta:
quella alphatiana (diffusa nella terra della magia per
eccellenza, l' Impero Alphatiano), quella herathiana (tipica
degli aranea) e quella laterrana (praticata dagli esuli
fuggiti dal pianeta Laterre, nella Dimensione del Mito, e rifugiatisi nelle valli glantriane per dar vita alla
magocrazia più famosa del Mondo Conosciuto).
Di seguito viene data una lista approssimativa delle tradizioni arcane ancora attive presenti su Mystara
con la data approssimativa della fondazione della tradizione tra parentesi e l' area in cui ciascuna è predominante.
È sempre possibile trovare affiliati a una tradizione in altre zone, ma in questi casi il Master dovrebbe
avere una spiegazione valida legata alla storia dell' incantatore. Le *tradizioni in italico* sono considerate
di basso livello magico, ***quelle in grassetto italico***
di alto livello, mentre le restanti sono di medio livello.
Alphatiana (4500 PI): Impero Alphatiano
Denagothiana (500 PI): Denagoth
Elfica (5000 PI): Alfheim, Alphatia, Cinque Contee, Costa Selvaggia, Glantri, Reame Silvano, Regno d' Ombra, Wendar, elfi del Mondo Cavo
Glantriana (800 DI): Glantri
Herathiana (3500 PI): Herath, regioni aranea
Huleana (500 PI): Hule, Terre di Mezzo, Baronie Selvagge
Hutaaka (1200 PI): Valle degli Hutaaka (Mondo Cavo)
Marina (2000 PI): Minrothad, regni sottomarini e isole
Mileniana (800 PI): Cathos e Vacros, Città-stato davaniane,
Minaea, Milenia (Mondo Cavo)
Nithiana (1500 PI): Nithia (Mondo Cavo), Thothia
Normanna (1800 PI): Terre del Nord, Norwold
Ochalese (500 PI): Ochalea
Olteca (4000 PI): Azca e Colli Oltechi (Mondo Cavo) Sindhi (500 DI): Sind, Shajhapur (Mondo Cavo)
Tanagoro (2000 PI): Isole delle Perle, Tanegioth, Tangor,
Terre Tanagoro (Mondo Cavo), Yavdlom, Zyxl
Thoniana (4500 PI): Thonia
Thyatiana (50 DI): Baronie Selvagge, Darokin, Ierendi,
Impero Thyatiano, Karameikos
Traladarana (100 DI): Karameikos, Città-stato huleane
Traldar (1000 PI): Regni Traldar (Mondo Cavo)
Varellyana (200 PI): Davania centro-meridionale
Ylari (900 DI): Ylaruam, Baronie Selvagge
Ogni incantatore arcano deve quindi scegliere
la propria tradizione di appartenenza in base alle sue
radici storiche e culturali, e questa scelta non solo determinerà
quali incantesimi saranno per lui comuni, ma influenzerà anche la sua capacità di creare oggetti magici.
Infatti, gli incantesimi considerati comuni hanno una probabilità maggiore di essere creati coi normali
processi di ricerca magica, mentre quelli non comuni
(ovvero che non appartengono alla propria tradizione)
sono più difficili da creare (vedi Volume 3). Naturalmente
l' incantatore può anche accettare di scambiare incantesimi della propria lista con incantesimi di altre
scuole, permettendo ad altri maghi l' accesso al proprio
libro degli incantesimi in cambio di un simile favore,
oppure comprando (laddove sia possibile) o ritrovando
pergamene e libri magici che contengano incantesimi

delle altre scuole. Il DM dovrebbe ricordarsi di variare
gli incantesimi degli avversari dei personaggi tenendo
conto di queste tabelle, e ciò andrà sicuramente a vantaggio
di una maggiore varietà del gioco.
La lista di incantesimi differenti per tradizione
influenza anche la capacità di riconoscere gli effetti
magici presenti negli oggetti con una prova di *Magia*
arcana (vedi il *Manuale delle Abilità Generali*), poiché
con questa abilità l'incantatore può scegliere di riconoscere
solo gli effetti comuni alla tradizione cui appartiene
oppure alla scuola in cui si specializza.
L'appartenenza ad una tradizione concede al mago anche
l'accesso ad una capacità speciale tipica di quella
tradizione arcana. La lista delle capacità speciali associate
ad ogni tradizione mystarana (con la descrizione
di ogni potere) viene data di seguito. Nel caso di altre
tradizioni, il Master è incoraggiato a creare nuove capacità,
tenendo conto che a tradizioni antiche dovrebbero
corrispondere poteri più importanti e viceversa.

Alphatiana: ***Potenza elementale.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
basati sull'elemento Aria della sua tradizione.

Denagothiana: ***Nemico prescelto.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS degli elfi per evitare gli effetti di ogni incantesimo
della sua tradizione.

Elfica: ***Resistenza magica.***
Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello
a sua scelta e riceve un bonus di +2 a tutti i TS contro
quell'incantesimo o contro effetti magici di oggetti incantati
con quello specifico potere.

Glantriana: ***Incantesimo firma.***
Il mago sceglie un singolo incantesimo tradizionale del
livello più alto che può lanciare, e che sarà detto "incantesimo
firma". Quando, guadagnando esperienza,
ottiene accesso ad incantesimi di livello più elevato
può scegliere un nuovo incantesimo del livello appena
raggiunto, oppure conservare l'ultima scelta
fatta. Il mago impone una penalità di -3 a tutti i TS contro il
suo incantesimo firma.

Herathiana: ***Esperto Ammaliatore.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
di Ammaliamento della sua tradizione.

Huleana: ***Esperto Illusionista.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
di Illusione della sua tradizione.

Hutaaka: ***Sapienza arcana.***
Quando il mago tenta di ricercare un incantesimo tradizionale
ottiene un bonus di +20% al tiro per verificare
il successo del procedimento. Se invece ricerca un incantesimo
sconosciuto, beneficia di un bonus di +10%.

Marina: ***Potenza elementale.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
basati sull'elemento Acqua della sua tradizione.

Mileniana: ***Incantesimo superiore.***
Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello
a sua scelta contenuto nel suo libro: quando lo lancia,
quell'incantesimo è considerato di un livello effettivo
più elevato (gli incantesimi di 9° restano comunque di
9°). Nessuna delle statistiche associate all'incantesimo
(come raggio, danni, durata, etc.) viene modificata, ma
l'incantesimo potrebbe perforare le difese di una creatura
immune agli incantesimi fino ad un certo livello.

Nithiana: ***Potenza elementale.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i

TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
basati sull' elemento Fuoco della sua tradizione.
Normanna: ***Incantesimi in combattimento.***
Il mago che subisce danni o viene disturbato mentre
lancia un incantesimo beneficia di un bonus di +4 alla
prova di *Concentrazione* per evitare di sprecarlo.
Ochalese: ***Raggio incrementato.***
Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello
contenuto nel suo libro degli incantesimi: quando lancia
quell' incantesimo il Raggio è raddoppiato. Se
l' effetto è a Contatto, il raggio diventa 1 metro ogni 3
livelli (se è richiesto un TxC si considera il modificatore
di Destrezza, come se usasse un' arma scagliata).
Non ha effetto sugli incantesimi con raggio 0 (incantesimi
personali devono restare personali).
Olteca: ***Artefice arcano.***
Quando il mago incanta un oggetto magico con un potere
legato ad uno qualsiasi dei suoi incantesimi tradizionali,
ottiene un bonus di +20% al tiro per verificare
il successo dell' incantamento. Se l' oggetto ha più poteri,
il bonus si applica solo ai tiri per verificare quei poteri
effettivamente legati a incantesimi tradizionali.
Sindhi: ***Efficacia potenziata.***
Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello
a sua scelta contenuto nel suo libro: quando lo lancia
impone un -1 ai TS delle vittime per evitarne
l' effetto.
Tanagoro: ***Durata incrementata.***
Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello
a sua scelta contenuto nel suo libro la cui durata non sia
istantanea, permanente, 1 singolo round o casuale (cioè
non espressa da un tiro di dado): quando lancia
quell' incantesimo la durata è raddoppiata.
Thoniana: ***Esperto Trasmutatore.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
di Trasmutazione della sua tradizione.
Thyatiana: ***Esperienza focalizzata.***
Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello
a sua scelta e lo lancia come se egli fosse a tutti gli effetti
un incantatore di 2 livelli superiore.
Traladarana: ***Esperto Negromante.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
di Necromanzia della sua tradizione.
Traldar: ***Potenza arcana.***
Quando il mago lancia un incantesimo tradizionale, gli
effetti dell' anti-magia parziale del bersaglio o dell' area
in cui ha effetto l' incantesimo sono ridotti del 30% (fino
ad un minimo di 0%); non ha effetto in presenza di
anti-magia totale (100%, come il raggio dell' occhio
centrale del beholder o una *barriera anti-magia*).
Varellyana: ***Potenza elementale.***
Il mago impone una penalità cumulativa di -1 a tutti i
TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi
basati sull' elemento Terra della sua tradizione.
Ylari: ***Incantesimo innato.***
Il mago sceglie un incantesimo tradizionale contenuto
nel suo libro: egli sarà in grado di lanciarlo gratuitamente
una volta al giorno. L' incantesimo scelto si può
cambiare solo una volta acquisito un nuovo livello.
È possibile creare nuove tradizioni arcane miscelando
i vari incantesimi già esistenti in modo diverso,
o creandone di nuovi, ma occorre sempre limitare
ciascun livello ad un numero massimo di 15 incantesimi
totali. Inoltre, affinchè una nuova tradizione venga
effettivamente fondata, occorre che almeno una dozzina
di maghi seguano la stessa lista di incantesimi e
progrediscano sino al 9° livello (il livello del titolo),
per sancire ufficialmente la sua esistenza. Qualora
l' ultimo esponente di una determinata tradizione morisse,

con esso scomparirebbe anche la sua tradizione.
In linea di massima, se si vuole usare questo sistema anche per determinare il numero e il tipo di incantesimi
di nuove tradizioni, si tenga presente il livello di diffusione della magia in una determinata campagna.
È consigliabile infatti fare una lista con pochi incantesimi
(8-10 per ciascun livello di potere) per campagne con poca magia (es. Ravenloft) o per culture in cui la magia non è molto diffusa (es. traladarani o tanagoro
su Mystara), mentre per ambientazioni o culture in cui il livello di diffusione della magia è medio (es.
Greyhawk o la cultura sindhi su Mystara) si può rimanere
intorno ai 11-14 incantesimi conosciuti per livello.
Nelle campagne dove la magia è più diffusa invece (es.
Forgotten Realms o le culture magiche per eccellenza,
ovvero l'Alphatia, Thyatis e la razza elfica), il numero
oscilla da 14 a 16 incantesimi conosciuti per livello.
Vengono riportate di seguito tredici tabelle differenti, ciascuna delle quali elenca gli incantesimi
comuni di una determinata tradizione arcana. Si è cercato
di proporre esempi di culture mystarane per ognuno dei tre livelli di conoscenza magica sopra elencati (3
basse, 3 medie e 8 alte), in modo da esplicitare meglio le differenze che possono esservi tra le conoscenze
magiche delle diverse etnie mystarane.

Nota 1: Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco
(*) sono invertibili, cioè dotati di un effetto inverso.
Nota 2: L'incantesimo *lettura del magico* (1°) è considerato
comune per qualsiasi tradizione, mentre *desiderio* (9°) non è mai comune per alcuna; per questo si è scelto di ometterli nelle liste sotto riportate.
Nota 3: Nel Mondo Cavo l'*Incantesimo di Preservazione* annulla questo tipo di effetti per ciascuna scuola:
Ammaliamento: tutti i tipi di charme e dominazione mentale; effetti di bloccaggio.
Divinazione: effetti che penetrano
l'invisibilità; effetti
che leggono nella mente dei soggetti; effetti che mettono
in contatto con piani esterni, col mondo esterno o con gli spiriti dei defunti; qualsiasi forma di scrutamento
a distanza; effetti che permettono di vedere nel futuro
o nel passato; *conoscenza* (7°).
Evocazione: effetti di trasporto istantaneo o tra piani;
effetti che evocano creature da altri piani o da altri luoghi;
effetti che creano esseri viventi.
Illusione: tutti i tipi di invisibilità.
Necromanzia: effetti di possessione di un corpo o dello
spirito vitale; qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione
(esclusa l'animazione dei morti).
Per ulteriori dettagli sulla lista degli incantesimi inutilizzabili
nel Mondo Cavo si faccia riferimento
all'apposita sezione nell'Appendice contenuta al termine
di questo volume.

TAB. 1.12 – TRADIZIONE ALPHATIANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Allarme magico	Amnesia	Aura difensiva	Assorbire energia vitale
Analizzare	Alterare fuochi normali	Blocca persone	Autometamorfosi	Barriera intercetta incantesimi
Aria calda	Cerchio di simulazione	Climatizzare ambiente	Confusione	Blocca mostri
Caduta morbida	Chiavistello magico	Creare aria	Creare atmosfera	Creare legno
Charme persone	Creazione spettrale	Dissolvi magie	Creare tessuto	Demenza precoce
Colorare*	ESP	Forma gassosa	Incantare oggetti	Distorsione spaziale
Contrastare elementi	Evoca alleato animale	Fulmine magico	Metamorfosi	Evoca elementali
Dardo incantato	Folata di vento	Luce perenne*	Nebbia solida	Forma elementale
Fluttuare	Immagini illusorie	Muro di vento	Occhio dello stregone	Frusta di vento
Individuare il magico	Invisibilità	Palla di fuoco	Passa pareti	Lingua universale
Lettura dei linguaggi	Levitazione	Protezione da proiettili normali	Pilota automatico	Nube mortale
Luce magica*	Muro di vuoto	Rombo di tuono	Porta dimensionale	Scarica di fulmini
Onda sonica	Nube maleodorante	Rubare il respiro	Runa di guardia	Telecinesi
Scudo magico	Ragnatela	Spiare	Scrutare	Teletrasporto
Sonno	Scassinare	Velocità*	Tromba d'aria	Travestimento
Suono fantasma	Vedere l'invisibile	Volare	Veicolo incantato	Tunnel dimensionale

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Baluardo	Aura elementale	Barriera intercetta incantesimi superiore
Controllare i venti	Bandire	Barriera mentale	Cambiaforma
Creare pietra	Barriera respingi incantesimi	Campo di forza	Cancello
Disintegrazione	Conoscenza	Creare acciaio	Connessione
Estensione	Controllo della gravità	Distruzione del magico	Creare qualsiasi mostro
Evanescenza	Controllo tempo atmosferico	Impersonare	Distruzione del magico
Evoca alleato planare	Copia incantesimo	Mano stritolante	Ferma tempo
Gabbia di forza	Creare ferro	Nave di nuvola	Immunità
Globo di invulnerabilità	Evoca oggetto	Nube corrosiva	Memoria superiore
Lucchetto magico	Nube esplosiva	Permanenza	Muro prismatico
Morte	Parola incapacitante	Scudo da duello	Potere elementale
Nebbia acida	Rifugio dimensionale*	Sfera di protez. dalla magia	Preparazione magica
Nube velenosa	Risucchio magico	Simbolo di follia	Ruggito possente
Olografia	Spostamento planare	Spruzzo prismatico	Sonno maledetto
Protezione elementale estesa	Teletrasporto di ogni oggetto	Trappola arcana	Tempesta di fulmini
Viaggio elementale	Vincola elementali	Zona di interdizione	Uragano

Aree di diffusione: Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Norwold, Isola dell'Alba, Isole Alatiane.
Nota: La Tradizione Ochalese deriva in parte da quella alphatiana, ma è considerata di livello inferiore e si compone di 11 incantesimi per livello di potere (particolarmente diffusi quelli di Abiurazione, Divinazione e Trasmutazione).

TAB. 1.13 – TRADIZIONE ELFICA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Amicizia	Arma magica	*Blocca persone*	Autometamorfosi	Agilità felina*
Analizzare	Creazione spettrale	Cerchio di protezione dal male	Barriera anti-animali	Barriera intercetta incantesimi
Charme persone	*ESP*	Crea fuoco* (D)	*Blocca animali (D)*	*Blocca mostri*
Dardo incantato	*Evoca alleato animale* **[Stretta rocciosa]**	Dissolvi magie	*Charme mostri*	*Contattare piani esterni* **[Fulmine oscuro]**
Guardiano naturale	Fuoco fatuo (D)	Fulmine magico **[Pugno di roccia]**	*Controllare piante* ***[Passa roccia]***	Creare legno
Individuare il magico	Immagini illusorie	Ingrandire*	Crescita vegetale* **[Parete di pietra]**	Demenza precoce
Intralciare	Individuare il male	Metamorfosi animale	Immunità agli elementi (D)	Dissoluzione*
Intuizione	*Invisibilità*	Oscurare* (D)	Metamorfosi	*Evoca elementali*
Lettura dei linguaggi	Levitazione	Protezione dal veleno (D)	Metamorfosi vegetale di massa	*Giara magica*
Localizzare specie	Lingua animale	Protezione da proiettili normali	Muro di fuoco	*Imposizione*
Luci fatate	Localizzare oggetti	Respirare elemento	*Occhio dello stregone*	Muro di pietra
Lungopasso	Paura	*Sfera di invisibilità*	*Porta dimensionale*	Porta vegetale (D) **[Porta di roccia]**
Parola del comando	Ragnatela	*Spiare*	Scaccia maledizioni	Schermo occultante **[Pelle di pietra]**
Pioggia magica*	Resistenza agli elementi (D)	Sonno fatato	*Seconda vista*	Telecinesi
Protezione dal male	Silenzio individuale	Velocità*	Tempesta di ghiaccio	*Teletrasporto*
Scopri pericolo (D)	*Vedere l'invisibile*	Volare	Terreno illusorio	*Vista rivelante*

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Bandire	Apertura mentale	Cambiaforma
Carne in pietra*	*Charme piante*	Barriera mentale	*Cancello*
Controllare i liquidi	*Conoscenza*	Campo di forza	*Cerchio di teletrasporto*
Controllare i venti **[Roccia in lava]**	Controllo tempo atmosferico	*Charme di massa*	Connessione
Creare pietra	*Creare mostri normali*	*Clonare*	*Creare qualsiasi mostro*
Disintegrazione	Danza	*Creare mostri magici*	Distruzione del magico
Evoca alleato planare	*Evoca oggetto*	*Divinazione ultima*	*Dominare mostri*
Lampo solare	*Invisibilità di massa*	Metamorfosi ogni oggetto	Ferma tempo
Legno pietrificato	Metamorfosi naturale	Momento di prescienza	Globo della sapienza
Olografia	Parola incapacitante	Parola accecante	Immunità
Porta magica	Roccia	Permanenza	*Labirinto astrale*
Reincarnazione	Smuovi legno (D)	*Risonanza empatica*	Muro prismatico
Spezzare incantamento	Spada	Rivela locazioni	Parola del sonno
Terre mobili	*Specchio del passato*	Schermo di invulnerabilità	Spada di luce
Verga del drago **[Smuovi pietra (D)]**	*Spostamento planare* ***[Trasporto via roccia]***	Sfera di protezione dalla magia	Tempesta di fulmini **[Pioggia di meteore]**
Vista arcana	*Teletrasporto di ogni oggetto*	Vetracciaio	*Vincolare l'anima**

(D) : incantesimo druidico (fare riferimento alla lista incantesimi dei Druidi nel Volume 2). La tradizione elfica, data
l' affinità con le forze naturali, può vantare alcuni incantesimi druidici nella propria lista (quelli di Abiurazione e Divinazione
allo stesso livello degli incantesimi druidici).
[**Incantesimo in grassetto**]: incantesimo della tradizione degli elfi dell' ombra, sostituisce la magia elfica associata. La

tradizione degli elfi dell' ombra è diffusa solo tra gli elfi del sottosuolo e tra gli Schattenalfen del Mondo Cavo.
[*Incantesimo in italico*]: gli elfi che vivono nel Mondo Cavo (Schattenalfen, Popolo Mite, Valle Ghiacciata) non hanno
accesso a questi incantesimi, inefficaci per via dell' Incantesimo di Preservazione.
Aree di diffusione: Mondo Conosciuto, Isola dell' Alba, Norwold, Alphatia, Costa Selvaggia, Braccio degli Immortali,
Reame Silvano, N' djatwaland (Davania); Schattenalfen, elfi di Valle Ghiacciata ed del Popolo Mite nel Mondo Cavo.
Nota: La tradizione di superficie rifiuta gli incantesimi offensivi basati sul fuoco poiché contrari alla Via della Foresta.

TAB. 1.14 – TRADIZIONE GLANTRIANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Cadavere ambulante	Allucinazione mortale	Autometamorfosi	Animazione dei morti
Analizzare	Cerchio di simulazione	Blocca persone	Cerchio mistico	Blocca mostri
Charme persone	Chiavistello magico	Cerchio di protezione dal male	Evoca alleato mostruoso	Blocca non-morti
Individuare il magico	Creazione spettrale	Controllo degli elementi	Freccia nera	Comando inconscio
Lettura dei linguaggi	Dardo accecante	Dissolvi magie	Manipolazione corporea	Déjà-vu
Mani brucianti	Evoca alleato animale	Forma gassosa	Metamorfosi	Evoca elementali
Proiettili magici	Immagini illusorie	Fulmine magico	Museruola magica	Fiamma purificatrice
Protezione dal male	Invisibilità	Iscrizione segreta	Occhio dello stregone	Forma elementale
Servitore invisibile	Mano spettrale	Palla di fuoco	Porta dimensionale	Giara magica
Scudo magico	Pirocinesi	Protezione da proiettili normali	Possessione delle spoglie	Imposizione
Sigillo d'allarme	Risata incontenibile	Simbolo di paura	Scrutare	Incantesimo d'ombra
Soffocare	Rune esplosive	Spiare	Sonnambulismo	Onda di fuoco
Sonno	Soffio arcano	Suggestione	Strali infuocati	Penetrare le difese
Spinta possente	Trama ipnotica	Trappola di fuoco	Terrori notturni	Pioggia di terrore
Tosse spastica	Vedere l'invisibile	Visione della morte	Veicolo incantato	Sogno*
Visioni della memoria	Vento sussurrante	Volare	Vincolo spirituale	Teletrasporto

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Bandire	Aura elementale	Annullare immunità
Carne in pietra*	Barriera respingi incantesimi	Barriera mentale	Cambiaforma
Disintegrazione	Catena di fulmini	Campo di forza	Cancello
Evoca alleato planare	Conoscenza	Controllare viventi	Cerchio di teletrasporto
Gabbia di forza	Evoca oggetto	Creare mostri magici	Connessione
Globo di invulnerabilità	Fuoco dilaniante	Creare non-morti superiori	Creare qualsiasi mostro
Illusione programmata	Fusione necromantica	Divinazione ultima	Distruzione del magico
Morte	Incubo illusorio	Incantesimo d'ombra superiore	Ferma tempo
Olografia	Invisibilità di massa	Metamorfosi di ogni oggetto	Furia infuocata
Protezione elementale estesa	Nube esplosiva	Morte esplosiva	Immunità
Servigio mortale	Palla di fuoco ritardata	Orrido avvizzimento	Muro prismatico
Tentacolo infuocato	Parola incapacitante	Permanenza	Parola mortale
Tocco infiammante	Risucchio magico	Rimuovi ammaliamento	Pioggia di meteore
Trasferire incantamento	Risucchio vitale	Sfera di protez. dalla magia	Potere elementale
Verga del drago	Teletrasporto di ogni oggetto	Trama scintillante	Preparazione magica
Viaggio elementale	Vincola elementali	Trappola arcana	Simbolo di morte

Aree di diffusione: Mondo Conosciuto, Sind.
Nota: Questa tradizione ha accorpato diversi incantesimi appartenenti alle tradizioni che hanno contribuito a fondare la
Grande Scuola della Magia di Glantri, ovvero quelle laterrana, alphatiana, thyatiana, elfica e traladarana.

TAB. 1.15 – TRADIZIONE HERATHIANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Controllare umanoidi	Barriera elettrica	Aura difensiva	Blocca mostri
Charme persone	Creazione spettrale	Blocca persone	Charme mostri	Contattare piani esterni
Dardo incantato	Elasticità	Cono di freddo	Crescita vegetale*	Creare legno
Inciampare	ESP	Dissolvi magie	Maledizione	Demenza precoce
Individuare il magico	Freccia acida	Fulmine magico	Mano interposta	Dominare persone
Luce magica*	Immagini illusorie	Identificare specie	Metamorfosi	Lingua universale
Mentire	Invisibilità	Iscrizione segreta	Metamorfosi vegetale di massa	Memoria
Movimenti del ragno	Mimetismo	Metamorfosi animale	Occhio dello stregone	Schermo occultante
Protezione dal male	Morte apparente	Ombra strisciante	Pensieri fittizi	Telecinesi
Psicocinesi	Protezione mentale	Pelle di legno	Porta dimensionale	Telepatia
Sigillo d'allarme	Raggio di indebolimento	Protezione da proiettili normali	Scrutare	Teletrasporto
Sonno	Riflessi fulminei	Spruzzo acido	Sesto senso	Trasformazione forzata
Stordire	Ragnatela	Suggestione	Sfere elettrizzanti	Trasparenza
Unto	Simbolo di stordimento	Velocità*	Simbolo di amnesia	Travestimento
Ventriloquio	Vedere l'invisibile	Viceversa	Terreno illusorio	Visione falsa

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Catena di fulmini	Apertura mentale	Cambiaforma
Ancora dimensionale	Charme piante	Assorbire conoscenze	Cerchio di teletrasporto
Barriera anti-magia	Collare dell'asservimento	Barriera mentale	Connessione
Convocare*	Conoscenza	Catene imprigionanti	Creare ibridi
Creare pietra	Controllo della gravità	Charme di massa	Cristallizzare
Evoca alleato planare	Corpo astrale	Controllare viventi	Dominare mostri
Globo di invulnerabilità	Esigere	Divinazione ultima	Ferma tempo
Illusione programmata	Mente collettiva	Mano stritolante	Immunità
Lucchetto magico	Metamorfosi naturale	Permanenza	Labirinto astrale
Mano possente	Parola incapacitante	Risonanza empatica	Muro prismatico
Olografia	Pelle d'acciaio	Rivela locazioni	Paralisi di massa
Salto dimensionale	Risucchio magico	Schermo di invulnerabilità	Parola del sonno
Spezzare incantamento	Scudo dimensionale	Spruzzo prismatico	Preparazione magica
Suggestione di massa	Spostamento planare	Vetracciaio	Simbolo di morte
Vista arcana	Teletrasporto di ogni oggetto	Zona di interdizione	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Herath, Isola dell' Alba, zone di espansione aranea.
Nota 1: La Tradizione Herathiana deriva dall' esperienza magica degli aranea che fondarono l' Impero di Aran al loro

arrivo su Mystara. Successivamente l' impero crollò in seguito a pressioni esterne e alla rivolta interna degli schiavi phanaton
che si affrancarono, e solo gli aranea herathiani mantennero l' antica potenza ingannando le popolazioni vicine e
fondando la magocrazia di Herath, mentre gran parte degli aranea sparsi per Mystara finirono con l' indebolirsi e in alcuni
casi arrivarono al definitivo imbarbarimento (come quelli che vivono nell' Isola del Terrore, dimentichi della loro
capacità di mutare forma dopo secoli di vita isolata). La tradizione herathiana si basa sulla padronanza di molti incantesimi
di ammaliamento e rifiuta gli incantesimi basati sul fuoco poiché considerati troppo pericolosi e instabili.
Nota 2: La tradizione Herathiana aggiunge agli incantesimi conosciuti di 5° livello anche *consumare cinnabryl.*

TAB. 1.16 – TRADIZIONE HULEANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Camuffamento	Bocca magica	Blocca persone	Abilità rubata	Animazione dei morti
Charme persone	Controllare umanoidi	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfosi	Barriera intercetta incantesimi
Dardo incantato	Creazione spettrale	Controllare animali	Charme mostri	Blocca mostri
Individuare costruzioni nascoste	ESP	Dissolvi magie	Confusione	Comando inconscio
Individuare il magico	Immagini illusorie	Forma gassosa	Distorsione	Controllare giganti
Lettura dei linguaggi	Invisibilità	Fulmine magico	Guscio rivelatore	Dissoluzione*
Luce magica*	Levitazione	Infravisione	Invisibilità migliorata	Evoca elementali
Mentire	Localizzare oggetti	Ingrandire*	Metamorfosi	Giara magica
Oratoria	Maschera di morte	Muro illusorio	Metamorfosi vegetale di massa	Incantesimo d'ombra
Protezione dal male	Protezione mentale	Palla di fuoco	Mostro d'ombra	Nebbia mentale
Scudo magico	Ragnatela	Spiare	Pensieri fittizi	Schermo occultante
Sonno	Sensi arcani	Suggestione	Scrutare	Teletrasporto
Stimare	Vedere l'invisibile	Velocità*	Terreno illusorio	Travestimento
Ventriloquio	Zona di verità*	Volare	Vista a raggi X	Visione falsa

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Bandire	Apertura mentale	Cambiaforma
Carne in pietra*	Barriera respingi incantesimi	Assorbire conoscenze	Cancello
Controllare draghi	Catena di fulmini	Barriera mentale	Connessione
Disintegrazione	Conoscenza	Charme di massa	Distruzione del magico
Evoca alleato planare	Epurare invisibilità	Controllare viventi	Dominare mostri
Fuorviare	Gemello d'ombra	Divinazione ultima	Illusione mortale
Globo di invulnerabilità	Incubo illusorio	Impersonare	Immunità
Illusione programmata	Invisibilità di massa	Incantesimo d'ombra superiore	Muro prismatico
Inganno	Lamento lugubre	Miraggio arcano	Paralisi di massa
Olografia	Parola incapacitante	Orrido avvizzimento	Parola del sonno
Regressione mentale	Rifugio dimensionale*	Risonanza empatica	Parola mortale
Specchio comunicante	Risucchio magico	Schermo di invulnerabilità	Previsione
Suggestione di massa	Spostamento planare	Sfera di protez. dalla magia	Realtà illusoria
Vista arcana	Velo	Trama scintillante	Ubiquità

Aree di diffusione: Hule, Terre di Mezzo, Baronie Selvagge
Nota 1: La Tradizione Huleana deriva in parte dall' eredità della scomparsa tradizione dravi, una civiltà molto evoluta e
dalle grandi conoscenze magiche con vari insediamenti sparsi nelle Terre di Mezzo, che venne però spazzata via dalle
invasioni barbariche e umanoidi tra il 1700 e il 1300 PI. La tradizione dravi è anche alla base della tradizione magica
myoshimana (impero rakasta situato sulla luna invisibile derivato dai profughi della civiltà rakasta di Plaktur, che aveva
forti legami con quella dravi), che tuttavia è di livello inferiore. La tradizione huleana (di medio livello) è basata su incantesimi
di Illusione e Ammaliamento e venne fondata nel XII secolo PI dal mago Iliric, poi divenuto immortale. In seguito, nonostante la situazione travagliata della regione, venne tramandata nel corso dei secoli, fino ad essere riscoperta
e appoggiata dal Maestro nel VI secolo DI, che la trasformò nella tradizione huleana attuale.
Nota 2: La tradizione Huleana aggiunge agli incantesimi conosciuti di 5° livello anche *consumare cinnabryl*.

TAB. 1.17 – TRADIZIONE MARINA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Barriera impermeabile [Scudo magico]	Arma magica	Carta geografica	Acqua in ghiaccio*	Acqua aeriforme*
Bussola	*Carenare* [Capacità temporanea]	*Controllo degli elementi* [Dolore mortale]	Autometamorfosi	Blocca mostri
Catrame [Analizzare]	Comunicazione	Contenitore magico*	Confusione	*Creare legno* [Creazione minore]
Dardo incantato	Corda magica	Crea fuoco* (D)	Conversione magica	Dardo fatale
*Equilibrio marinaro** [Protezione dal male]	Fuoco fatuo (D)	Dissolvi magie	Evoca alleato mostruoso	Evoca elementali
Galleggiare [Stordire]	*Guardia notturna* [Sensi arcani]	*Evoca fulmini* [Rombo di tuono]	Gittata eccezionale	Forma elementale
Intralciare	Invisibilità	Forma liquida	Immunità agli elementi (D)	*Fuoco d'assedio* [Distorsione spaziale]
Localizzare specie	Lingua animale	Fulmine magico	Localizzare creatura	Lingua universale
Luce magica*	Marcire	Oscurare* (D)	Mappa focalizzata	Onda congelante
Lungavista	Nuotare*	*Palla di fuoco* [Allucinazione mortale]	*Muro di ghiaccio* [Muro d'acqua]	Protezione elementale
Marcatempo	Purificare acqua e cibo (D)	Respirare elemento	Scrutare	Telepatia
*Pioggia magica** [Infreddolire]	Ragnatela	*Simulacro liquido* [Ingrandire*]	Sfere elettrizzanti	Teletrasporto
Predire il tempo (D) [Individuare il magico]	Resistenza agli elementi (D)	Torci legno (D)	*Tempesta di ghiaccio* [Lancia di ghiaccio]	Tunnel dimensionale
Sonno	Vedere l'invisibile	Trasmutare liquidi	Terreno illusorio	Vista rivelante

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Armatura magica	Attacco devastante	Barriera intercetta incantesimi superiore
Barriera anti-magia	Calmare le acque*	Aura elementale	Connessione
Controllare i liquidi	*Controllo tempo atmosferico* [Preservare]	Creare acciaio	Creare qualsiasi mostro
Controllare i venti [Controllare le correnti]	Corpo astrale	Creazione maggiore	Dominare mostri
Disintegrazione	Creare ferro	Divinazione ultima	Ferma tempo
Evoca alleato planare	Duplicazione magica	Ghiaccio perenne	Immunità
Globo di invulnerabilità	Eroismo	Momento di prescienza	Labirinto astrale
Lampo solare	Evoca oggetto	Nube corrosiva	Mappa rivelatrice
Legno pietrificato	Invisibilità di massa	Orrido avvizzimento	Maremoto
Mano possente	Metamorfosi naturale	Permanenza	Paralisi di massa
Nebbia acida [Regressione mentale]	*Palla di fuoco ritardata* [Fuoco dilaniante]	Rivela locazioni	Potere elementale
Nube velenosa [Spezzare incantamento]	*Pioggia acida* [Parola incapacitante]	Schermo di invulnerabilità	*Raggio polare* [Muro prismatico]
Reincarnazione	*Vascello incantato* [Teletrasporto d'ogni oggetto]	Sfera di protezione dalla magia	*Uragano* [Simbolo di morte]
Sfera raggelante [Spaccaossa]	Vincola elementali	Spruzzo prismatico	*Tempesta di fulmini* [Cambiaforma]

(D) incantesimo druidico (fare riferimento alla lista incantesimi dei Druidi nel Volume 2). La tradizione marina è derivata
da quella elfica, e data l' affinità con le forze naturali, può vantare alcuni incantesimi druidici nella propria lista
(quelli di Abiurazione e Divinazione allo stesso livello della magia druidica).
Aree di diffusione: Minrothad, Ierendi, Isola dell' Alba, Baronie Marinare della Costa Selvaggia, Regni sottomarini.
Nota: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano correttamente sott' acqua, e sono state sostituite dagli incantatori
arcani delle specie subacquee con gli incantesimi evidenziati tra parentesi quadre (mentre gli altri incantesimi sono
validi per gli incantatori di superficie della tradizione marina).

TAB. 1.18 – TRADIZIONE MILENIANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Barriera riflettente	Amnesia	Abilità eccezionale	Agilità felina*
Analizzare	Capacità temporanea	Arma elementale	Attacco solare	Assorbire energia vitale
Arma ritornante	Chiavistello magico	Creare aria	Creare proiettili	Creare legno
Aura dissimulante	Colpo sicuro	Dardi incendiari	Creare tessuto	Creazione minore
Camuffamento	Creazione spettrale	Dissolvi magie	Crescita vegetale*	Dissoluzione*
Charme persone [Esitazione]	*ESP* [Paura]	Fertilità*	Disperazione opprimente	*Evoca elementali* [Forma elementale]
Individuare il magico	Estasi	Forma gassosa	Evoca rifugio	Forza taurina*
Lettura dei linguaggi	Individuare il male	Infravisione	Incantare oggetti	Immagine persistente
Luce magica*	Levitazione	Lingue	Maledizione	*Imposizione*
Oratoria	Localizzare oggetti	Luce perenne*	Muro di fuoco	Muro di pietra
Protezione dal male	Nuotare*	Prot. da proiettili normali	Museruola magica	Nube mortale
Raggio incandescente	Ragnatela	Pugno di roccia	Passa pareti	Onda di fuoco
Ricercare informazioni	Scassinare	Riflessi fulminei	Scaccia maledizioni	Simbolo di discordia
Saltare	Scudo deflettente	Rubare il respiro	Terreno illusorio	Supplizio empatico
Sussurro maledetto	Sfera incendiaria	Velocità*	Trama iridescente	Tempra ferrea*

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Amante fantasma [Controllo inerziale]	Armatura magica	*Assorbire conoscenze* [Ritardo]	Barriera intercetta incantesimi superiore
Animare armi	Baluardo	Attacco devastante	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Barriera respingi incantesimi	Aura elementale	Connessione
Carne in pietra*	Catena di fulmini	Catene imprigionanti	Cristallizzare
*Convocare** [Gabbia di forza]	*Controllare costrutti* [Controllo tempo atmosferico]	*Creare mostri magici* [Sfera di protez. dalla magia]	Globo della sapienza
Creare pietra	Copia incantesimo	Creazione maggiore	Illusione mortale
Globo di invulnerabilità	Creare ferro	Forza dei giganti	Immunità
Lucchetto magico	Danza	Metamorfosi di ogni oggetto	Muro prismatico
Nebbia acida	Eroismo	Momento di prescienza	Parola del sonno
Olografia	Gemello d'ombra	Parola accecante	Previsione
Porta magica	Lamento lugubre	Permanenza	Raggio anti-magia
Regressione mentale	Pioggia acida	Pietre incandescenti	Realtà illusoria
Suggestione di massa [Spezzare incantamento]	*Rifugio dimensionale** [Roccia]	*Risonanza empatica* [Miraggio arcano]	Ruggito possente
Terre mobili	Risucchio magico	Simbolo di follia	Scudo entropico
Trasmutare solidi	Velo	Trama scintillante	Simbolo di morte

Aree di diffusione: Milenia (Mondo Cavo), Davania (discendenti dell' impero mileniano), Vacros e Cathos, Minaea
Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all' interno del Mondo Cavo (dove si trova l' Impero Mileniano)
a causa dell' Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi mileniani, e sono state sostituite
dagli incantesimi evidenziati tra parentesi quadre, mentre continuano ad essere valide per la tradizione mileniana
nel mondo esterno (le isole di Vacros e Cathos, la Davania e la Minaea, dove si è fusa con altre tradizioni). Alcuni degli
incantesimi sconosciuti nel Mondo Cavo secondo le regole riportate a pag. 4 della "Hollow World Player's Guide"
(come *lettura dei linguaggi*) sono invece noti ai mileniani.

Nota 2: La Tradizione Traldar è l' antecedente di quella mileniana e deriva da quella hutaaka, ma è considerata di livello
inferiore e più simile a quella mileniana. Essa si compone di soli 10 incantesimi per livello di potere (in particolare legati
alla Divinazione e alla Trasmutazione, nonché al potenziamento delle capacità fisiche e psichiche dei singoli).

TAB. 1.19 – TRADIZIONE NITHIANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Alterare fuochi normali	Allucinazione mortale	Ali della fenice	Animazione dei morti
Analizzare	Creazione spettrale	*Blocca persone* [Dolore mortale]	Cerchio mistico	*Blocca mostri* [Assorbire energia vitale]
Charme persone [Oratoria]	*ESP* [Localizzare oggetti]	Controllo degli elementi	*Charme mostri* [Museruola magica]	*Contattare piani esterni* [Telepatia]
Contrastare elementi	Fiamma magica	Dardi incendiari	Copia fedele	Creazione minore
Esplosione elementale	Folata di vento	Dissolvi magie	Fauci della terra	Dardo fatale
Estetismo	Freccia acida	Distruggere non-morti*	Freccia nera	Dissoluzione*
Guarigione necromantica	Immagini illusorie	Infravisione	Incantare oggetti	*Evoca elementali* [Simbolo di discordia]
Individuare il magico	Indebolire non-morti*	Ingrandire*	Maledizione	Fiamma purificatrice
Lettura dei linguaggi	Individuare il male	Palla di fuoco	Muro di fuoco	Forma elementale
Luce magica*	Levitazione	Potenziamento vitale	Passa pareti	Frantumare
Mani brucianti	Occhi di bragia	Protezione da proiettili normali	*Porta dimensionale* [Terreno illusorio]	*Giara magica* [Oblio]
Raggio incandescente	Pirocinesi	Rifocillare	Scolpire pietra	Onda di fuoco
Scavare	Rinnovare	Sigillo del serpente	Scudo di fuoco	*Teletrasporto* [Memoria]
Sigillo d'allarme	Sfera incendiaria	Velocità*	Strali infuocati	Traccia di fuoco
Simbolo di svenimento	*Vedere l'invisibile* [Trama ipnotica]	Verità del sangue	Veicolo incantato	*Vincola golem* [Immagine persistente]

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Armatura magica	Aura elementale	Alter ego
Carne in pietra*	Barriera respingi incantesimi	Campo di forza	Cambiaforma
Controllare non-morti [Morte]	*Collare dell'asservimento* [Copia incantesimo]	Catene imprigionanti	*Cancello* [Connessione]
Creare non-morti	*Conoscenza* [Duplicazione magica]	Corpo di sabbia	*Creare ibridi* [Previsione]
Creare pietra	*Controllare costrutti* [Nube esplosiva]	*Creare mostri magici* [Simbolo di follia]	*Creare qualsiasi mostro* [Illusione mortale]
Evoca alleato planare [Tentacolo infuocato]	*Fusione necromantica* [Fuoco dilaniante]	Creare non-morti superiori	Cristallizzare
Fiamma di giustizia	Lamento lugubre	Creazione maggiore	Distruzione del magico
Forma eterea [Evanescenza]	*Mente collettiva* [Incubo illusorio]	*Filatterio vitale** [Stasi temporale*]	Fiume di sabbia
Lucchetto magico	Metamorfosi naturale	Miraggio arcano	Furia infuocata
Olografia	Preservare	Morte esplosiva	Immunità
Porta magica	Ragnatela infiammante	Nube corrosiva	Longevità*
Protez. elementale estesa	Risucchio vitale	Orrido avvizzimento	Potere elementale
Terre mobili	Roccia	Permanenza	Realtà illusoria
Tocco infiammante	Simbolo di sonno	Pietre incandescenti	Simbolo di morte
Viaggio elementale [Globo di invulnerabilità]	*Teletrasporto di ogni oggetto* [Velo]	*Trappola arcana* [Schermo di invulnerabilità]	*Vincolare l'anima** [Parola del sonno]

Aree di diffusione: Thothia, Ylaruam, Nithia (Mondo Cavo).
Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all' interno del Mondo Cavo (dove si trovano i Regni di
Nithia) a causa dell' Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi nithiani, e sono state sostituite
dagli incantesimi evidenziati tra parentesi quadre (mentre continuano ad essere valide per la tradizione nithiana in
Thothia e in Ylaruam). Alcuni degli incantesimi sconosciuti nel Mondo Cavo secondo le regole riportate a pag. 4 della
"Hollow World Player's Guide" (come *palla di fuoco* e *lettura dei linguaggi*) sono invece noti ai nithiani.
Nota 2: La Tradizione Hutaaka deriva da quella nithiana, ma è considerata di livello medio (12 incantesimi per livello
di potere), senza incantesimi necromantici e con maggiore attenzione agli incantesimi di Divinazione.

TAB. 1.20 – TRADIZIONE OLTECA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Comunicazione	Allucinazione mortale	Abilità eccezionale	Agilità felina*
Contrastare elementi	*ESP*	Cerchio di protezione dal male	Barriera anti-animali	Barriera intercetta incantesimi
Dardo incantato	*Evoca alleato animale*	Dardi incendiari	Distorsione	*Contattare piani esterni*
Esitazione	Fiamma magica	Dissolvi magie	Localizzare creatura	Dissoluzione*
Individuare il magico	Individuare il male	Fertilità*	Magnetismo	*Evoca elementali*
Luce magica*	*Invisibilità*	Ingrandire*	Maledizione	Fiamma purificatrice
Localizzare metalli	Levitazione	Metamorfosi animale	Muro di fuoco	Forma elementale
Mani brucianti	Lingua animale	Palla di fuoco	Passa pareti	Oblio
Protezione dal male	Pirocinesi	*Presagio*	*Porta dimensionale*	Onda di fuoco
Resistenza	Raggio di indebolimento	Sassi in rocce*	Runa di guardia	Protezione elementale
Scudo magico	Rinnovare	Sigillo del serpente	Scaccia maledizioni	*Teletrasporto*
Sigillo d'allarme	Scudo deflettente	*Suggestione*	*Scrutare*	Traccia di fuoco
Stimare	Stretta rocciosa	Trappola di fuoco	Scudo di fuoco	*Tunnel dimensionale*
Stordire	*Vedere l'invisibile*	Verità del sangue	Strali infuocati	*Vincola golem*

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Ancora dimensionale	*Bandire*	*Assorbire conoscenze*	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Catena di fulmini	Aura elementale	*Cancello*
Carne in pietra*	*Charme piante*	Barriera mentale	*Cerchio di teletrasporto*
*Convocare**	*Conoscenza*	*Creare mostri magici*	Connessione
Evoca alleato planare	Energia purificatrice	*Divinazione ultima*	*Creare qualsiasi mostro*
Fiamma di giustizia	Fuoco dilaniante	Metamorfosi di ogni oggetto	Furia infuocata
Gabbia di forza	Metamorfosi naturale	Morte esplosiva	Immunità
Globo di invulnerabilità	Parola incapacitante	Parola accecante	*Labirinto astrale*
Lampo solare	*Rifugio dimensionale**	Permanenza	Longevità*
Olografia	Roccia	Pietre incandescenti	Memoria superiore
Regressione mentale	*Soccorso*	*Risonanza empatica*	Parola mortale
Tentacolo infuocato	*Spostamento planare*	Stasi temporale*	Potere elementale
Trasferire incantamento	*Teletrasporto di ogni oggetto*	*Trappola arcana*	Preparazione magica
Vista arcana	*Vincola elementali*	Zona di interdizione	Ubiquità

Aree di diffusione: Azca e Colli Oltechi (Mondo Cavo), Bellissaria, Cestia, Minaea.
Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all' interno del Mondo Cavo (dove vivono azcani e oltechi)
a causa dell' Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi oltechi e azcani, mentre continuano
ad essere valide per la tradizione olteca sopravvissuta nel mondo esterno nelle regioni della Minaea, della Bellissaria e
dell' isola di Cestia (dove la tradizione olteca si è fusa rispettivamente con quella mileniana, alphatiana e varellyana).
Non sono state rimpiazzate da altri incantesimi poiché la tradizione olteca non appartiene alle alte tradizioni di magia
(come quella nithiana, elfica o mileniana), considerate invece capaci di ricercare e creare nuovi incantesimi anche nel
Mondo Cavo.

TAB. 1.21 – TRADIZIONE SINDHI

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Caduta morbida	Barriera riflettente	Allucinazione mortale	Abilità eccezionale	Agilità felina*
Charme persone	Corda magica	*Blocca persone*	Ali della fenice	*Blocca mostri*
Contrastare elementi	Elasticità	Concentrazione	Distorsione	*Comando inconscio*
Esplosione elementale	Folata di vento	Dissolvi magie	Incantare oggetti	*Contattare piani esterni*
Individuare il magico	Fusione corporea	Fulmine magico	Localizzare creatura	Demenza precoce
Individuare mutaforma	Levitazione	Ingrandire*	Magnetismo	Fiamma purificatrice
Luce magica*	Mano di pietra	Luce perenne*	Metamorfosi	Forza taurina*
Protezione dal male	Morte apparente	*Presagio*	Muro di fuoco	*Giara magica*
Raggio incandescente	Raggio di sole*	Pugno di roccia	*Occhio dello stregone*	Nebbia mentale
Resistenza	Ragnatela	Riparo sicuro	Scudo di fuoco	Protezione elementale
Saltare	Scudo deflettente	Rombo di tuono	Terreno illusorio	Tempra ferrea*
Scudo magico	Sfera incendiaria	Volare	Tromba d'aria	*Vista rivelante*

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Armatura magica	*Assorbire conoscenze*	Connessione
Animare armi	*Conoscenza*	Catene imprigionanti	Distruzione del magico
Carne in pietra*	*Corpo astrale*	Corpo di sabbia	Ferma tempo
Controllo inerziale	Danza	Metamorfosi di ogni oggetto	Memoria superiore
Evanescenza	*Mente collettiva*	Miraggio arcano	Muro prismatico
Evoca alleato planare	Palla di fuoco ritardata	Momento di prescienza	*Paralisi di massa*
Forma eterea	Parola incapacitante	Orrido avvizzimento	Parola del sonno
Globo di invulnerabilità	Pelle d'acciaio	Permanenza	Previsione
Lampo solare	Risucchio magico	*Risonanza empatica*	Ruggito possente
Reincarnazione	Scudo dimensionale	Sfera di prot. dalla magia	Scudo entropico
Spezzare incantamento	Simbolo di sonno	Simbolo di follia	Simbolo di morte
Tocco infiammante	*Spostamento planare*	*Trappola arcana*	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Sind, Grande Desolazione, Jaibul, Shajhapur (Mondo Cavo).
Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all' interno del Mondo Cavo (dove si trova il Shajhapur) a
causa dell' Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi shajhapuri, mentre continuano ad essere
valide per la tradizione sindhi nel mondo esterno. Non sono state rimpiazzate da altri incantesimi poiché la tradizione
sindhi non appartiene alle alte tradizioni di magia (come quella nithiana, elfica o mileniana), considerate invece
capaci di ricercare e creare nuovi incantesimi anche nel Mondo Cavo.

TAB. 1.22 – TRADIZIONE TANAGORO

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Charme persone	Apnea	*Blocca persone*	Aura difensiva	Animazione dei morti
Contrastare elementi	*Charme animali*	*Controllare animali*	Contagio	*Blocca mostri*
Luce magica*	*Controllare umanoidi*	Dissolvi magie	*Controllare emozioni*	*Contattare piani esterni*
Lungavista	*Evoca alleato animale*	Dolore mortale	Fauci della terra	*Dominare persone**
Nascondere tracce	Lingua animale	Infravisione	Forma bestiale	*Imposizione*
Parola del comando	Mimetismo	Metamorfosi animale	Maledizione	Onda di fuoco
Soffocare	Nube maleodorante	*Ombra strisciante*	Metamorfosi	Pioggia di terrore
Sonno	Nuotare*	Pelle di legno	*Possessione delle spoglie*	*Sogno**
Tocco del ghoul	Paura	Respirare elemento	Scaccia maledizioni	Supplizio empatico
Unto	Tocco devastante	Verità del sangue	Tromba d'aria	*Vista rivelante*

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Controllare i venti	*Bandire*	*Assorbire conoscenze*	Cambiaforma
Creare non-morti	Catena di fulmini	*Charme di massa*	Connessione
Evoca alleato planare	*Charme piante*	*Divinazione ultima*	*Creare qualsiasi mostro*
Globo di invulnerabilità	Controllo del tempo atmosferico	Metamorfosi di ogni oggetto	*Dominare mostri*
Morte	Danza	Nube corrosiva	Ferma tempo
Regressione mentale	Incubo illusorio	Orrido avvizzimento	Immunità
Salto dimensionale	Metamorfosi naturale	Rivela locazioni	Maremoto
Servigio mortale	Parola incapacitante	Schermo di invulnerabilità	*Paralisi di massa*
Sguardo penetrante	Pioggia acida	Stasi temporale*	Parola mortale
Suggestione di massa	Roccia	*Trappola arcana*	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Isole delle Perle, Izonda, Tangor, Terre Tanagoro (Mondo Cavo), Yavdlom, Zyxl
Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all' interno del Mondo Cavo (dove si trovano le Terre Tanagoro)
a causa dell' Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi tanagoro, mentre continuano
ad essere valide per la tradizione sindhi nel mondo esterno. Non sono state rimpiazzate da altri incantesimi poiché la
tradizione sindhi non appartiene alle alte tradizioni di magia (come quella nithiana, elfica o mileniana), considerate invece
capaci di ricercare e creare nuovi incantesimi anche nel Mondo Cavo.
Nota 2: Nel Tangor, la tradizione tanagoro è ormai appannaggio soprattutto dei dominatori tanagogre.
Nota 3: Nello Yavdlom, tutti i maghi sono attentamente tenuti sotto controllo dai divinatori yavi che detengono il potere,
e la maggior parte degli stregoni collabora con loro. Proprio in virtù del totale controllo dei veggenti della divinazione,

i maghi yavi conoscono ben pochi incantesimi di questa scuola, preferendo lasciare ai veggenti questo campo.

Nota 4: La tradizione tanagoro è diffusa anche tra i nativi dell' arcipelago di Tanegioth e delle isole disseminate nei mari
dell' Abisso Izondano, anche se essi praticano un tipo di magia più primitiva (sono tutti Maghi Selvaggi chiamati Bokor)
e non conoscono incantesimi superiori al 6° livello.

TAB. 1.23 – TRADIZIONE THYATIANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Arma magica	Blocca persone	Armatura spirituale	Animazione dei morti
Cavalcatura fatata	Chiavistello magico	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfosi	Blocca mostri
Charme persone	Colpo sicuro	Custode vigile	Charme mostri	Contattare piani esterni
Dardo incantato	Creazione spettrale	Dissolvi magie	Confusione	Demenza precoce
Dardo infallibile	ESP	Fulmine magico	Crescita vegetale*	Dissoluzione*
Disco levitante	Fiamma magica	Infravisione	Maledizione	Evoca elementali
Individuare il magico	Fusione corporea	Libera persone	Metamorfosi	Forza taurina*
Lettura dei linguaggi	Immagini illusorie	Luce perenne*	Metamorfosi vegetale di massa	Fuoco d'assedio
Localizzare metalli	Individuare il male	Palla di fuoco	Muro di fuoco	Giara magica
Luce magica*	Invisibilità	Protezione da proiettili normali	Muro di ghiaccio	Imposizione
Protezione dal male	Levitazione	Respirare elemento	Occhio dello stregone	Libertà
Scudo magico	Localizzare oggetti	Sassi in rocce*	Passa pareti	Muro di pietra
Sonno	Protezione mentale	Sfera di invisibilità	Porta dimensionale	Nube mortale
Spinta possente	Ragnatela	Spiare	Scaccia maledizioni	Penetrare le difese
Stretta folgorante	Scassinare	Velocità*	Tempesta di ghiaccio	Telecinesi
Ventriloquio	Vedere l'invisibile	Volare	Terreno illusorio	Teletrasporto

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Arma mortale	Charme piante	Apertura mentale	Annullare immunità
Barriera anti-magia	Conoscenza	Attacco devastante	Cambiaforma
Carne in pietra*	Controllo della gravità	Barriera mentale	Cancello
Controllare i liquidi	Controllo tempo atmosferico	Campo di forza	Connessione
Convocare*	Creare mostri normali	Charme di massa	Creare qualsiasi mostro
Disintegrazione	Danza	Clonare	Cristallizzare
Evoca alleato planare	Epurare invisibilità	Creare mostri magici	Ferma tempo
Lucchetto magico	Eroismo	Forza dei giganti	Immunità
Morte	Evoca oggetto	Metamorfosi di ogni oggetto	Labirinto astrale
Muro di ferro	Invisibilità di massa	Nube corrosiva	Muro prismatico
Olografia	Nube esplosiva	Parola accecante	Parola mortale
Porta magica	Palla di fuoco ritardata	Permanenza	Pioggia di meteore
Reincarnazione	Parola incapacitante	Ritardo	Raggio anti-magia
Richiamo telepatico	Roccia	Simbolo di follia	Ruggito possente
Spezzare incantamento	Spada	Spruzzo prismatico	Simbolo di morte
Terre mobili	Teletrasporto di ogni oggetto	Zona di interdizione	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Mondo Conosciuto (specialmente Thyatis, Darokin, Ierendi e Minrothad), Isola dell' Alba, Baronie
Selvagge.

TAB. 1.24 – TRADIZIONE TRALADARANA

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Celarsi ai non-morti	Arma magica	Blocca persone	Attacco solare	Animazione dei morti
Charme persone	Barriera riflettente	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfosi	Assorbire energia vitale
Dardo incantato	Indebolire non-morti*	Distruggere non-morti*	Charme mostri	Blocca non-morti
Individuare mutaforma	Individuare il male	Dolore mortale	Maledizione	Giara magica
Individuare non-morti	Invisibilità	Forma gassosa	Occhi del morto	Metamorfosi necromantica
Luce magica*	Mano spettrale	Potenziamento vitale	Possessione delle spoglie	Supplizio empatico
Protezione dal male	Raggio di sole*	Riparo sicuro	Scaccia maledizioni	Trasformazione forzata
Tocco del ghoul	Tocco devastante	Visione della morte	Vincolo spirituale	Vista rivelante

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Controllare non-morti	Armatura magica	Charme di massa	Annullare immunità
Creare non-morti	Energia purificatrice	Creare non-morti superiori	Cambiaforma
Evoca alleato planare	Eroismo	Orrido avvizzimento	Cancello
Forma eterea	Fuoco dilaniante	Pietre incandescenti	Dominare mostri
Lampo solare	Fusione necromantica	Rimuovi ammaliamento	Immunità
Morte	Lamento lugubre	Rivela locazioni	Parola mortale
Sguardo penetrante	Parola incapacitante	Stasi temporale*	Scudo entropico
Spezzare incantamento	Soccorso	Trappola arcana	Simbolo di morte

Aree di diffusione: Karameikos, Città-stato del Golfo Huleano, Boldavia (Glantri), Darokin orientale

TAB. 1.25 – TRADIZIONE YLARI

Livello di Potere degli incantesimi

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Contrastare elementi	Creazione spettrale	Blocca persone	Ali della fenice	Blocca mostri
Esplosione elementale	Folata di vento	Dissolvi magie	Cerchio mistico	Dardo fatale
Individuare il magico	Immagini illusorie	Fulmine magico	Fauci della terra	Dissoluzione*
Lettura dei linguaggi	Individuare il male	Presagio	Localizzare creatura	Evoca elementali
Luce magica*	Invisibilità	Protezione da proiettili normali	Occhio dello stregone	Protezione elementale
Protezione dal male	Occhi di bragia	Sigillo del serpente	Porta dimensionale	Teletrasporto
Scudo magico	Rinnovare	Velocità*	Scrutare	Traccia di fuoco
Sigillo d'allarme	Vedere l'invisibile	Volare	Scudo di fuoco	Vista rivelante

Livello di Potere degli incantesimi

6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Armatura magica	Aura elementale	Cambiaforma
Carne in pietra*	Conoscenza	Corpo di sabbia	Cancello
Evanescenza	Metamorfosi naturale	Miraggio arcano	Cristallizzare
Evoca alleato planare	Pioggia acida	Momento di prescienza	Distruzione del magico
Fiamma di giustizia	Risucchio magico	Permanenza	Fiume di sabbia
Olografia	Roccia	Pietre incandescenti	Immunità
Terre mobili	Simbolo di sonno	Stasi temporale*	Longevità*
Viaggio elementale	Teletrasporto di ogni oggetto	Trappola arcana	Potere elementale

Aree di diffusione: Ylaruam, Baronie Selvagge (Saragòn)

Capitolo 2. Incantesimi Arcani

In questa sezione viene riportata la descrizione di tutte le magie presenti nelle liste degli incantesimi delle varie scuole e tradizioni arcane, inclusi gli incantesimi nuovi introdotti in questo manuale e quelli descritti nei set di regole *Base*, *Expert*, *Companion* e *Master*, nella *Rules Cyclopedia* e nei vari manuali ufficiali di Mystara con l'intento di chiarificare i punti oscuri che le fonti ufficiali avevano lasciato e limitare o ampliare (laddove si fosse reso necessario) il loro potere.
L'uso degli incantesimi riveduti in qualsiasi campagna è soggetto alla previa approvazione del DM, ma si coglie l'occasione per ricordare che le modifiche in alcuni casi sono ufficiali (ovvero fatte in base a correzioni riportate nei supplementi ufficiali di D&D, di qualsiasi edizione si tratti) e comunque sono state studiate proprio per riuscire a bilanciare quelle magie che normalmente risultano o troppo potenti o troppo modeste per il livello a cui sono attribuite.
Gli incantesimi qui riportati sono divisi per livello di potere di appartenenza, e per ciascuno sono elencati in ordine alfabetico. La legenda sottostante aiuterà il lettore a comprendere meglio le diciture riportate per ciascun incantesimo (per riconoscere inoltre gli acronimi riguardanti i supplementi da cui sono stati tratti gli incantesimi, fare riferimento alla *Lista delle Fonti* pubblicata nell'Appendice).

Legenda:

NOME ITALIANO DELL'INCANTESIMO

Scuola: la scuola di magia a cui appartiene l'effetto.
Raggio: il raggio d'azione dell'incantesimo, ovvero entro che distanza dall'incantatore può far risentire i suoi effetti (quindi il raggio entro cui deve trovarsi la sua area d'effetto o la sua vittima). Nel caso in cui il raggio sia a "Tocco", l'incantatore deve effettuare un TxC a mani nude, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura, solo bonus derivanti da scudo, Destrezza, magia e maestrie nelle armi.
Area d'effetto: l'area d'effetto dell'incantesimo, ovvero in quale zona si manifesta o quanti soggetti è in grado di influenzare. Quando questo paragrafo riporta la dicitura "solo il chierico", l'incantesimo può è personale (agisce solo sul chierico e su nessun altro).
Durata: il lasso di tempo per il quale l'effetto dell'incantesimo permane attivo. Nel caso sia istantaneo, i suoi effetti si manifestano solo nel round d'attivazione. Nel caso sia permanente, gli effetti durano perennemente (o fino a che non vengono rimossi nel modo appropriato descritto nell'incantesimo).
Effetto: la descrizione sommaria degli effetti della magia (la descrizione approfondita si trova sotto).

Nota sugli incantesimi non permanentizzabili

In alcuni casi al termine dell'incantesimo viene indicato che l'effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di permanenza, oppure che non può essere reso permanente. Le due diciture sono differenti poiché rimandano a due significati diversi:
l'effetto non può essere abbinato all'incantesimo
permanenza: in questo caso, l'incantesimo non

può diventare permanente semplicemente unendolo ad un incantesimo di permanenza, ma ciò non proibisce all' incantatore di incantare un oggetto con quel tipo di potere in modo permanente (usare *forza taurina* per fare guanti del potere orchesco);
l' effetto non può essere reso permanente: in questo
secondo caso invece, la dicitura indica che gli effetti
dell' incantesimo non solo non possono essere abbinati ad un incantesimo di *permanenza*, ma non potranno mai essere resi permanenti nemmeno incantando
un oggetto con esso (es: *velocità*);
l' oggetto deve essere quindi limitato a un numero di usi giornalieri o a cariche (vedi Volume 3 per le
regole sulla creazione degli oggetti).
Si ricorda infine che non possono essere resi permanenti o abbinati ad una *permanenza* effetti la cui
durata sia istantanea (come *palla di fuoco*) o già permanente
(come *luce perenne*) o determinata dalla concentrazione
dell' incantatore (come *evoca elementali*),
oppure incantesimi di 8° e 9° livello di potere, a meno
che la descrizione dell' incantesimo non espliciti diversamente
(come nel caso di *campo di forza*).

Nota sugli incantesimi di Divinazione

Qualsiasi incantesimo divinatorio che sia in grado di spiare luoghi o creature a distanza (es. *spiare*,
scrutare, *occhio dello stregone*) può essere neutralizzato,
oltre che incantesimi appositi (es. *schermo occultante*)
anche dalla presenza di uno strato di almeno 5 centimetri di piombo che circondi interamente il luogo
o la persona che si desidera spiare. Per questo molti
incantatori o potenti signori dispongono di una camera
in cui tenere concili segreti o fare ricerche riservate le
cui pareti sono ricoperte di una spessa lamina di piombo
che le isola da tentativi di divinazione a distanza.
Solo gli incantesimi divinatori di 8° e 9° livello sono
tanto potenti da penetrare queste barriere fisiche.

Primo Livello

AIUTO DOMESTICO

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 3 metri
Area d' effetto: varia asseconda dell' effetto
Durata: permanente
Effetto: vario (vedi descrizione)
Questo incantesimo raccoglie una serie di trucchetti magici concepiti per facilitare le faccende
domestiche e rendere più confortevole la vita delle persone
(capita spesso infatti, che vengano costruiti oggetti
magici minori che riproducono questi poteri).
Ogni volta che viene lanciata questa magia,
l' incantatore deve scegliere quali dei diversi effetti
produrre tra i seguenti:
Annodare: questo effetto permette di annodare una qualsiasi fibra entro 3 metri che sia già a contatto
con un' altra, con effetti permanenti. Solitamente viene usato per annodare spaghi e corde, o per formare
trecce nei capelli che rimangono integre per 4 mesi.
Asciugare: questo incantesimo asciuga 1 metro cubo di materia per livello dell' incantatore entro 3

metri. Questo incantesimo non ha altre applicazioni.
Cancellare: questo incantesimo elimina fino a 100 parole per livello dell' incantatore senza danneggiare il documento su cui sono scritte, ma non può essere usato per cancellare scritti o rune magiche.
Cucinare: questo incantesimo permette di preparare alla perfezione un pasto completo per 1 persona per livello dell' incantatore (arrotondato per eccesso).
È necessario avere a disposizione gli ingredienti sufficienti per preparare le pietanze entro 6 metri, e l' incantatore deve conoscere la ricetta che vuole preparare, affinchè l' incantesimo abbia effetto. Se non dispone dell' abilità generale *Arti domestiche*, deve eseguire una prova di Intelligenza con penalità di -4 per preparare il cibo perfettamente, viceversa riuscirà a cucinare solo per la metà delle persone (1 individuo ogni 2 livelli), pur consumando tutti gli ingredienti.
Lavare: questo semplice incantesimo lava istantaneamente un volume di materia di 1 metro cubo per livello dell' incantatore presente entro 3 metri, rimuovendo lo sporco normale. Esso non ha alcun effetto su macchie, scritti, o rune (magiche e non), se non quello di inumidire la superficie su cui sono state apposte; se si tratta di una pergamena o simile, lo scritto può essere rovinato (solo se non è magico).
Pulire: questo incantesimo viene normalmente usato per ripulire una stanza e rimetterla in ordine istantaneamente.
Una volta lanciato su una determinata area di 27 metri cubi, esso provvede a rimuovere la polvere, spazzare pavimenti e pareti dallo sporco, togliere le ragnatele, e mettere al posto giusto tutti i mobili e le suppellettili, in modo da lasciare la zona in perfetto ordine. Naturalmente la zona rimarrà pulita e ordinata fino a che qualcuno non apporterà nuovamente disordine o sporco, e sicuramente si riempirà di polvere e ragnatele se viene lasciata a se stessa (l' incantesimo non la protegge permanentemente da questi effetti).
Se invece viene lanciato su una persona, esso pulisce istantaneamente l' individuo e i suoi abiti da qualsiasi tipo di sporcizia (esclusi gli effetti magici) e dai parassiti cutanei (non magici) presenti; può anche essere lanciato su un singolo capo d' abbigliamento con lo stesso effetto sopraccitato.
Purificare: questo incantesimo ha effetto solo su liquidi sporchi o impuri, rendendoli potabili fino a che qualche agente esterno non li contamini nuovamente.
Può purificare fino a un litro di liquido per livello, che deve trovarsi in un contenitore unico entro 3 metri.
Questo effetto è in grado di rimuovere anche veleni non magici presenti nel liquido.
Rammendare: questo incantesimo ricuce istantaneamente un taglio, ammesso che le due estremità o parti dell' oggetto tagliato siano presenti, rendendo invisibile la sutura. Non ha alcun effetto se viene lanciato su una creatura vivente o animata.
Sciogliere: l' incantesimo scioglie istantaneamente delle fibre annodate. Può essere usato per disfare un nodo, sciogliere un intreccio o un' acconciatura.
Scrivere: tramite questa magia l' incantatore può scrivere velocemente su di un supporto materiale (pergamena, carta, papiro, vellum, o anche una lastra di pietra). L' incantatore deve semplicemente pensare alla frase che vuole scrivere, e toccare la superficie su cui farla comparire, ed essa apparirà immediatamente e diverrà permanente (non può essere dissolta magicamente, se non tramite l' inverso di questa magia).
L' incantatore può *scrivere* messaggi composti di 500 parole per livello per ogni applicazione della magia.

Questa magia tuttavia non è in grado di creare scritti
magici, solo comuni (anche in codice).
Sterilizzare: l' incantesimo può essere applicato
su un oggetto singolo (sia esso una benda o un indumento),
su un alimento o su una ferita e distrugge
qualsiasi germe o battere ivi presente, annullando le
possibilità di un' infezione. È molto utile per trattare
ferite infette, nonché per pulire frutti o altri alimenti
prima di ingerirli. Non rimuove possibili veleni presenti,
solamente batteri e microbi. L' oggetto trattato rimane
sterilizzato per 24 ore, poi ritorna vulnerabile alla
presenza di possibili germi.
Stirare: l' effetto è applicabile a una massa di
10 kg (200 monete) di tessuti o indumenti, e li rende
immediatamente stirati e senza pieghe.
Tagliare: questa magia permette di tagliare istantaneamente
un determinato oggetto nel modo che
preferisce e la sua applicazione ha termine nel momento
in cui il taglio viene eseguito. Può essere usato per
tagliare della stoffa in una certa forma, oppure per tagliare
funi e cuoio, o per affettare un salume o un ortaggio,
o su altri materiali che sarebbero normalmente
tagliabili con un coltello affilato. Se lanciato contro un
essere vivente, causa 1 solo punto di danno aprendo
una piccola ferita (nessun TS ammesso).

AMICIZIA

Scuola: Ammaliamento
Raggio: 18 metri
Area d' effetto: 1 creatura per livello
Durata: 1d6 ore
Effetto: aumenta il punteggio di Carisma

Questo incantesimo influenza tutti gli esseri
intelligenti entro un raggio di 18 metri
dall' incantatore
al momento del lancio. Con ogni vittima che fallisce il
suo Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali il Carisma
del mago aumenta di 2d4 punti mentre tratta con
essa (la durata dell' effetto è di 1d6 ore); se invece il TS
riesce, allora l' incantatore guadagna solo un bonus di
+2 alle Reazioni nei confronti delle vittime. Coloro che
sono sotto l' effetto dell' *amicizia* sono sempre disposti
ad ascoltare le parole dell' incantatore per tutta la durata
dell' effetto, anche se ciò non significa che seguiranno
necessariamente i suoi consigli. Al termine della magia
l' ascendente del mago sulle vittime scomparirà senza
che ciò comporti alcun risentimento da parte loro. Questo
incantesimo non ha effetto sulle creature con intelligenza
di livello animale o inferiore, né modifica le
abilità speciali legate al Carisma. I suoi effetti possono
essere spezzati solo lanciando un *dissolvi magie* sulle
vittime dell' incantesimo: lanciarlo
sull' incantatore non
provoca l' interruzione dell' *amicizia*.
Questo incantesimo non può essere reso permanente.

ANALIZZARE

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: un oggetto
Durata: istantanea
Effetto: rivela una proprietà di un oggetto

Grazie a questo incantesimo, il mago analizza
un oggetto soltanto indossandolo (se si tratta di un indumento
o un gioiello) o tenendolo in mano (nel caso
di armi o altri oggetti non indossabili), comprendendo
anche il tipo di magia che eventualmente lo permea.
Tuttavia, qualsiasi conseguenza derivi
dall' indossarlo o
dal toccarlo (se ad esempio l' oggetto è maledetto), si

applica normalmente all' incantatore che cerca di discernere
la natura dell' oggetto (anche se egli beneficia di qualsiasi Tiro Salvezza normalmente concesso). L' incantatore ha una probabilità di base del 25%, più 5% aggiuntivo per ogni suo livello di esperienza,
di venire a conoscenza di una caratteristica dell' oggetto, sia essa un' informazione relativa alla sua
natura magica o semplicemente alla sua fattura ordinaria
(in questo secondo caso, sarà l' incantatore a determinare
che tipo di informazione desidera). Questo incantesimo
non permette all' incantatore di conoscere
con esattezza il numero delle cariche di un oggetto magico,
ma solo con un' approssimazione del 25%, mentre
è in grado di comprendere l' esatto bonus di armi, armature,
anelli, e così via. Se un oggetto magico possiede più poteri (ad esempio una spada +3, +6 contro draghi, respirante), solo uno viene indicato ad ogni lancio di
questo incantesimo, insieme con la parola magica o il
rituale necessario per attivarlo. *Analizzare* non è però
in grado di rivelare i poteri degli artefatti.
Se l' incantesimo viene utilizzato per incantare un oggetto con le normali procedure (vedi Volume 3),
ogni uso indicherà una caratteristica di un altro oggetto
magico toccato; se *analizzare* viene reso permanente, allora tutte le caratteristiche magiche dell' oggetto toccato
verranno conosciute immediatamente, anche se il numero di cariche sarà sempre impreciso (vedi sopra).

ARIA CALDA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 36 metri
Area d' effetto: sfera di 30 metri di diametro
Durata: 3 turni per livello
Effetto: riscalda una sfera di 30 metri di diametro

Questo incantesimo riscalda un volume approssimativo
di 14.130 metri cubi d' aria (all' incirca una sfera di 30 metri di diametro) fino ad una temperatura
sufficiente per fornire all' aria una spinta verso l' alto. Non è necessario che l' incantesimo riscaldi
l' aria continuamente: è possibile interromperlo e riattivarlo
una volta ogni ora, raddoppiando così la sua effettiva
durata (ad esempio, un incantatore di 5° livello potrebbe attivarlo una volta sola per una durata massima
di 15 turni, oppure potrebbe disattivarlo e riattivarlo
cinque volte, ciascuna della durata di mezz' ora, facendolo
terminare solo dopo 5 ore).
Il volume d' aria riscaldato ogni mezz' ora (3 turni) rinchiuso in un contenitore come un pallone aerostatico
è in grado di procurare una spinta verso l' alto di 300 metri (100 metri al turno), con una capacità di
alzata di 40.000 kg; ad ogni mezz' ora in cui l' incantesimo resta inattivo invece, corrisponde una
diminuzione dell' altitudine di 300 metri.
Se l' incantesimo viene usato per riscaldare un volume d' aria inferiore ai 14.130 metri cubi, aumentare
la velocità di ascesa di 20 metri ogni 560 metri cubi di
differenza (arrotondando per difetto); la velocità di discesa
rimane comunque invariata.

ARMA RITORNANTE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: un' arma
Durata: 1 turno per livello
Effetto: un' arma oppure 10 proiettili

Il mago può lanciare questo incantesimo toccando una qualunque arma (di solito da lancio, come giavellotti, lance, tridenti, pugnali, martelli da lancio,
ecc.) o 10 proiettili (frecce, dardi, pietre da fionda e
così via). Per tutta la durata dell' incantesimo se l' arma
viene scagliata e manca il bersaglio, essa ritorna automaticamente
tra le mani del personaggio al termine

dello stesso round. Quest' ultimo è in grado di afferrare l' arma senza alcuna difficoltà, a meno che non sia stato nel frattempo paralizzato, pietrificato, stordito o altrimenti immobilizzato; in questo caso l' arma ritornante cade ai piedi del personaggio. Quando invece l' attacco va a segno, se il risultato naturale col d20 è un numero dispari l' arma colpisce e cade a terra (ma può essere utilizzata ancora come arma ritornante finché dura l' incantesimo), se è un numero pari l' arma colpisce e ritorna nelle mani del personaggio.
Una freccia o un proiettile ritornante non funziona nello stesso modo: una volta che ha colpito infatti, si spezza e non può più essere riutilizzata, per cui l' incantesimo ha termine quando l' attacco va a segno.

AURA DISSIMULANTE

Scuola: Illusione
Raggio: tocco
Area d' effetto: 1 oggetto di peso max 2,5kg per livello
Durata: 1 giorno per livello
Effetto: dissimula l' aura magica di un oggetto

Lanciando questo incantesimo l' incantatore tocca un oggetto e può alterare la sua aura in modo che incantesimi di divinazione siano tratti in inganno da esso. In pratica può far apparire magico un oggetto normale (l' aura che emanano può essere arcana o divina, tenue o luminosa in base al desiderio del mago) oppure può mascherare l' aura di un oggetto magico facendolo apparire come normale e impedendo la corretta lettura dei suoi poteri, o ancora può variare la tipologia e la potenza dell' aura dell' oggetto (ad esempio far apparire un anello di protezione come ammantato di un' aura maledetta,). L' oggetto influenzato non può avere un peso superiore a 2,5 chilogrammi per livello dell' incantatore, e la magia associata all' oggetto deve essere necessariamente una di quelle conosciute dal mago. Inoltre, se viene utilizzato un incantesimo come *analizzare* o *conoscenza* per determinare le caratteristiche dell' oggetto, colui che lo utilizza ha diritto ad un TS contro Incantesimi Mentali per comprendere che la lettura è falsata dall' *aura dissimulante* (anche se non riesce comunque a vedere la vera natura dell' oggetto).

BARRIERA IMPERMEABILE

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura o oggetto
Durata: 2 turni per livello
Effetto: protegge dalle intemperie

Questo incantesimo impedisce a pioggia, neve, grandine e a tutte le altre forme di precipitazione atmosferica di toccare la creatura o l' oggetto su cui viene lanciato. La precipitazione si ferma a 2 centimetri dal corpo del soggetto, e viene respinta da una barriera invisibile, senza toccare la superficie del corpo di chi beneficia dell' incantesimo. La barriera tuttavia, non influenza in alcun modo i proietti o i dardi lanciati contro il bersaglio della magia. Essa inoltre protegge il soggetto anche qualora si immerga completamente (in un fiume, nel mare, sotto una cascata), ma solo fino a che la pressione rimane bassa (non oltre 100 mt di profondità).
La *barriera impermeabile* non può nulla contro fango o altri liquidi diversi dall' acqua, né contro un *muro d'acqua* o incantesimi d' acqua più potenti, né può contrastare gli effetti indiretti delle precipitazioni (come la scivolosità del terreno bagnato).

BUSSOLA

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura o un oggetto metallico di peso inferiore a 100 grammi
Durata: 8 ore o permanente
Effetto: un soggetto individua un percorso verso un punto o un oggetto metallico diventa un magnete

Questo incantesimo può essere usato in uno dei due modi seguenti, a scelta del mago che lo evoca.
Guidare: lanciando l' incantesimo su un soggetto, questi è in grado di percepire senza errore la direzione (ma non la via esatta) in cui si trova uno specifico luogo fisso (non vale per i veicoli) da lui già visto personalmente. L' effetto dura per 8 ore o finchè il soggetto non raggiunge la destinazione.
Magnetizzare: lanciando l' incantesimo su un oggetto metallico di peso inferiore a 2 monete (100 grammi) l' incantatore lo trasforma in un magnete, in grado sia di attrarre altri piccoli oggetti ferrosi, sia di essere utilizzato come bussola se lavorato in modo opportuno (il modo più semplice è quello di sagomare l' oggetto in forma di ago e porlo su un galleggiante immerso in acqua o mercurio). La bussola così ottenuta indica il nord magnetico, che non coincide necessariamente con quello geografico. La magia non ha effetto se lanciato in luoghi dove la definizione di nord geografico o magnetico non è applicabile (ad esempio nel piano astrale). L' effetto è permanente e non può essere dissolto con mezzi magici.

CADUTA MORBIDA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d' effetto: solo l' incantatore
Durata: 1 round
Effetto: rallenta la caduta

L' incantatore può evocare questo potere mentre cade per ridurre la velocità di caduta ed evitare o ridurre i danni. In pratica, l' incantesimo è istantaneo e non richiede il solito round di concentrazione per essere lanciato, ma basta pronunciare una parola di attivazione che impiega un secondo, cosa che lo rende utilissimo proprio in situazioni disperate di caduta inaspettata da altezze superiori ai 5 metri (visto che in un secondo di caduta si percorrono appunto 5 metri). La *caduta morbida* rallenta la velocità dell' incantatore facendolo volteggiare a terra come una piuma per un round. Se in questo lasso di tempo l' incantatore tocca terra, non risente di alcun danno a causa della caduta, indipendentemente dalla distanza percorsa. Se invece al termine del round il mago non è ancora atterrato, riprende a cadere in base alle normali leggi di gravità, ma l' altezza che ha raggiunto in quel round viene considerata quella iniziale per calcolare i danni da caduta.
Esempio 1: un mago cade da una torre alta 9 metri. In teoria non avrebbe tempo di lanciare un incantesimo per salvarsi dato che impiega appena un secondo e mezzo per arrivare a terra (vedi Tabella sulla Caduta dei Corpi relativa all' incantesimo di 7° *controllo della gravità*). Usando però *caduta morbida* che richiede solo un secondo, è in grado di rallentare la caduta per il resto del round, atterrando senza subire alcun danno.
Esempio 2: un mago cade da un precipizio alto 400 metri, e benchè abbia un round di tempo per pronunciare un incantesimo prima di toccare il suolo, non ha a sua disposizione alcuna magia che possa salvarlo tranne

caduta morbida. Così plana per la distanza che percorrerebbe
in 1 round (10 secondi), ovvero 340 metri,
ma al termine del round riprende a cadere violentemente.
Tuttavia, arrivato a terra subirà danni per una caduta
da 60 metri (400 mt meno i 340 mt azzerati con *caduta morbida*), che sono comunque 10d6 punti di danno, e probabilmente sarebbe spacciato a meno che non usasse
una seconda volta la *caduta morbida*.

CAMUFFAMENTO

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d' effetto: solo l' incantatore
Durata: 1d6 turni + 1 turno per livello
Effetto: altera l' aspetto dell' incantatore

L' incantatore può fare in modo che la propria persona (compresi vestiti, armi ed equipaggiamento indossato) appaiano diversi. Egli può apparire più alto
o più basso di 30 cm o meno, più magro o più grasso di
20 Kg o meno, ma la forma assunta deve essere sempre
quella di una creatura della sua stessa tipologia e sesso
(ad esempio un umano non può farsi crescere la coda).
L' entità del cambiamento è a sua discrezione e può aggiungere
o rimuovere dettagli minori (come la barba,
una cicatrice, i vestiti, il colore dei capelli o degli occhi)
per apparire diverso, anche se resta riconoscibile da chi ha familiarità con lui (1 su 1d6).
L' incantesimo non conferisce modi di fare diversi,
né altera le capacità sensoriali dell' individuo e quelle del suo equipaggiamento (una spada può essere
alterata per farla sembrare un pugnale, ma quando viene
usata rimane una spada). L' incantesimo inoltre non
permette all' incantatore di assumere le fattezze proprie
di un altro specifico individuo. Per tutta la durata
dell' effetto comunque, l' incantatore può sempre utilizzare
le sue capacità (e quindi lanciare incantesimi) senza
alcun impedimento.
Le creature che interagiscono fisicamente con
l' individuo (es. lo toccano e sentono che la sua forma
non corrisponde a quello che vedono) hanno diritto ad
un TS contro Incantesimi mentali per vedere attraverso
l' illusione, ogni volta che l' interazione si ripete.

CATRAME

Scuola: Evocazione
Raggio: 9 metri
Area d' effetto: un bersaglio
Durata: permanente
Effetto: incatrama un oggetto o una creatura

Questo incantesimo incatrama un bersaglio
entro 9 metri, che sia un oggetto o una creatura al massimo
di taglia grande (L). Esso è particolarmente utile per calafatare le assi di una nave e per rendere le cime
resistenti alle intemperie e all' umidità.
L' incantesimo è
in grado di incatramare una corda lunga fino a 15 metri
oppure di calafatare una superficie di 6 metri quadri.
Ovviamente, il catrame prodotto in tal modo è permanente
e normale (non può essere dissolto magicamente)
ed è normalmente infiammabile. Una creatura incatramata
(non esiste TS per evitare l' effetto) riduce la propria
velocità di movimento di 1/3 e prende automaticamente
fuoco se entra in contatto con una qualsiasi
fiamma fino a che non lava via il catrame (occorre restare
immersi completamente in acqua corrente per un minuto, oppure lavarsi in acqua ferma per un turno, o
togliersi tutti gli indumenti incatramati). La vittima deve
infine effettuare un TS contro Incantesimi per evitare
di essere accecata per un round dal catrame.

CAVALCATURA FATATA

Scuola: Evocazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: un giunco, canna o ramo
Durata: 1 ora per livello
Effetto: trasforma una pianticella in una cavalcatura

Questo incantesimo incanta un giunco (una tipica pianta di palude), una canna o un ramo di medie dimensioni in un modo alquanto particolare. Una volta lanciato, l' incantatore può strappare la pianta e portarla con sé o darla a qualcun altro, e fino al termine della durata della magia, se il giunco (o canna o ramo) viene posto tra le gambe in un individuo, ed egli esclama tre volte ad alta voce la parola di attivazione scelta dall' incantatore, l' oggetto si tramuta magicamente nella cavalcatura scelta dall' incantatore tra cavallo palafreno, cammello, pony o cane da galoppo. La cavalcatura appare già con briglie e sella, ha tutte le caratteristiche e statistiche di un animale di quel tipo, ed esegue sempre gli ordini del suo cavaliere, ma non può attaccare.
Se le parola magica viene pronunciata nuovamente da colui che sta in sella al cavallo, esso ritorna nella sua forma originale, e questo procedimento può ripetersi una volta ogni round, fino al termine della durata dell' incantesimo, o finché la cavalcatura non viene uccisa o l' effetto dissolto magicamente. Se la cavalcatura viene ferita, può essere guarita solo tramite *cura ferite* se in forma animale, oppure con *rinnovare* se in forma di pianta.

CELARSI AI NON-MORTI

Scuola: Illusione
Raggio: tocco
Area d' effetto: un soggetto per livello
Durata: 1 turno per livello
Effetto: rende soggetti toccati invisibili ai non-morti
Lanciando questo incantesimo, il mago può toccare entro il round un numero massimo di creature pari al proprio livello che beneficiano dei suoi effetti e non potranno essere in alcun modo individuati dai nonmorti per la durata della magia. Nessun non-morto è in grado infatti di vedere, sentire, annusare i soggetti protetti da questo incantesimo, e non riusciranno ad avvertirne la presenza nemmeno con percezioni extrasensoriali.
Se tuttavia l' individuo produce delle alterazioni evidenti nell' ambiente percepibili anche da eventuali non-morti presenti (ad esempio individui parlano con qualcuno che non si vede, oppure oggetti che si librano nell' aria senza motivo apparente), questi beneficiano di un TS contro Incantesimi: se il tiro fallisce, continuano ad ignorarne la presenza, ma se riesce capiscono che c' è qualcuno e possono tentare di attaccarlo (anche se non riescono a vederlo).
L' incantesimo termina dopo 1 turno per livello del mago, oppure se viene dissolto magicamente. Se uno dei soggetti schermati tenta di controllare o scacciare non-morti, tocca un non-morto o attacca una qualsiasi creatura (fisicamente o lanciando incantesimi), l' illusione cessa per lui solo. Se invece è il mago che ha lanciato l' incantesimo ad effettuare una delle azioni sopra riportate, l' effetto svanisce per tutti.
Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*

CHARME PERSONE

Scuola: Ammaliamento
Raggio: 36 metri
Area d' effetto: una creatura vivente umanoide
Durata: speciale
Effetto: un umanoide viene affascinato dall' incantatore e diventa suo amico

Questo incantesimo ha effetto solo su creature umanoidi viventi di taglia Media o inferiore e di intelligenza superiore a quella animale (almeno 3 punti). La vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per resistere agli effetti dello *charme*: se si tratta di una creatura che nutre già aperta ostilità per l'incantatore essa beneficia di un bonus di +4 al TS, mentre se si trova impegnata in combattimento col mago o con esseri percepiti come suoi alleati il bersaglio è automaticamente immune all'effetto. Se il TS fallisce, la vittima crederà che l'incantatore sia un suo amico fidato e un alleato leale, subendo quindi la sua influenza (l'essere si considera magicamente controllato, al fine di determinare il suo status per altri incantesimi).
Se l'incantatore conosce una lingua comprensibile alla vittima può darle suggerimenti su azioni da intraprendere, che devono essere presentate come favori da fare ad un amico. La vittima acconsentirà a richieste non impegnative, mentre per quelle più esigenti è necessaria una favorevole prova di Carisma da parte dell'incantatore. La vittima si rifiuterà sempre di seguire suggerimenti contrari alla sua natura (allineamento ed abitudini) o di intraprendere azioni suicide, senza dover effettuare alcun TS per resistere. Questo incantesimo non permette di controllare la persona soggetta a *charme* come se fosse un automa: essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile.
La durata di un incantesimo dello *charme* dipende dall'Intelligenza della vittima, poiché un nuovo TS contro Incantesimi mentali per sfuggire agli effetti della magia può essere effettuata a intervalli di tempo regolari, come mostra la Tabella 2.1:

Tab. 2.1 – Frequenza dei TS contro Charme

Intelligenza	*Nuovo TS ogni..*
3	7 giorni
4-5	5 giorni
6-8	3 giorni
9-12	24 ore
13-15	12 ore
16-17	6 ore
18	2 ore
19-20	1 ora
21-23	1 turno
24+	1 round

Una vittima che riceva suggerimenti discordanti da persone considerate fidate reagirà come chiunque nella vita reale: con confusione. L'individuo dovrà valutare il corso delle azioni da intraprendere basandosi su dati reali e sulla propria sensibilità.
Lo *charme* svanisce automaticamente se l'incantatore, o qualcuno che la vittima considera un amico dell'incantatore, attacca la vittima (sia con armi che con incantesimi), oppure se esso viene dissolto magicamente, o quando il TS della vittima riesce. Al termine dell'effetto, la vittima non prova risentimento o sospetto nei confronti dell'incantatore, ma non sente più il profondo senso di fiducia e rispetto che prima provava, anche se, se l'incantatore si è comportato bene nei suoi confronti, l'individuo potrebbe continuare a ritenerlo un amico.
Questo effetto non può essere associato ad un incantesimo di *permanenza*.

COLORARE *

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una superficie max 36 mq
Durata: permanente; il tempo di lancio può richiedere fino a 12 turni (2 ore)
Effetto: colora una zona o crea un disegno; inverso

cancella completamente i colori nell' area colpita

Questo incantesimo permette all' incantatore di stendere una mano di colore magico o di creare un disegno su una superficie. La superficie può essere piccola quanto il naso di una miniatura in porcellana ochalese, o grande fino a 36 mq; nel caso di una creatura non consenziente, un TS contro Incantesimi nega la colorazione.
Il tempo di lancio può andare da un round per un colore uniforme fino a due ore per dare sfumature diverse a varie parti di un oggetto o un ambiente, o creare un affresco. Durante questo lasso di tempo l' incantatore può variare il colore dell' intera area, o può colorare parti diverse in modo differenziato.
L' incantatore può dipingere per un periodo massimo di due ore, creando colori che sono permanenti e inattaccabili dallo scorrere del tempo e dalle intemperie. Un *dissolvi magie* non rimuoverà gli effetti del *colorare*: solo *scolorire* o un *desiderio* possono farlo.
Gli incantatori usano questo incantesimo per scopi differenti. Gli artisti se ne servono per dipinti che non sbiadiscono, o per decorare sé stessi e gli altri con pitture corporee. I costruttori invece lo usano per colorare la pietra ed il legno rendendoli più belli, e così via.
Per utilizzare questo incantesimo in modo veramente artistico, è necessario possedere l' abilità generale appropriata (*Dipingere*). Qualcuno privo di tale abilità sarebbe in grado di colorare senza capacità artistiche.
Se si lancia *colorare* su un' area precedentemente influenzata da un altro incantesimo *colorare*, la seconda applicazione ha effetto solo se il mago è di livello maggiore o uguale al primo: in questo caso la seconda applicazione si sovrappone alla prima, mascherandola.
Tuttavia, il primo incantesimo non viene dissolto: per eliminarlo, bisognerebbe lanciare *scolorire*. I maghi possono lasciarsi dei messaggi nascosti in questo modo: dopo essersi accordati sul luogo, il primo mago usa *colorare* per scrivere il messaggio, ed un altro per ricoprirlo. L' altro mago userà *scolorire* per rivelare la comunicazione, e poi potrà nasconderla o cancellarla con *scolorire*.
Colorare può anche essere usato per creare un tatuaggio magico di varia grandezza che può muoversi ed è permanente (può essere rimosso solo con *scolorire*) sulla pelle di una creatura consenziente. In corso d' opera il mago può associare al tatuaggio un incantesimo dei primi due livelli di Abiurazione, Divinazione o Illusione a lui noto, e l' effetto sarà usabile sempre una volta al giorno finchè il tatuaggio permane (ogni soggetto può avere solo un tatuaggio incantato). Il rituale per associare l' incantesimo al tatuaggio è costoso (1000 m.o. per livello della magia) e il procedimento impiega 1 ora per livello di potere dell' incantesimo e ricopre un arto intero per una magia di 1° livello, e metà del corpo se di 2° livello.
L' incantesimo inverso, ***scolorire*** farà ritornare al suo colore originale una certa quantità di materiale - una cesta di bucato, un dipinto, un' applicazione dell' incantesimo *colorare*, un tatuaggio, ecc. Le comuni macchie vengono automaticamente rimosse.
Quando viene lanciato su un incantesimo *colorare*, esso funzionerà solo se l' incantatore è di livello maggiore o uguale rispetto a quello che ha lanciato *colorare*.
Quando viene lanciato su un' opera d' arte oppure su un tatuaggio magico, esiste comunque una probabilità che resista alla distruzione. Più è grande e pregiata è l' opera d' arte, più è probabile che ne esca indenne: l' esatta probabilità viene decisa dal DM entro un range

tra 10% per livello per un tatuaggio incantato o 30%
per un' opera d' arte.
L' incantesimo non scolorirà le superfici che stanno dietro al disegno o al pigmento. Se viene lanciato
su un tatuaggio, per esempio, esso eliminerà completamente
quest' ultimo, ma la pelle sotto di esso rimane del colore normale.

CONTRASTARE ELEMENTI

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: 1 creatura
Durata: 1d6 ore
Effetto: permette di sopportare il caldo o il freddo

Quando lancia questo incantesimo, il mago
tocca una creatura che per le seguenti 1d6 ore può sopportare
qualsiasi condizione di caldo o di freddo intenso (da -20° C a +40° C) a scelta dell' incantatore. La
temperatura corporea del soggetto rimane costante e
stabile in base alla fisiologia, senza risentire del freddo
o del caldo esterno. L' incantesimo non protegge dai
danni derivanti da questi due elementi, né da effetti
ambientali come fumo, mancanza d' aria e così via.

DARDO INCANTATO

Scuola: Invocazione
Raggio: 45 metri
Area d' effetto: uno o più bersagli
Durata: istantaneo
Effetto: crea 1 dardo + 1 ogni due livelli (max 3 al 5°),
ognuno causa 1d6+1 Pf

Questo incantesimo crea un certo numero di
dardi di energia scintillante, che, al comando
dell' incantatore, scattano contro uno o più bersagli situati
entro 45 metri, colpendoli sempre senza fallo
(nessun TxC richiesto). Fintanto che il bersaglio si trova
entro 45 metri ed è visibile dall' incantatore, il dardo
non può fallire, e ciascuna freccia magica causa 1d6+1
punti di danno (nessun TS concesso per dimezzare). Il
numero di dardi creati è uno al 1° livello, 2 al 3° livello
e un massimo di 3 dardi al 5° livello. Ciascun dardo
può essere diretto contro un singolo bersaglio oppure
contro bersagli diversi, o ripartendoli in qualsiasi altro
modo l' incantatore trovi opportuno.

DARDO INFALLIBILE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: un dardo o freccia di piccole dimensioni
Durata: 1 ora
Effetto: dardo colpisce ignorando copertura del bersaglio

Questo incantesimo può essere lanciato su una
freccia, un dardo, una pietra o qualunque altro
comune (normale o magico) di dimensioni piccole o
inferiori utilizzabile da un' arma da tiro. Il proiettile resta
incantato fin quando non viene utilizzato, o al massimo
per un' ora, ma una volta usato (sia che abbia colpito
o meno il bersaglio) la magia cessa. Prima di scagliare
il proiettile, chi sta per usarlo sceglie un bersaglio
qualunque entro il raggio visivo, sia un oggetto
vivente, sia un oggetto inanimato, e poi scocca il dardo.
Asseconda che venga usato contro una creatura o un
oggetto inanimato, il *dardo infallibile* ha effetti diversi.
Intermittente: Se scagliato contro una creatura,
il *dardo infallibile* parte dritto verso il bersaglio,
ignorando completamente qualsiasi tipo di copertura
che si frappone fra il suo punto di partenza e quello di
arrivo, smaterializzandosi per evitare gli ostacoli che si
frappongono lungo la sua traiettoria e rimaterializzandosi
una volta che li ha superati, fino a colpire il bersaglio

designato. Occorre un normale Tiro per Colpire, ma esso non viene penalizzato dalla copertura offerta dall' ambiente intorno al bersaglio (se ad esempio è riparato dietro un muro o un cespuglio o anche dietro un individuo) né da eventuali scudi.
Esempio: un arciere che beneficia di un dardo infallibile vede un nemico ripararsi dietro il merlo di una torre, e scocca la sua freccia contro di esso (normale TxC); se il tiro riesce, la freccia si smaterializza prima di toccare il merlo e riappare dall' altra parte penetrando nel corpo del nemico, mentre se fallisce quando riappare dall' altra parte lo manca e si conficca nella muratura.
Ricercante: Se indirizzato contro un oggetto, il proiettile colpisce automaticamente il punto desiderato, e questo può rivelarsi molto utile (esso può infatti premere un pulsante, azionare certe trappole, forare un sacco o recidere una corda); se indirizzato contro un essere vivente o animato manca sempre il bersaglio.
In entrambi i casi, la gittata dell' arma da tiro che usa il *dardo infallibile* determina il raggio massimo che il proiettile può raggiungere, mentre i danni inflitti dipendono dalla maestria dell' attaccante con quel tipo di arma (l' incantesimo non influenza i danni arrecati).

DISCO LEVITANTE

Scuola: Invocazione
Raggio: 1,5 metri
Area d' effetto: N/A
Durata: 6 turni
Effetto: crea un disco di forza che resta entro 1,5 metri e trasporta fino a 5.000 monete

Questo incantesimo crea una piattaforma magica orizzontale e invisibile, di forma rotonda e di diametro 1 metro, che appare entro 1,5 metri dal mago e si sposta con lui, rimanendo sempre a questa distanza. Il mago può solo variare l' altezza a cui levita, alzandolo fino al massimo della propria altezza o abbassandolo fino al livello dei suoi piedi. Il disco non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro solido, né può essere usato come arma o come vero e proprio scudo, visto che il suo bordo non è affilato e tende a scivolare via se incontra un solido, e che esso rimane a una distanza costante dall' incantatore, senza che questi possa usarlo per parare colpi.
L' utilità del disco si rivela nel fatto che può trasportare su di sé materiali sino a 5.000 monete di peso (circa 250 kg), che non siano più grandi di 1 metro alla base (questo include monete, casse, e persino individui seduti su di esso). Quando la durata ha termine, il *disco levitante* sparisce, lasciando cadere a terra il contenuto trasportato.

EQUILIBRIO MARINARO *

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: 1 ora per livello
Effetto: un individuo è immune al mal di mare e abile a muoversi su una nave; inverso causa nausea e tremore

Questa magia protegge una creatura dal mal di mare o interrompe i suoi sintomi se già insorti. Inoltre rende il soggetto capace di mantenere perfettamente l' equilibrio mentre si trova su una nave, anche in presenza di forti venti o forti mareggiate, e può agire come se nulla fosse senza rischiare di cadere.
L' incantesimo inverso, ***gambe molli***, causa una tremenda nausea e un tremore continuo su chi viene colpito. Un favorevole TS contro Incantesimi nega

qualsiasi effetto, viceversa la vittima subisce una penalità
di ↕1 a tutte le prove di Destrezza per la durata dell' incantesimo, e deve effettuare una prova di Destrezza
all' inizio di ogni turno per evitare di cade a terra
a causa della nausea e del tremore alle gambe.

ESITAZIONE

Scuola: Ammaliamento
Raggio d' azione: 30 metri
Area d' effetto: 2d8 DV creature o 1 essere
Durata: 2d6 round
Effetto: ↕2 a tiro Iniziativa per 2d6 round

Questo incantesimo può influenzare una creatura o un gruppo di esseri. Nel primo caso non c' è limite
al livello o Dadi Vita della vittima, mentre nel secondo
l' incantatore può influenzare al massimo 2d8
DV di creature che devono trovarsi entro 30 metri ed
essere nella sua linea visiva. L' effetto produce nella
mente di ogni vittima una serie fastidiosa di pensieri
disturbanti che la distraggono all' inizio di ogni round,
imponendo al soggetto una penalità di ↕2 al suo tiro
per l' Iniziativa per 2d6 round. Le vittime non possono
evitare l' effetto a meno che non siano protette magicamente
contro effetti mentali.

ESPLOSIONE ELEMENTALE

Scuola: Evocazione
Raggio d' azione: 36 metri
Area d' effetto: cerchio di raggio di 3 metri
Durata: istantanea
Effetto: un elemento deflagra e causa 1d8 Pf +1 pf per
liv (max +20, TS dimezza) ai presenti entro 3 mt

Quando l' incantatore evoca l' *esplosione elementale*, deve scegliere una sorgente presente entro il raggio d' azione, in base all' elemento che si intende
sfruttare: per il fuoco, una fonte di fiamme grande almeno
quanto una torcia; per l' acqua, una massa
d' acqua di almeno 1 litro; per la terra, terreno, pietra o
roccia di almeno 1 metro cubo di volume; per l' aria, un
volume d' aria di almeno 1 metro cubo. Lanciando
l' incantesimo, l' elemento scelto deflagra e danneggia
automaticamente tutte le creature e le cose presenti entro
3 metri causando 1d8 punti di danno più un punto
ogni livello del mago (max 1d8 + 20 Pf al 20°).
L' incantatore può scegliere di variare l' intensità
dell' esplosione dal massimo consentito dal suo livello
fino al danno minimo di 1d8+1 Punti ferita. Le vittime
possono dimezzare i danni con un favorevole TS contro
Incantesimi, ma solo se possono reagire. Creature addormentate e gli oggetti presenti nel raggio d' azione
subiscono automaticante i danni. L' esplosione di fuoco
rilascia lingue di fiamme e scintille, quella d' acqua piccoli
aghi di acqua congelata, quella di terra schegge di
pietra e sassi, e quella d' aria un' onda d' urto sonica.
L' *esplosione elementale* non danneggia in
modo significativo la fonte da cui origina, ma si limita
a provocare scalfitture su pietra, terra e roccia (su fuoco,
acqua e aria non ci sono invece effetti di nota).

ESTETISMO

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: 24 ore; il tempo di lancio è sempre 10 minuti
Effetto: rende soggetto affascinante o crea tatuaggio

Questo incantesimo serve per pettinare e acconciare
i capelli di un individuo secondo lo stile più in voga del momento in una determinata civiltà, per tagliare
alla perfezione barba e capelli ad un soggetto e tenere in ordine sia il suo aspetto che i suoi abiti (non si

sporca né si spettina). In entrambi i casi, l'effetto dura per 24 ore e fa guadagnare al soggetto un bonus temporaneo di +1 al Carisma. Se ha a disposizione tinture, l'incantesimo permette anche di truccare istantaneamente e alla perfezione l'individuo (il trucco sarà sempre appropriato all'occasione), per farlo apparire più affascinante fino al termine dell'incantesimo o fino a quando la magia non viene dissolta, e concede al soggetto un bonus di +2 alle prove di Carisma e ai tiri Reazione.
Se infine viene usato per mascherare un individuo, aggiunge un bonus di +2 al tiro *Camuffare*. Non è possibile cumulare gli effetti di due applicazioni di *estetismo* sullo stesso soggetto.

FLUTTUARE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto di peso max 100 kg x liv
Durata: 6 turni + 1 turno per livello
Effetto: un oggetto peso 100 kg/liv galleggia in aria

Questo incantesimo permette ad un oggetto o a una creatura di galleggiare nell'aria come se fosse sull'acqua. Esso inizia a *fluttuare* non appena riceve l'effetto della magia, ma deve poi essere mosso manualmente (non levita a comando, come accade con l'incantesimo *levitazione*). Per la durata dell'effetto, il suo ingombro viene effettivamente ridotto dell'80% (il peso massimo influenzabile è 2.000 monete o 100 kg per livello), permettendo lo spostamento di carichi pesanti sia in verticale che in orizzontale.
L'aria intorno all'oggetto agisce come fosse acqua: l'oggetto si alza e rimane immobile ma sospeso sospeso a 5 centimetri dal terreno (senza oscillare), fino a quando non viene mosso da un essere con forza sufficiente a spingerlo o sollevarlo, o da un vento di intensità sufficiente a spostarlo (in base al suo peso).
Se l'incantesimo termina o viene dissolto (con *dissolvi magie*) mentre il bersaglio trasporta un peso superiore a quello massimo consentito dalla sua resistenza, possono verificarsi inconvenienti spiacevoli: a discrezione del DM, una creatura potrebbe restare schiacciata e ferita, un carro potrebbe spezzarsi, ecc.

GALLEGGIARE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto di peso max 100 kg x liv
Durata: 1 ora (6 turni) per livello
Effetto: un oggetto (massimo peso: 2.000 monete per livello dell'incantatore) galleggia su un liquido

Questo incantesimo permette alla creatura o all'oggetto sul quale è lanciato di galleggiare senza alcuna difficoltà su qualunque liquido. Il bersaglio, per muoversi, deve poi essere trainato o spinto, a meno che non sia in grado di nuotare o comunque abbia un proprio sistema di propulsione.
Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto o una creatura posta sott'acqua, questa viene spinta fino in superficie dall'incantesimo; la vittima può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare l'effetto, se lo desidera. L'incantesimo ha effetto su qualunque creatura oppure oggetto (compresi carri, macchine da guerra e imbarcazioni che stanno colando a picco) il cui peso non superi 2.000 monete (100 kg) per livello dell'incantatore. Se una cavalcatura oppure un oggetto galleggiante (per esempio un carro) vengono poi ingombrati con un equipaggio ed un carico, essi non affondano sino a che il peso totale non supera quello permesso dall'incantesimo.

GUARDIANO NATURALE

Scuola: Abiurazione
Raggio: 3 metri
Area d' effetto: una pianta o un animale
Durata: 8 ore
Effetto: piante o animali avvertono presenza di intrusi

Quando viene lanciato questo incantesimo, l' incantatore fa in modo che una pianta o un animale in particolare che si trova entro 3 metri lo avverta della presenza di una qualsiasi creatura vivente più grande di un topo, cioè un essere con un volume maggiore di 12 dm^3 e che supera il chilogrammo di peso. Non appena un essere vivente si avvicina a meno di 6 metri dalla pianta o dall' animale o lo tocca (con l' esclusione dell' incantatore e di tutti gli esseri che si trovano già a meno di 6 metri dalla creatura al momento del lancio), la pianta o l' animale emette un lungo lamento udibile chiaramente in un raggio di 18 metri (sottrarre 3 metri per eventuali porte e 6 metri per muri che si frappongono fra l' incantatore e la sorgente del lamento). Il suono continua per un round, poi svanisce lentamente.
Tutte le creature volanti che tentano di oltrepassare la pianta o l' animale in questione, ma rimangono all' interno del raggio d' azione dell' incantesimo, vengono percepite ugualmente, facendo scattare l' allarme. I non-morti non possono essere individuati con questo incantesimo, ma gli esseri invisibili sì.

GUARIGIONE NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia
Raggio: tocco
Area d' effetto: un cadavere
Durata: permanente
Effetto: cura 1d6 PF +1/liv (max +10) all' incantatore

Quando lancia questo incantesimo, il mago deve toccare con la mano un cadavere inanimato (coi non-morti non ha effetto), e così facendo assorbe la sua pelle e quanto rimane dei suoi tessuti per rigenerare le proprie ferite, recuperando permanentemente 1d6 Punti Ferita +1 PF per proprio livello (max 1d6 +10 pf al 10° livello). Una volta usato il potere sul cadavere, esso rinsecchisce e perde completamente ogni tessuto organico, lasciando esposto solo lo scheletro; ciò significa che può essere usato solo una volta su ogni cadavere.
L' incantesimo non permette di ricostruire arti recisi o organi spappolati, e non è utilizzabile su cadaveri privi di tessuti organici (ad esempio scheletri).

INCIAMPARE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 18 metri
Area d' effetto: una creatura
Durata: 2d4 round
Effetto: il bersaglio inciampa e cade, e non riesce più a muoversi bene per 2d4 round

L' incantatore deve individuare una vittima entro 18 metri, dopo di che lancia l' incantesimo. Il bersaglio può effettuare un TS contro Incantesimi per evitare del tutto gli effetti, ma se fallisce non è più capace di camminare e cade a terra goffamente; se stava correndo, l' impatto gli procurar 1d3 punti di danno, a meno che non effettui con successo una prova di Destrezza per ammortizzare la caduta. Per i 2d4 round successivi inoltre, la creatura non riuscirà a muoversi bene: la sua velocità di movimento è ridotta a 1/3 e dovrà effettuare una prova di Destrezza all' inizio di ogni round per evitare di inciampare nei suoi stessi piedi e cadere.

INDIVIDUARE COSTRUZIONI NASCOSTE

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: raggio di 3 metri
Durata: concentrazione
Effetto: individua costruzione nascosta entro 3 metri

Questo incantesimo permette all' incantatore di individuare la presenza di una qualsiasi costruzione che sia stata occultata con mezzi normali e non magici.
Finchè rimane concentrato, l' incantatore può muoversi a velocità di cammino e avverte immediatamente qualsiasi porta o passaggio segreto, camera nascosta, botola o altra costruzione occultata che si trovi entro 3 metri; la magia cessa quando la concentrazione viene meno.

INDIVIDUARE IL MAGICO

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
Durata: 2 turni
Effetto: individua oggetti, aure o creature magiche

Quando lancia questa magia, l' incantatore vedrà circondati da un' aura le zone, gli oggetti e le creature sulle quali è attivo un qualche tipo di incantamento, purchè queste si trovino entro l' area d' effetto dell' incantesimo. L' aura sarà blu per gli effetti magici di natura divina e rossa per quelli di natura arcana.
L' incantesimo fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona, come segue:
1° round: presenza o assenza di aure magiche e tipologia di magia (divina o arcana).
2° round: numero di aure magiche per tipologia e posizione precisa all' interno dell' area (se la fonte dell' aura è fuori dal campo visivo dell' incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova).
3° round: potenza e scuola d' appartenenza di ogni aura magica (con negromanzia è sempre ingannevole, serve *individuare il male* per un' analisi certa).
La potenza di un' aura e la sua luminosità dipendono dal livello dell' incantesimo che la genera (o dalla somma dei livelli di potere, nel caso vi siano diverse magie sullo stesso oggetto/persona), come segue:

Potenza	Aura svanisce in:
Debole	1d6 round
Media	1d6 minuti
Forte	1d6 ore

Ogni aura magica persiste in un luogo anche dopo che l' essere, l' incantesimo o l' oggetto che la emanava lo ha abbandonato o è stato distrutto. Se l' incantesimo viene usato per esaminare una zona in cui era presente una fonte di magia ora scomparsa, la magia registra un' aura intermittente, ad indicare che la fonte della magia non è più in zona, ma senza specificarne altri dettagli. Un' aura magica rimane percepibile in un' area per un certo periodo di tempo, in base alla potenza della sua fonte:

Liv. inc.	Potenza	Aura
1-3	Debole	Tenue
4-8	Media	Luminosa
9+	Forte	Splendente

Il potere perdura per 2 turni, e finchè è attivo l' incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di cose o esseri magici, ma finchè rimane concentrato non può combattere o lanciare altri incantesimi (può solo parlare lentamente).
L' incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose nascoste o in generale invisibili all' occhio dell' incantatore. La magia inoltre non può penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno

spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

INDIVIDUARE MUTAFORMA

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
Durata: concentrazione
Effetto: individua presenza di mutaforma

Questo incantesimo permette di individuare la presenza di creature in grado di mutare forma (come licantropi, polymar, metamorfosis, ecc.) all' interno dell' area d' effetto. La magia fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona, come segue:
1° round: presenza o assenza di mutaforma.
2° round: numero di mutaforma presenti.
3° round: magnitudo di ogni mutaforma e posizione precisa all' interno dell' area. Se il mutaforma è fuori dal campo visivo dell' incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova.
4° round: razza di ogni mutaforma.
La magnitudo di un' aura dipende dai Dadi Vita del mutaforma a cui appartiene:

DV	Magnitudo
1-2	Debole
3-5	Moderata
6-10	Forte
11+	Potente

L' incantatore può continuare a muoversi normalmente mantenendo la concentrazione, e così facendo spostare l' area esaminata ogni round, ma finchè rimane concentrato non può combattere o lanciare altri incantesimi (può solo parlare lentamente). La magia non è in grado di penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

INDIVIDUARE NON-MORTI

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
Durata: concentrazione

DV	Magnitudo
1-2	Debole
3-5	Moderata
6-10	Forte
11+	Potente

Effetto: individua presenza di non-morti

Questo incantesimo permette di individuare la presenza di creature non-morte all' interno dell' area d' effetto. La magia fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona, come segue:
1° round: presenza o assenza di non-morti.
2° round: numero di non-morti presenti.
3° round: magnitudo di ogni non-morto e sua ubicazione all' interno dell' area. Se il non-morto è fuori dal campo visivo dell' incantatore, egli conosce la direzione in cui si trova. La magnitudo di un' aura dipende dai Dadi Vita del non-morto a cui appartiene:

L' aura di una creatura non-morta persiste in un luogo anche dopo che l' essere lo ha abbandonato o è stato distrutto. Se l' incantesimo viene usato per esaminare una zona in cui era presente un non-morto, la magia registra un' aura intermittente, ad indicare che la creatura non è più in zona, ma senza specificarne la magnitudo. L' aura di una creatura non-morta rimane percepibile in un' area per un certo periodo di tempo, in base alla magnitudo della creatura:

Magnitudo	Aura svanisce in:
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 ore
Potente	1d6 giorni

L' incantatore può continuare a muoversi normalmente

mantenendo la concentrazione, e così facendo spostare l' area esaminata ogni round, ma finchè rimane concentrato non può combattere o lanciare altri incantesimi (può solo parlare lentamente). La magia non è in grado di penetrare barriere di roccia o pietra spesse 30 cm, barriere di legno spesse 1 metro, oppure strati di metallo o piombo più spessi di 2,5 cm.

INFREDDOLIRE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 9 metri
Area d' effetto: una creatura
Durata: concentrazione
Effetto: -1 PF/rnd da ipotermia e -1 a Destrezza/6 rnd

Questo incantesimo provoca danni ad una singola vittima, riducendo lentamente la sua temperatura corporea. La vittima subisce 1 punto di danno debilitante ad ogni round e la sua Destrezza cala di 1 punto ogni 6 round a causa del freddo: se il PF vengono ridotti a zero, la vittima sviene, mentre se la Destrezza dovesse scendere a zero, la vittima muore per ipotermia. A partire dal terzo round il soggetto può effettuare un TS contro Incantesimi ogni round per evitare i danni, ma l' effetto permane finchè l' incantatore resta concentrato sulla vittima ed essa resta entro il raggio d' azione. I punti di Destrezza persi vengono recuperati al ritmo di 1 all' ora dal momento in cui l' incantesimo cessa, mentre i PF al ritmo di 1 al minuto. Le creature immuni ai danni da gelo o protette da un incantesimo di *resistenza al freddo* o simile sono immuni a questa magia.

INTRALCIARE

Scuola: Trasmutazione
Raggio d' azione: 36 metri
Area d' effetto: cerchio di raggio 12 metri
Durata: 1 round per livello
Effetto: piante intralciano tutti i presenti in raggio 12mt

Grazie a questa magia arbusti, liane, erbacce e persino alberi si avviluppano e si stringono attorno a tutte le creature che si trovano o entrano nell' area d' effetto dell' incantesimo (un cerchio di 12 metri di raggio), imprigionandole rapidamente e intralciandone il movimento. L' incantatore non può determinare le vittime a piacimento: tutti coloro che si trovano nella zona o vi entrano successivamente vengono intralciate. Ogni vittima può liberarsi e muoversi a metà della normale velocità con un favorevole TS Paralisi, oppure con una prova di Forza che riesca con una penalità di -5; se possiede l' abilità *Artista della fuga* è possibile tentare di usare questa capacità al posto della prova di Forza con la stessa penalità. Se il TS o la prova non riescono, la vittima non può muoversi per quel round, ma è possibile eseguire qualsiasi altra azione che non comporti movimento. Inoltre, è possibile ritentare di liberarsi ad ogni round, fino a che non si esce dall' area dell' *intralciare* o l' incantesimo non termina.

INTUIZIONE

Raggio: 36 metri
Area d' effetto: un essere vivente
Durata: 1 turno
Effetto: conosce intenzioni ed emozioni di un essere

Questo incantesimo permette al mago di conoscere le emozioni e le intenzioni precise e immediate di qualsiasi creatura vivente entro 36 metri, senza che questa possa opporsi (a meno che la sua mente non sia magicamente schermata contro la lettura del pensiero).

Il mago può analizzare le intenzioni di un soggetto al
round concentrandosi per l' intero round: la magia non
rivela l' allineamento né i pensieri precisi del bersaglio,
solo le emozioni che prova e un' intenzione generica
(ovvero la predisposizione ad effettuare una determinata
azione entro breve tempo).

LETTURA DEI LINGUAGGI

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: solo l' incantatore
Durata: 2 turni
Effetto: può leggere qualsiasi scritto non magico

Questo incantesimo permette all' incantatore di comprendere per un periodo di 2 turni qualsiasi scritto
non magico che si trovi entro il suo raggio visivo, sia
che si tratti di mappe, alfabeti runici o numerici, composizioni
musicali, e così via. L' incantatore è in grado
di leggere qualsiasi scrittura, ma non di scrivere in lingue
sconosciute, né tantomeno di parlarle. Tuttavia, qualsiasi linguaggio redatto in un codice segreto può
essere decifrato normalmente (ovvero è possibile carpire
il messaggio nascosto) solo se si possiede l' abilità
apposita *Crittografia*.

LETTURA DEL MAGICO

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: solo l' incantatore
Durata: 1 turno
Effetto: l' incantatore può leggere iscrizioni magiche

Questo incantesimo permette all' incantatore di interpretare qualsiasi testo redatto nella lingua della
magia, comprese rune e simboli magici, anche se non è
in grado di rivelare i poteri di oggetti magici iscritti con
rune di potere o preghiere, al di fuori di una qualsiasi
pergamena arcana. Una volta che l' incantatore legge
una pergamena o una runa con questo incantesimo, egli
è in grado di ricordare il suo significato anche in seguito,
senza dover lanciare nuovamente *lettura del magico*.
Tutti i libri degli incantesimi sono scritti nella lingua
della magia, e solo i proprietari sono in grado di leggerli senza ricorrere a questo incantesimo.

LOCALIZZARE METALLI

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: raggio di 9 metri
Durata: 3 turni
Effetto: individua la presenza di un metallo entro 9 mt

Questo incantesimo permette all' incantatore di individuare la presenza di un determinato metallo (da
scegliere al momento del lancio
dell' incantesimo), inclusi
metalli preziosi e leghe metalliche. Finchè rimane concentrato, l' incantatore può muoversi a metà della
velocità e avvertire immediatamente se il metallo cercato
si trova entro 9 metri. L' incantesimo segnala solo
quei depositi di metallo di discreta quantità (almeno 50
chilogrammi, ovvero 1.000 monete). L' incantesimo cessa dopo 3 turni, anche se nel frattempo
l' incantatore
può interrompere la concentrazione e ricominciare la
ricerca ogni volta che vuole finchè dura l' effetto.

LOCALIZZARE SPECIE

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d' effetto: 1,5 km
Durata: 6 turni
Effetto: individua una creatura o una pianta

Quando questo incantesimo viene lanciato,
l' incantatore è in grado di individuare la direzione in

cui si trova il più vicino animale o vegetale di una determinata
specie che si trovino entro 1,5 km da lui al momento del lancio dell' incantesimo. La scelta della
specie è limitata dal tipo di scuola magica a cui l' incantatore appartiene: foresta (elfi comuni), sotterranei
(elfi dell' ombra), o mare (scuola marina). Per riuscire
a individuare animali o vegetali di uno degli altri
due ambienti, l' incantatore deve imparare la versione
appartenente all' appropriata scuola di magia.
La magia non permette di localizzare creature fantastiche, piante mostruose o esseri intelligenti, e
l' incantatore deve nominare specificamente il tipo di
animale o di pianta che vuole trovare, e saprà in quale
direzione dirigersi per raggiungere il più vicino esemplare
fino al termine dell' incantesimo; se non esistono membri della specie cercata entro l' area
d' effetto, la
magia non rivela alcuna direzione. L' effetto permette
di localizzare un solo tipo di bersaglio: per individuare
una nuova specie, occorre un nuovo incantesimo.

LUCE MAGICA *

Scuola: Invocazione
Raggio: 36 metri
Area d' effetto: sfera di raggio 4,5 metri
Durata: 12 turni
Effetto: crea luce entro una sfera di 9 mt di diametro;
inverso crea tenebre in una sfera di 9 mt di diametro

Questo incantesimo crea un volume di luce
che illumina perfettamente una zona sferica del diametro
di 9 metri. Se l' incantesimo viene lanciato su un' area (come un soffitto), rimane fisso nella zona,
mentre se viene lanciato su un oggetto (come un' arma)
la luce si sposterà insieme all' oggetto. Se l' oggetto è
impugnato o indossato da qualcuno che vuole opporsi
all' incantamento, occorre realizzare con successo un
TS contro Incantesimi: la sfera apparirà sopra l' oggetto
e rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso.
Se l' incantesimo viene lanciato direttamente
contro gli occhi di una creatura, la vittima deve effettuare
un favorevole TS contro Incantesimi o rimanere
accecata dalla luce per l' intera durata dell' incantesimo,
o finché questo non viene dissolto magicamente; se il
TS ha effetto, la zona di luce compare, ma rimane fissa
nella zona in cui si trovava la vittima.
L' incantesimo inverso, ***tenebre magiche***, crea
un cerchio di tenebre del diametro di 9 metri in un punto
prefissato; se lanciato su un oggetto mobile, si sposta
con esso (vedi sopra per altre specifiche). Le tenebre
impediscono la visuale normale entro la sfera di oscurità,
eccettuata l' infravisione (magica o normale). Le *tenebre*
magiche possono cancellare gli effetti di un
incantesimo di *luce magica*, ma possono essere annullate
da un incantesimo di *luce magica* o più potente. Se
viene lanciata contro gli occhi di un nemico e questo
fallisce un TS contro Incantesimi, la magia provoca
cecità fino a quando non viene dissolta magicamente,
oppure finchè i suoi effetti svaniscono col tempo; se il
TS ha effetto, la zona di tenebra compare ma rimane
fissa nell' area in cui si trovava la vittima.

LUCI FATATE

Scuola: Invocazione
Raggio: 12 metri + 3 metri per livello
Area d' effetto: 1-4 luci fatate
Durata: 2 round per livello
Effetto: luci illuminano ognuna un' area di raggio 6 mt

Questo incantesimo crea da 1 a 4 luci che assomigliano
a torce o lanterne ed emanano luce con la stessa intensità, anche se l' incantatore può modificare
la luminosità in qualsiasi momento, concentrandosi per
un round. Il mago può creare le luci solo in un luogo a
lui visibile, poi potrà spostarle a suo piacimento (senza
farle passare attraverso oggetti solidi), purché rimangano
all' interno del raggio d' azione della magia.

LUNGAVISTA

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: 3 turni
Effetto: vede chiaramente un' area di 20 mt di diametro
entro 1,5 km di distanza

Questo incantesimo permette alla creatura che
ne beneficia di riuscire a vedere un qualsiasi punto entro
1,5 km chiaramente come se fosse a soli 3 metri. Il
soggetto deve scegliere una zona del diametro massimo
di 20 metri e concentrare su di essa la sua attenzione,
riuscendo così a vederla come se si trovasse a un palmo
di naso; una volta scelta l' area non si può cambiarla.

LUNGOPASSO

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura umanoide
Durata: 1d4+4 ore
Effetto: raddoppia il movimento di un umanoide

L' incantesimo permette all' essere sui cui viene
lanciato di muoversi al doppio della sua normale
velocità (camminando) per 1d4 +4 ore senza stancarsi.
Una volta esaurito l' effetto dell' incantesimo però, la
persona che lo ha usato è costretta a riposarsi per lo
stesso numero di ore; in caso contrario, il soggetto perde
temporaneamente 2-8 punti Costituzione (recuperabili
con un periodo di assoluto riposo al ritmo di 1 punto
al giorno, e solo a patto che si rifocilli adeguatamente).
L' incantesimo funziona solo su esseri umanoidi.

MANI BRUCIANTI

Scuola: Invocazione
Raggio: 3 metri per livello
Area d' effetto: un bersaglio
Durata: istantanea
Effetto: produce una lingua di fiamme che colpisce un
bersaglio e causa 1d6 Pf + 2 Pf per livello (max +20)

L' incantatore evoca il potere del fuoco per
creare un arco di fiamme lungo 1 metro che parte dalla
sua mano e colpisce sempre (nessun TxC richiesto) un
bersaglio fissato che deve trovarsi in un arco di 180° di
fronte all' incantatore, entro 3 metri per livello. L' arco
di fiamme causa 1d6 Pf, +2 Pf per livello del mago
(max. 1d6 +20 al 10°), ma la vittima può tentare un TS
contro Incantesimi per dimezzare i danni. Se il TS fallisce,
tutti gli oggetti infiammabili che trasporta prendono
fuoco, e occorre un intero round per spegnerlo ed
evitare di subire altri 1d6 PF al round per le fiamme.
Gli individui protetti da una *resistenza al fuoco* e gli
esseri del fuoco (come draghi rossi e creature del piano
del fuoco) dimezzano automaticamente i danni.

MARCATEMPO

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: un oggetto metallico
Durata: 6 turni (1 ora) per livello
Effetto: fa scandire il tempo a un oggetto metallico

Questo incantesimo può essere lanciato solamente

su oggetti metallici di dimensioni limitate (pesanti
al massimo 1 moneta per livello
dell' incantatore).
L' oggetto a questo punto inizia a scandire il tempo secondo
due modalità distinte (vedi sotto) per tutta la durata
dell' incantesimo (o finchè l' incantatore non decide
di annullarlo); una volta scelta la modalità quando
l' incantesimo viene lanciato, essa non può più essere
modificata per l' intera durata.
Marcatempo sonoro: l' oggetto emette un rintocco acuto e penetrante nel momento stesso in cui
l' incantesimo viene lanciato, quindi emette un altro rintocco
dopo 6 turni (1 ora) e così via sino al termine della
magia; non è possibile modificare la frequenza dei rintocchi. Il rintocco è considerato un suono molto forte
e può essere udito distintamente entro un raggio di
60 metri, e al massimo entro 200 metri, se non viene
smorzato da pareti o ostacoli simili (v. abilità generale
Ascoltare per ulteriori dettagli). Il rintocco non può attraversare
un' area di *silenzio*.
Marcatempo visivo: l' oggetto marca il tempo cambiando progressivamente colore da un' estremità all' altra (il colore è scelto dal mago). Dopo un' ora
l' oggetto ha cambiato totalmente colore, ed inizia il
processo inverso, e così via sino al termine della magia.
Con questa modalità, il mago può valutare lo scorrere
del tempo in maniera più precisa (per esempio quando
il colore si è diffuso per un sesto della lunghezza totale,
è trascorso un turno) ed inoltre può variare la frequenza
del *marcatempo* a suo piacere quando l' incantesimo viene lanciato. Per esempio, l' oggetto può
"scandire" round (10 secondi), minuti (cioè 6 round) oppure turni
(10 minuti) anzichè ore; non può scandire unità di tempo
inferiori ai round, anche se queste possono essere dedotte dalla diffusione del colore.

MENTIRE

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d' effetto: solo l' incantatore
Durata: 1 turno per livello
Effetto: si può mentire senza essere scoperti

Questo incantesimo rende l' incantatore capace
di mentire, senza che le sue bugie possano essere scoperte
dagli ascoltatori. Qualsiasi uso dell' abilità generale
Percepire inganni viene reso inutile da questa magia, mentre se viene esaminato con *rivela bugie* o *ESP*,
l' incantatore può evitare di essere scoperto con un favorevole
TS contro Incantesimi. Qualsiasi incantesimo divinatorio di 3° livello o superiore però è in grado di
penetrare questa illusione.

MOVIMENTI DEL RAGNO

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 9 metri
Area d' effetto: una creatura
Durata: 1 turno per livello
Effetto: la creatura può scalare pareti come fosse un
ragno; inverso fa scivolare un essere

Questo incantesimo permette a chi lo riceve di scalare pareti, spostarsi su superfici verticali o camminare
sui soffitti esattamente come un ragno. La creatura
che subisce l' effetto deve avere le mani e i piedi ben
appoggiati sulla superficie, senza tenere niente in mano;
se anche uno degli arti si stacca dalla superficie, il
soggetto cade irrimediabilmente. L' individuo si arrampica
a metà del suo normale movimento e non può trasportare
con sé oggetti o persone che gli facciano eccedere il suo ingombro massimo. Un vento di forte intensità
(40 km/h) o una creatura con almeno 18 punti di Forza riescono a strappare il soggetto dalla superficie.

NASCONDERE TRACCE

Scuola: Illusione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: 6 turni + 1 turno per livello
Effetto: la creatura non lascia impronte

Questo incantesimo permette a chi lo riceve di muoversi senza lasciare alcuna traccia del suo passaggio; il personaggio potrebbe per esempio attraversare un pavimento polveroso o una distesa innevata senza lasciare impronte. L' incantesimo nasconde solamente le orme lasciate da una creatura: se ad esempio essa si facesse strada in mezzo ai cespugli, si lascerebbe comunque alle spalle dei ramoscelli spezzati.

ONDA SONICA

Scuola: Invocazione
Raggio d' azione: 0
Area d' effetto: cono lungo 30 mt e largo 30 cm ogni mt
Durata: istantanea
Effetto: un' onda sonica causa 2d6 danni e sordità

Quando evoca questo potere, l' incantatore lancia un urlo che si trasforma in un' onda sonica distruttiva che si diffonde come un cono di 30 metri di lunghezza e largo 1/3. Tutte le creature che si vengono a trovare entro l' area d' effetto, (inclusi oggetti, costrutti e costruzioni), subiscono 2d6 punti di danno (non dimezzabili) e devono effettuare un TS contro Paralisi per non rimanere assordati per 1 turno. Questo comporta una penalità di -1 alla Destrezza, -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compresa l' abilità generale *Allerta*, a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti oltre l' udito), e l' impossibilità di utilizzare l' abilità *Sentire rumori*. Gli incantatori assordati hanno una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo che comprenda una componente verbale. Oggetti di vetro o cristallo e qualsiasi creatura formata da simili elementi fragili subisce danni doppi (non è concesso alcun TS per dimezzarli). L' incantatore è totalmente immune agli effetti di quest' onda, così come tutti coloro che si trovano fuori dalla sua area d' effetto, anche se avvertono un' improvvisa detonazione nella zona. L' *onda sonica* può essere bloccata solo da una zona di *silenzio* magico (che ripara tutti coloro che sono al suo interno), non si propaga nel vuoto, ma funziona normalmente sott' acqua. Essa riesce ad attraversare qualsiasi ostacolo, causando la metà dei danni alle costruzioni, e la sua lunghezza massima diminuisce di 3 metri per ogni metro di roccia che deve attraversare.

ORATORIA

Scuola: Ammaliamento
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: 1d6 turni + 1 turno per livello
Effetto: ottiene 1d4 punti aggiuntivi a prove di abilità per ottenere favori o persuadere qualcuno

Il soggetto che beneficia di questo incantesimo riesce a parlare in modo più incisivo e convincente per l' intera durata dell' effetto, ottenendo un bonus di 1d4 punti al valore di tutte le abilità basate sul linguaggio (come *Persuasione*, *Intrattenere*, *Contrattare* e così via) quando è impegnato in una conversazione. Questo bonus si applica solo ad abilità usate per persuadere esseri intelligenti (non animali) o ottenere la loro attenzione e/o i loro favori (quindi eventualmente anche ad una semplice prova di Carisma, in mancanza dell' abilità apposita).

PAROLA DEL COMANDO

Scuola: Ammaliamento
Raggio: 3 metri
Area d' effetto: una creatura
Durata: 6 round
Effetto: una creatura ubbidisce ad un ordine

Questo incantesimo permette all' incantatore di dare un comando ogni round come azione gratuita finchè è attivo l' effetto, pronunciando una sola parola. La parola deve essere espressa in un linguaggio comprensibile all' essere a cui è indirizzato l' ordine. Il ricevente cerca di eseguire l' ordine nel miglior modo possibile (per quanto le sue capacità glielo consentano). Un comando del tipo: "Muori!" causerebbe lo svenimento del ricevente per un intero round, ma senza ulteriori effetti deleteri (a meno che, ovviamente, non stia camminando sopra una fune sospesa a 100 metri d' altezza). Delle tipiche parole del comando includono: Fermati (rimane immobile), Corri (corre nella direzione di marcia evitando gli ostacoli), Scappa (fugge in una direzione casuale al massimo della velocità), Arrenditi (lascia cadere le armi e non attacca), Ritorna (effettua il suo normale movimento a ritroso), ecc.
I non-morti non possono essere influenzati dalla *parola del comando*. Le creature con Saggezza di 13 o più e le creature con 5 o più DV o livelli di esperienza possono effettuare un TS contro Incantesimi mentali per evitarne gli effetti; se una creatura ha entrambi i requisiti effettua un solo Tiro Salvezza.

PIOGGIA MAGICA *

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 6 metri per livello
Area d' effetto: sfera di diametro 9 mt +3 mt per livello
Durata: 1 round per livello
Effetto: crea una fitta pioggerella nell' area della magia o fa evaporare 1/2 litro d' acqua per livello

Questo incantesimo trasforma tutto il vapore acqueo esistente in una sfera di diametro pari a 9 metri + 3 metri per livello dell' incantatore entro il raggio d' azione dell' incantesimo in pioggia. Ovviamente, un evocatore di basso livello può rimanere vittima dell' effetto della sua stessa magia.
Quando viene usata da incantatori di livello medio-basso, la *pioggia magica* si limita ad inumidire i vestiti, a rendere scivolosi i pavimenti di pietra (se si corre si cade), ad annaffiare le piante e a spegnere incendi minori (max 5 Punti Incendio o una pira). Quando la pioggia viene in contatto con del fuoco di origine magica (come un *muro di fuoco*), si trasforma in una coltre di nebbia densa che si espande in un' area di raggio doppio rispetto a quello dell' incantesimo. Se la temperatura dell' aria è sotto lo zero, la pioggia si trasforma in neve o in grandine (al di sotto di -5° C) e l' acqua al suolo ghiaccia, rendendo il suolo scivoloso come sotto l' effetto dell' incantesimo *unto*.
L' incantesimo inverso, ***evaporazione magica***, elimina l' umidità nell' area d' effetto sopra riportata.
Esso può contrastare e annullare gli effetti di un incantesimo di *pioggia magica*, o far evaporare fino a 1/2 litro d' acqua per livello del mago, o ancora può dissipare la nebbia nell' area d' effetto. Se lanciato su una creatura vivente a base di liquidi, essa deve effettuare un TS Raggio della Morte con bonus di +2 per evitare di subire 1 punto di danno per proprio Dado Vita.

PROIETTILI MAGICI

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: 3d6 sassi
Durata: istantanea

Effetto: scaglia sassi contro bersagli vari entro 30 mt

Lanciando questo incantesimo, il mago incanta sassi o simili oggetti minuscoli contenuti nel palmo della sua mano. Una volta evocato il potere, egli punta la mano verso uno o più bersagli visibili entro 30 metri in un arco di 180° , e magicamente i piccoli oggetti volano verso la zona indicata a velocità sostenuta, centrando automaticamente l' obiettivo e causando 1 Pf ciascuno (nessun TS concesso per ridurre il danno).
È possibile animare un totale di 3d6 proiettili con questo incantesimo (anche se i sassi tenuti in mano sono di più), e ogni vittima può evitarli se protetta da barriere magiche in grado di deviare i proiettili. Inoltre questi proietti sono considerati magici, ovvero in grado di danneggiare creature colpibili con armi +1, e l' eventuale Valore Armatura viene dimezzato come contro i proiettili.

PROTEZIONE DAL MALE

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d' effetto: solo l' incantatore
Durata: 12 turni
Effetto: offre un bonus di +1 ai TS dell' incantatore e un malus di -1 ai TxC dei suoi nemici

Questo incantesimo crea una barriera invisibile tutt' intorno al corpo dell' incantatore a distanza di 2 cm. Per l' intera durata dell' incantesimo, tutte le creature che attaccano l' incantatore subiscono una penalità di -1 ai propri Tiri per Colpire, ed egli ottiene un bonus di +1 a tutti i suoi Tiri Salvezza.
Inoltre, le creature evocate, create, animate o controllate magicamente, nonché le creature vittime di una *maledizione*, non possono toccare fisicamente l' incantatore. La barriera pertanto protegge il personaggio da tutti gli attacchi in mischia portati da queste creature; tuttavia, non lo protegge dagli attacchi a distanza (gli attacchi subiscono ancora il -1 ai Tiri per Colpire, comunque), né da qualsiasi forma di offesa che non implichi il contatto fisico tra l' essere e l' incantatore. Se però l' incantatore attacca o tocca una creatura (o un gruppo di creature) da cui è protetto grazie all' incantesimo, allora anche quella creatura diventa in grado di toccarlo e di attaccarlo in mischia, anche se subisce ancora la penalità ai tiri per colpire.

PSICOCINESI

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 6 metri + 1 metro per livello
Area d' effetto: oggetti incustoditi in 1 mq (peso 3kg)
Durata: 6 turni
Effetto: può muovere oggetti incustoditi

Puntando il dito verso un oggetto incustodito, l' incantatore può sollevarlo e muoverlo a suo piacimento a una velocità di 6 metri al round, fino a che resta concentrato e l' oggetto rimane entro il raggio d' azione. L' oggetto non può pesare più di 3 kg (ingombro 60 monete) e deve essere libero di potersi muovere. Qualsiasi bersaglio legato, fissato o impugnato non potrà muoversi, e l' incantatore non può esercitare un controllo su oggetti che non è in grado di vedere.
Se l' incantesimo è usato su più bersagli contemporaneamente, è necessario che al momento del lancio essi si trovino tutti nello spazio di un metro quadro e che la somma dei loro pesi non superi 3 kg. Il mago può anche muovere un' arma e attaccare con essa a distanza con penalità di -2 al TxC, senza sfruttare eventuali maestrie.
La *psicocinesi* rimane attiva per 6 turni, e

l' incantatore ne può sfruttare gli effetti concentrandosi.

RAGGIO INCANDESCENTE

Scuola: Invocazione
Raggio: 18 metri
Area d' effetto: un bersaglio
Durata: istantanea
Effetto: raggio di fuoco causa 3d6 pf e incendia

L' incantatore fissa il bersaglio entro 18 metri mentre evoca l' incantesimo e dai suoi occhi parte un raggio di energia infuocata che colpisce il bersaglio automaticamente (nessun TxC richiesto), causandogli 3d6 punti di danno senza possibilità di dimezzare i danni. Il bersaglio deve effettuare un TS contro Incantesimi per evitare di incendiarsi: se fallisce prende fuoco e subisce ulteriori 1d6 Pf al round fino a che il fuoco non viene spento (occorre un round intero, usando acqua o altri metodi). Il bersaglio deve essere entro il raggio visivo dell' incantatore, e il raggio procede in linea retta per colpirlo, per cui se qualcosa si frappone fra il punto d' origine (mago) e il bersaglio, il raggio si ferma contro l' ostacolo e danneggia quest' ultimo. Gli esseri del fuoco (come draghi rossi) subiscono automaticamente la metà dei danni.

RESISTENZA

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: 6 turni
Effetto: bonus di +1 a tutti i TS

L' incantesimo protegge dai pericoli il soggetto, garantendogli un bonus di +1 a tutti i TS per 6 turni.

RICERCARE INFORMAZIONI

Scuola: Divinazione
Raggio: 36 metri
Area d' effetto: un testo scritto
Durata: 6 turni
Effetto: individua testo con una specifica informazione

Questo incantesimo consente di individuare l' ubicazione di un qualunque testo scritto che tratti di un argomento scelto dall' incantatore (ad esempio "la nazione del Vestland", "l' eroe Bemarris" oppure "l' addestrare cavalli"), ma non permette però di trovare una pergamena contenente uno specifico incantesimo. Se il testo si trova entro 36 metri, l' incantatore conosce automaticamente la direzione nella quale si trova, anche se la magia non rivela l' esatta distanza da percorrere. Se invece il libro non è nel raggio d' azione, l' incantatore può continuare ad agire normalmente senza doversi concentrare, e se il testo entrerà nel suo raggio d' azione prima del termine dell' effetto, egli saprà immediatamente in che direzione dirigersi. Qualora entro il raggio d' azione si trovino più libri riguardanti lo stesso argomento, l' incantesimo li individua tutti.

SALTARE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: 6 turni +1 turno per livello
Effetto: il soggetto può saltare fino a una distanza di 1d6+1 mt per livello dell' incantatore in ogni direzione

Il soggetto su cui l' incantatore lancia questo incantesimo è in grado di compiere lunghi balzi in qualsiasi direzione (orizzontale e verticale) fintanto che dura l' incantesimo. La distanza massima percorribile con un salto è di 1d6 metri +1 metro per livello

dell' incantatore, e quando il soggetto decide di *saltare*,
rinuncia al suo movimento per il proprio round di azione
in luogo del salto compiuto. Il salto ammortizza anche
qualsiasi tipo di caduta, permettendo al soggetto di
ignorare i danni dovuti ai metri di caduta coperti dal
salto (ad esempio, se un individuo con una capacità di
salto di 10 metri cade da 15 metri, egli subirà danni solo
per 5 metri di caduta, quindi 1d6 Pf).

SCAVARE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 3 metri
Area d' effetto: uno strumento per scavare
Durata: 1 minuto per livello
Effetto: un badile scava 25 dm.cu. al round

Quando l' incantatore lancia questo incantesimo
su uno strumento da scavo (come un piccone, una
pala, una vanga o un badile), esso si anima comincia a
scavare sul posto 25 decimetri cubi di terreno (non roccia
o pietra però) al round per 1 minuto per livello. Il
volume scavato può essere disposto come vuole
l' incantatore, e non è necessario rimanere concentrati
per controllare lo strumento, anche se deve
concentrarsi se vuole cambiare la direzione dello scavo o fermare
l' arnese prima del tempo, ponendo fine alla magia.

SCUDO MAGICO

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d' effetto: solo l' incantatore
Durata: 2 turni
Effetto: barriera protettiva dà CA 5
all' incantatore

Questo incantesimo crea una barriera magica
tutt' intorno al corpo dell' incantatore (a meno di 2,5 cm
di distanza da esso), che si muove con esso. Per l' intera
durata dell' incantesimo, la CA naturale del mago è 5
contro qualsiasi attacco, a distanza o in mischia (la CA
può abbassarsi ulteriormente grazie ad altre protezioni).
Inoltre, lo *scudo magico* protegge parzialmente
l' incantatore anche da tutti quegli attacchi che creano
dardi di energia infallibili. Per ogni dardo magico
che lo colpirebbe, l' incantatore può effettuare un TS
contro Incantesimi, e se riesce, il dardo viene deviato
magicamente dallo scudo e scompare senza causare
alcun danno, viceversa colpisce l' incantatore.

SERVITORE INVISIBILE

Scuola: Evocazione
Raggio: 9 metri
Area d' effetto: N/A
Durata: 6 turni + 1 turno per livello
Effetto: una creatura di forza compie semplici azioni

Il servitore evocato tramite questo incantesimo
è una pura forza magica priva di pensiero, utilizzata
normalmente per recuperare oggetti, aprire porte non
sbarrate, rassettare e svolgere facili compiti. Obbedisce
ciecamente agli ordini verbali dell' incantatore, può fare
solo una cosa per volta e, non essendo molto forte, sposta
solo oggetti relativamente leggeri (può maneggiare,
sollevare, trascinare o spingere fino a 20 kg). Esso non
ha forma definita a meno che il suo creatore non gliela
attribuisca (e comunque rimane una specie di creatura
spettrale), è in grado rispondere a semplici domande,
riferire messaggi non troppo lunghi (Intelligenza 9) e si
muove fluttuando e passando attraverso qualsiasi pertugio
alla velocità di 9 metri al round.
Il servitore non può combattere ed è immune

all' Ammaliamento. Esso può venire dissolto magicamente
o distrutto da effetti magici o armi incantate: a tal fine il servitore invisibile è considerato avere 6 PF e
i Tiri Salvezza di un mago di 1° livello.

SIGILLO D'ALLARME

Scuola: Abiurazione
Raggio: 1,5 km per livello
Area d' effetto: sfera di raggio 6 metri
Durata: speciale
Effetto: avverte incantatore se accade un evento

Lanciando questo incantesimo il mago tocca
un oggetto non più grande di un metro cubo, che acquista
un piccolo glifo magico (individuabile solo se si cerca attentamente o si utilizzano incantesimi che rivelano
il magico). L' incantatore specifica poi un evento che attiverà il sigillo (semplice o complesso a sua scelta),
e da quel momento il sigillo rimarrà attivo fino a che l' evento previsto non si verificherà entro un raggio
di 6 metri dall' oggetto (o finchè non verrà dissolto magicamente).
Quando l' evento accade, il sigillo trasmette
un impulso magico nella mente dell' incantatore che
lo avverte di ciò, poi scompare e l' effetto termina. Qusto
segnale può però essere percepito
dall' incantatore
solo se questi si trova entro un raggio di 1,5 km per livello
dal punto in cui è attivo il *sigillo d'allarme*.
Solitamente questo effetto viene usato per avvertire
un mago dell' avvicinarsi di uno specifico nemico ad un luogo o ad una creatura precisa, o per avvertirlo
se si trovano in pericolo.
L' effetto non può essere abbinato ad una *permanenza*.

SIMBOLO DI SVENIMENTO

Scuola: Necromanzia
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura vivente
Durata: speciale
Effetto: chi legge o tocca il simbolo sviene per 2d4 rnd

Quando lancia questa magia, l' incantatore materializza
un simbolo magico su una superficie o sospeso
in aria entro un metro dalla sua posizione. Il simbolo
persiste fino a che non viene attivato per la prima volta,
anche se può essere annullato prima con *dissolvi magie*
o simili incantesimi, e rimane fisso nella zona in cui è
stato creato. Se viene creato su un essere vivente o un
oggetto in movimento, quando la superficie si sposta,
la runa resta sospesa a mezz' aria. Il simbolo non può
essere reso invisibile, anche se può essere coperto o
nascosto usando oggetti presenti nell' area. Chiunque
legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti,
che influenzano qualsiasi creatura vivente allo stesso
modo: in pratica, il suo corpo improvvisamente cessa
di funzionare ed egli sviene accasciandosi a terra, a
meno di non effettuare un TS contro Raggio della Morte.
Se il TS riesce, la vittima sente semplicemente un brivido percorrerle la schiena; viceversa, rimane svenuta
per 2d4 round, incapace di muoversi o di interagire
con l' ambiente esterno, come fosse in coma.

SOFFOCARE

Scuola: Necromanzia
Raggio: 3 metri
Area d' effetto: una creatura vivente
Durata: concentrazione
Effetto: 1d6 danni debilitanti +1/liv al round e paralisi

Lanciando questo incantesimo su una creatura vivente, il mago blocca le vie respiratorie e causa 1d6
danni debilitanti +1 per livello (max 1d6+5) al round e
la paralisi completa finchè rimane concentrato e la vittima

resta nel raggio d' azione. La vittima può effettuare
un TS Paralisi ogni round per agire, viceversa rimane paralizzata dall' asfissia senza poter parlare o muoversi.
Nel momento in cui il mago si deconcentra o il soggetto si allontana, l' effetto svanisce.

SONNO

Scuola: Ammaliamento
Raggio: 72 metri
Area d' effetto: cubo di 12 metri di lato
Durata: 4d4 turni
Effetto: addormenta 2d6 creature viventi

Questo incantesimo addormenta 2d6 creature viventi dotate al massimo di 4 Dadi Vita ciascuna (non
contano i livelli), per 4d4 turni. Le creature devono
trovarsi tutte entro un cubo di 12 metri di lato, situato a
non più di 72 metri dalla posizione dell' incantatore. Le
vittime con 1 DV si addormentano automaticamente (nessun TS ammesso), mentre quelle con 2-4 DV possono
evitare l' effetto con un favorevole TS contro Incantesimi.
Gli esseri con 5+ DV sono automaticamente immuni agli effetti della magia, così come i non-morti,
i costruiti, e tutte le creature che non dormono mai.
L' incantesimo agisce prima sulle creature più deboli
(in termini di DV) e poi su quelle più potenti.
Esempio: Feidus decide di addormentare un gruppo di
creature situato a 36 metri, e lancia un *sonno* nella zona.
Nell' area della magia ci sono 5 goblin (1 DV ciascuno),
3 cavalli (2 DV ciascuno) e 3 gnoll (3 DV ciascuno).
Si tirano 2d6 e si ottiene 6: si addormentano prima i 5 goblin (nessun TS), poi 2 cavalli (TS ammesso),
per un totale di 7 esseri, e restano svegli gli altri.
Quando un personaggio viene colpito dal *sonno*,
si accascia al suolo lentamente (senza farsi male, a
meno che non sia in bilico su un ponte sospeso nel vuoto)
e comincia a dormire pesantemente. Gli esseri addormentati
si risvegliano solo se vengono destati violentemente
o bruscamente (schiaffeggiandoli o scuotendoli), oppure se vengono feriti; nel round in cui viene svegliata, la vittima perde automaticamente
l' iniziativa. Una vittima addormentata può essere uccisa
con un singolo colpo di arma da taglio o da punta (che deve essere ben calibrato): tale azione richiede un
intero round, e l' assassino deve avere una vaga idea di
quali siano i punti vitali della vittima; se il colpo ben
calibrato viene assestato con un' arma da botta, viene
inferto il massimo danno possibile più un colpo critico
(da determinare a caso), poi la vittima si sveglia.

SPINTA POSSENTE

Scuola: Invocazione
Raggio: 9 metri
Area d' effetto: un bersaglio max 200 kg peso
Durata: 1 round per livello
Effetto: sposta un oggetto o una creatura

Finchè dura l' incantesimo il mago può concentrarsi
una volta al round e sfruttare la forza dell' aria per spostare violentemente un qualsiasi bersaglio del
peso massimo di 200 kg (4000 monete) presente entro 9 metri. Se il bersaglio è un oggetto incustodito, viene
scagliato nella direzione voluta fino a 2d6 metri + 1
metro per livello del mago (max +10). Se il bersaglio è
un oggetto impugnato (un' arma, una bacchetta, ecc.) o
una creatura, il suo possessore o la vittima può opporsi
all' effetto con un favorevole TS contro Incantesimi.
Qualsiasi creatura spinta via deve effettuare anche una
prova di Destrezza o franare a terra: in tal caso subisce

1d6 danni debilitanti ogni 6 metri percorsi e se perde
più del 50% dei PF correnti è stordita per 1 round.

STIMARE

Scuola: Divinazione
Raggio: 3 metri
Area d' effetto: un oggetto o un contenitore
Durata: istantaneo
Effetto: calcola dimensioni, pesi o quantità

Con questo incantesimo è possibile sapere con precisione le dimensioni e il peso di un oggetto analizzato,
oppure la quantità del materiale in un contenitore (se oggetti diversi sono presenti, la magia li considera
tutti uguali e li somma). L' incantesimo viene usato ad
esempio per contare grosse somme di denaro, mentre nella Costa Selvaggia per capire per quanto tempo un
oggetto di cinnabryl riuscirà ad arrestare gli effetti deleteri
della Maledizione Rossa in base al suo peso.

STORDIRE

Scuola: Ammaliamento
Raggio: 3 metri
Area d' effetto: un essere vivente
Durata: 1d6+1 round
Effetto: vittima stordita per 1d6 round (TS nega)

Questo incantesimo stordisce per 1d6+1 round
un essere intelligente entro 3 metri visibile al mago, a
meno che esso non effettui con successo un TS contro
Incantesimi mentali. Le creature non-morte, i costrutti
e le melme sono totalmente immuni agli effetti di questo
incantesimo. Se l' incantatore è di livello 20° o superiore,
lo stordimento dura il doppio (2d6 round). Gli effetti dello stordimento sono una penalità di -4 alla
CA, a tutti i TS e alle prove di abilità,
l' impossibilità di
attaccare e lanciare incantesimi (esclusi quelli da oggetti
magici che non richiedono concentrazione), il movimento ridotto a 1/3 del normale e le maestrie nelle
armi ridotte al grado Base.
Questo effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*.

STRETTA FOLGORANTE

Scuola: Invocazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: una creatura
Durata: istantaneo
Effetto: causa 1d6 Pf per livello (max 5d6)

Lanciando questo incantesimo, il mago deve toccare una vittima nello stesso round (CA per il TxC calcolata ignorando l' armatura) e se l' attacco riesce, infligge
automaticamente 1d6 punti di danno da elettricità per livello dell' incantatore (max 5d6 Pf al 5°), non
dimezzabili con alcun Tiro Salvezza. Il tocco infligge
1d6 punti di danno aggiuntivi se la vittima indossa
un' armatura metallica o il suo corpo è di metallo.

SUONO FANTASMA

Scuola: Illusione
Raggio: 27 metri
Area d' effetto: N/A
Durata: 1 round per livello
Effetto: crea suoni illusori

Questa magia permette di creare un suono continuato
che può salire o scendere di tono, avvicinarsi o allontanarsi rispetto al punto nel quale lo si crea (entro
27 metri dall' incantatore). Il mago sceglie il tipo di
suono da creare al momento del lancio, senza poterlo
più cambiare in seguito. Il volume del suono che si può
creare dipende dal livello dell' incantatore: in generale è
possibile creare il rumore prodotto da una persona di
taglia media per ogni livello dell' incantatore, considerando
che rumori come il ruggito di un' animale feroce è pari almeno al suono prodotto da quattro persone,

mentre un individuo di taglia media sviluppa lo stesso
volume un branco di otto creature più piccole (come
topi, scoiattoli, gatti).

SUSSURRO MALEDETTO

Scuola: Necromanzia
Raggio: 72 metri
Area d' effetto: una creatura
Durata: speciale
Effetto: infligge una maledizione minore

Quando l' incantatore lancia questo incantesimo, esso rimane attivo fino al momento in cui non viene
effettivamente usato, ovvero al momento della morte
dell' incantatore (ridotto a 1 PF o meno). Con il suo
ultimo alito di vita, egli può invocare il potere della
maledizione (indipendentemente da qualsiasi azione abbia già fatto nel round in cui muore) e lanciarla su un
individuo presente entro 72 metri (solitamente il suo
assassino): la vittima deve fare un TS contro Incantesimi
per poter evitare del tutto l' effetto, viceversa l' incantatore può imporre un piccolo deficit alla vittima,
come un malus di -1 ad un tipo di TS, oppure al TxC, o ai danni, o ad una prova di abilità, o una riduzione
di 3 metri al movimento, e altre penalità di simile
entità (spetta al DM giudicare, ma bisogna ricordare
che non deve essere comparabile agli effetti di una *maledizione*
di 4° livello). La maledizione permane fino a che non viene rimossa con uno *scaccia maledizioni*.

TOCCO DEL GHOUL

Scuola: Necromanzia
Raggio: tocco
Area d' effetto: 1 creatura vivente
Durata: 2d6 round
Effetto: paralizza un essere vivente
Quando lancia questa magia, l' incantatore deve toccare un essere vivente (CA per il TxC calcolata ignorando l' armatura), e la vittima può negare l' effetto
con un TS contro Paralisi. Se il TS fallisce, la creatura
toccata viene immobilizzata per 2d6 round a causa dell' energia negativa che le pervade i muscoli, e il suo
corpo inizia a emanare fetore di carogna marcia. Questo
effetto causa a tutti coloro che si avvicinano a meno
di 3 metri e che falliscono il TS contro Incantesimi una
nausea fortissima, che si traduce con una penalità di -1
a tutti i Tiri per Colpire, le prove di abilità e di caratteristica,
fintanto che l' individuo rimane entro l' area d' effetto del fetore. Non-morti e costrutti sono totalmente
immuni a questo incantesimo.

TOSSE SPASTICA

Scuola: Necromanzia
Raggio: 18 metri
Area d' effetto: 1 creatura
Durata: 1 round per livello
Effetto: vittima tossisce e ha - 2 a TxC e CA

Questo incantesimo fa nascere nella vittima un improvviso e potente attacco di tosse che le impedisce
di parlare e di agire normalmente per tutta la sua durata
(1 round per livello del mago). La vittima può negare
l' effetto con un favorevole TS contro Paralisi, viceversa
subisce una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire e
alla Classe d' Armatura. Inoltre, è necessario effettuare
una prova di *Concentrazione* con penalità di -2 ogni volta si cerchi di evocare un incantesimo: se la prova
fallisce, la magia è sprecata a causa della tosse.
L' incantesimo è efficace contro qualsiasi essere, poiché anche nei non viventi (costrutti e non-morti)
provoca spasmi simili a tosse che scuotono il corpo e
rendono difficile parlare e coordinare i movimenti.

UNTO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri
Area d' effetto: area di 9 mq
Durata: 1 round per livello
Effetto: rende scivolosa una superficie

L' incantesimo rende scivolosa l' area d' effetto per la durata prevista. Ciò significa che tutte le creature che vi transitano tendono a scivolare e a cadere pesantemente al suolo, a meno di non effettuare una favorevole prova di *Equilibrio* per mantenere l' equilibrio (o la presa, nel caso sia una superficie verticale). Per rialzarsi e rimanere in piedi, una volta caduti, occorre una prova di Destrezza, altrimenti la vittima scivola nuovamente a terra senza poter fare altro. Una creatura può spostarsi a 1/3 della sua velocità di cammino sull' area scivolosa senza rischiare di cadere. L' *unto* scompare al termine della durata o se dissolto magicamente.

VENTRILOQUIO

Scuola: Illusione
Raggio: 18 metri
Area d' effetto: un luogo o oggetto
Durata: 2 turni
Effetto: altera la voce spostandone l' origine

Questo incantesimo permette all' incantatore di far provenire la sua voce da una precisa locazione fissa, situata entro 18 metri, alterandone il volume e il tono da un semplice squittio ad una voce profonda e cavernosa (da suono Debole a Forte, secondo le regole riportate nel *Manuale delle Abilità Generali* sotto l' abilità *Ascoltare*). Il mago continuerà a parlare normalmente per la durata dell' incantesimo, ma ogniqualvolta lo desidera può fare in modo che la sua voce provenga dal luogo scelto (come un angolo, un soffitto o una statua), piuttosto che originare dalla sua persona, senza dover muovere la bocca. Con una prova di *Imitare suoni* (o una prova di Intelligenza a -4) è anche in grado di riprodurre perfettamente una voce o un verso a lui noto.

VISIONI DELLA MEMORIA

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d' effetto: un oggetto
Durata: speciale
Effetto: imprime memorie del passato in un oggetto

Una volta evocato, questo incantesimo permette al soggetto di trasferire una parte dei suoi ricordi in un oggetto toccato. Successivamente, se l' oggetto viene toccato da qualcuno su di esso compaiono le visioni predisposte dall' incantatore, che sono visibili a chiunque osservi l' oggetto: una volta mostrate tutte le memorie contenute, l' effetto della magia cessa e l' oggetto ritorna normale (fino a quel momento, se esaminato con *individuare il magico* emana una debole aura divinatoria). Il mago può inserire fino a un massimo di una visione ogni tre livelli relativa ad un evento reale da lui vissuto in prima persona. Ogni visione dura non più di tre minuti, e può essere alterata in modo da far trascorrere il tempo più velocemente pur senza alterare la veridicità della memoria.
Esempio: un mago vuole trasmettere il messaggio che dal suo palazzo si è recato in un' isola sconosciuta che dista tre giorni di viaggio. La visione preparata mostra il mago che lascia il palazzo e si imbarca sulla nave, poi nel cielo il sole e la luna si alternano per tre volte (salto temporale che non mostra quel che avviene durante il viaggio) fino a che la nave è in vista di un' isola.
Un oggetto magico dotato di questo potere permette a chiunque di inserirvi le proprie memorie fino a che gli spazi disponibili non sono saturi. Solo chi possiede la parola di attivazione potrà in seguito cancellare alcune memorie per inserire nuove visioni.

Claudio

Continua con: Il vero libro della Magia Prima Parte... ***Secondo Livello***